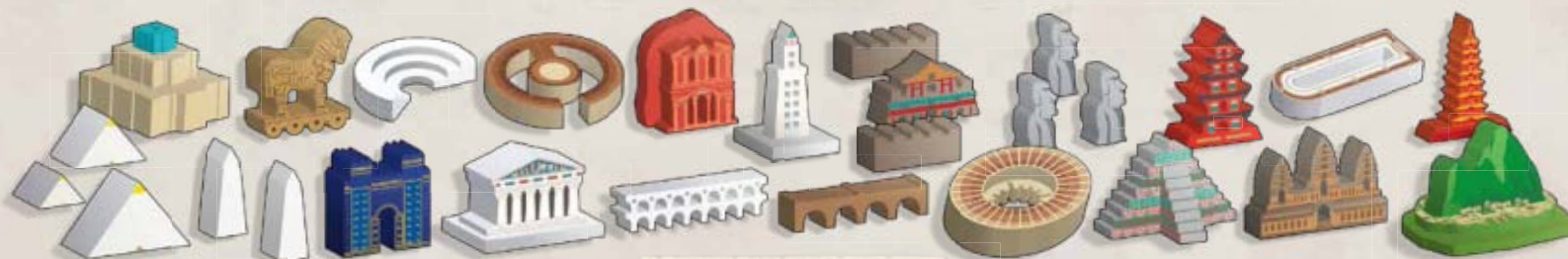


MONUMENTY VĚKŮ

Vládkové starověkých říší jsou odhodláni utratit veškeré bohatství, aby postavili to nejmajestátnější město, jaké svět kdy spatřil. Nyní je na vás, talentovaných architektch, abyste chytrě vybrali budovy a monumenty, které co nejlépe splní tento velkolepý plán. Správný výběr budov vám přinese klíčové zdroje, které přilákají do města další obyvatele a navýší populaci. Nesmíte ovšem spouštět oči z plánů vašich soupeřů. Co když mají spádeno na stejné budovy jako vy? Architekt, kterému se podaří nasbírat co nejvíce vítězných bodů, se stane vítězem a autorem nejhonosnějšího města celého starověku!

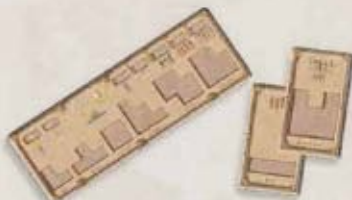
HERNÍ MATERIÁL



21 dřevěných monumentů



5 map měst
a 5 desek počítadel



1 hlavní deska
a 2 dodatečné desky



3 nápovědy hráčů
a 10 dřevěných věží



25 dřevěných ukazatelů zdrojů



5 figurek hráčů
a 2 piedestaly pořadí průběhu hry



21 karet monumentů



15 karet společných cílů



14 karet pro sólovou hru



80 destiček budov
a 5 destiček dluhů



35 dlouhých cest
a 20 sad krátkých cest

TVŮRČI

AUTOR HRŮ A HLAVNÍ VÝTVARNÍK: Zé Mendes

VÝVOJ: Diego Bianchini a Michael Alves

VÝROBA A DISTRIBUCE: Meeple BR

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Mundus

PŘEKLAD ANGLICKÝCH PRAVIDEL: Ron Halliday

ILUSTRACE: Tom Ventre, Roy Wijnen a Odysseas Stamoglou

PLAYTESTÉŘI A DALŠÍ, KDO SI ZASLOUŽÍ PODĚKOVÁNÍ: Isabela Ferreira, Thiago Leite, Jordy Adan, Rennan Gonçalves, Túlio Barros, Francys Johns & Weverson "Nago", Clóvis Corrêa, Ricardo "Uauuu" Magana, Eduardo Carvalho, Dalton Leonardo a Duque BG, Raphael Riveiro a Vítor Rondó (Dinastia Geek), Iago Piffero, Eduardo Felipe (Jogada Histórica), Jonathan Carletti (Green House BG), Uwe Rummel, Abidjan Corrêa, Karo Souza, Hércules Lourenço, Daniel Caixeta, Aristides da Costa Júnior, Marcio Fabiani, Pedro Pires, Thiago Manzo, Alexandre a Monike Teles, Marcio Zerwes, Daniel Torres, Carol Mika, Roberto Ritter, Guilherme Portugal, Danielle Burghi, Abidjan Corrêa, Vítor Rondó, Baraky, Isabela Faccio, Amanda P. Campos, Fernanda Guimarães, Paulo Rezende (Bofa na Mesa), Gabriel Nascimento, Leno Schemidt, Felipe Fachini, André Guimarães, Gabriel Eberhardt, Breno Caldeira, Neide a Ester a Luiza Souza.

PŘÍPRAVA HRY



A. Hlavní desku umístíte doprostřed stolu. V závislosti na počtu hráčů přidejte k hlavní desce také **dodatečné desky**:

Při hře 1 až 3 hráčů použijte pouze hlavní desku a odpovídající budovy.

Při hře 4 hráčů umístíte k levému konci hlavní desky dodatečnou desku pro 4 hráče a použijte odpovídající budovy.

Při hře 5 hráčů přidejte ke koncům hlavní desky dodatečné desky pro 4 a 5 hráčů a použijte odpovídající budovy.

B. Desky budov rozřídíte na sloupky podle tvarů a každý sloupek zamíchejte zvlášť. Nakonec jednotlivé sloupky umístíte lícem dolů na odpovídající pole na hlavní desce (případně dodatečných deskách). Z každého sloupku poté odhalte vrchní desku a umístíte ji přímo pod daný sloupek. Tím vytvoříte nabídku budov.

C. Piedestaly pořadí průběhu hry umístíte na odpovídající pole na hlavní desce. Vyšší piedestal je pro 1. hráče, nižší pro 2. hráče.

D. Každý hráč si vybere jednu z dostupných barev a vezme si odpovídající **figurku**. Figurky poté vezmete, zamíchejte je a náhodně rozmístíte na stupnici pořadí průběhu hry na hlavní desce.

PŘI HRĚ 4 HRÁČŮ



E. Pod nabídku budov umístíte určitý počet **dlouhých cest** a **sad krátkých cest** v závislosti na počtu hráčů:

> **Při hře 1 až 2 hráčů** použijte 1 dlouhou cestu a 1 sadu krátkých cest.

> **Při hře 3 hráčů** použijte 2 dlouhé cesty a 1 sadu krátkých cest.

> **Při hře 4 hráčů** použijte 2 dlouhé cesty a 2 sady krátkých cest.

> **Při hře 5 hráčů** použijte 3 dlouhé cesty a 2 sady krátkých cest.

Poznámka: Sadu krátkých cest tvoří dvě cesty 2×1 a jedna cesta 1×1.

Zbylé cesty ponechte stranou pro další kola.

F. Poblíž nabídky cest umístíte **1 věž**. Zbylé věže ponechte stranou pro další kola.

G. Zamíchejte **karty monumentů** a utvořte z nich balíček lícem dolů. Odhalte 3 karty monumentů lícem vzhůru a umístíte na ně odpovídající figurky monumentů. Tím vytvoříte nabídku monumentů. Balíček monumentů ponechte poblíž odhalených karet.

H. Z **destiček dluhů** utvoříte sloupek lícem vzhůru (stranou se dvěma mincemi) poblíž hlavní desky.

I. Každý hráč si vezme **1 mapu města**. Všichni hráči musí mít mapy měst otočené na stejnou stranu. Na straně A je jezero uprostřed. Na straně B jsou řeky. Mapu města natočte tak, aby nejbliž u vás byla hrana s dlážděným „chodníkem“.

J. Každý hráč si vezme **1 dlouhou cestu** (ze zbylých cest, ne z připravené nabídky cest). V prvním kole hry, než provedete svůj první tah, musíte umístit tuto dlouhou cestu na svoji mapu města (zcela zdarma, jako volnou akci).

Poznámka: Tuto první cestu musíte umístit tak, aby 1 stranou sousedila s „chodníkem“ podél spodního okraje mapy města.

K. Každý hráč si vezme **desku počítadel** v barvě své figurky. Desku počítadel umístíte ke své mapě města. Všichni hráči musí mít desky počítadel otočené na stejnou stranu, A nebo B.

L. Každý hráč si vezme ukazatele: **1 ukazatel mincí**, **1 ukazatel populace** a **3 ukazatele zdrojů**. Všechny ukazatele umístíte na pole 0 odpovídajících stupnic na desce počítadel.

PRŮBĚH HRY a HERNÍHO KOLA

Partie hry probíhá po jednotlivých kolech, ve kterých se hráči střídají na tahu podle pořadí průběhu hry. V každém kole má každý hráč k dispozici 7 mincí, které může využít k rozšíření svého města. **Když je hráč na tahu, musí provést 1 akci**, která mu ve většině případů přinese novou budovu či monument. Ten pak umístí na svoji mapu města ve snaze získat co nejvíce vítězných bodů (viz **KONEC HRY a ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ** na str. 5).

Jakmile hráč využije všechny mince, které měl v tomto kole k dispozici (obvykle po několika tazích), již se nebude dále účastnit probíhajícího kola. Jakmile všichni hráči využili všechny mince, kolo končí a začne nové kolo. **Pokaždé když začíná nové kolo** (s výjimkou úplně prvního kola), **provedte následující kroky v pevně daném pořadí**:

1) Odstraňte z nabídky všechny **desky budov**, které v minulém kole nikdo nezakoupil. **B**

2) Z každého sloupku budov odhalte vrchní **desku budovy** a umístíte ji přímo pod daný sloupek. **B**

3) **Doplňte nabídku cest** tak, aby byla stejná jako na začátku hry (tzn. doplňte všechny zakoupené cesty a sady cest). **←**

4) Pokud byla zakoupena **věž**, doplňte ji. **F**

5) **Figurky hráčů** seřadte podle pravidel pro pořadí průběhu hry níže. Pokud byly zakoupeny **piedestaly pořadí hry**, vraťte je na jejich místa na hlavní desce. **← B**

6) Všichni hráči vrátí své ukazatele mincí zpět na pole 0 svých stupnic mincí. Ostatní ukazatele ponechají na aktuálních polích. **L**

Hra může skončit dvěma způsoby. Buďto skončí automaticky po 10. kole – když už nebude možné doplnit nabídku budov – NEBO skončí na konci kola, ve kterém některý z hráčů dosáhl posledního pole na své stupnici populace.

Vítězné body (VB) můžete ve hře získat 5 různými způsoby: za populaci, za zdroj, kterého máte nejméně, za monumenty, za přírodní bohatství a za městské čtvrti (budovy na mapě města, které jsou zcela obklopeny). Vítězem se stává hráč, který má na konci hry nejvíce VB!

AKCE

Když jste na tahu, musíte provést 1 akci. Akce vždy znamená nákup nějakého objektu. Můžete vybírat z následujících objektů:

> **1 dlouhá cesta** za 1 minci.

> **1 sada krátkých cest** za 1 minci.

> **1 deska budovy** za tolik mincí, kolik je vyobrazeno na sloupku budov dané velikosti.

> **Věž** za 2 mince.

> **Piedestal 1. nebo 2. hráče** za 1 minci.

> **1 monument** za všechny mince, které vám aktuálně zbývají! (Může to být všech 7 mincí nebo i pouze 1 mince, pokud setrváte v kole dostatečně dlouho.)

Poznámka: Kromě monumentů se žádný herní materiál v průběhu kola nedoplňuje!

Kromě 1 akce, která je povinná, máte ve svém tahu možnost vzít si dluh nebo naopak splatit stávající dluh (viz **DLUHY** na str. 4). Ať už si dluh berete nebo jej naopak splácíte, jedná se vždy o volnou akci, která nemá vliv na vaši 1 povinnou akci – stále ji musíte provést. Výjimkou je situace, kdy ke splacení dluhu použijete své poslední mince. V takovém případě se již nebudete účastnit probíhajícího kola a neprovedete povinnou akci.

Poznámka: Pokud stále máte k dispozici mince, ale nemůžete si za ně koupit nic, co je aktuálně v nabídce (a zároveň si nechcete vzít nebo splatit dluh), pak se již nebudete účastnit probíhajícího kola.

POŘADÍ PRŮBĚHU HRY

Každý hráč má **figurku** na stupnici pořadí průběhu hry. Tato figurka má stejnou barvu jako hráčova deska počítadel. Přestože počáteční pořadí průběhu hry má být náhodné, pokud hrajete s méně zkušenými hráči, doporučujeme vám umístit jejich figurky na přednější místa stupnice.

Během kola ponechte figurky na stupnici pořadí průběhu hry a neměňte jejich pořadí. Jejich pořadí budete měnit pouze na začátku nového kola, kdy provedete následující kroky a potřebné změny:

1) Figurky hráčů, kteří zakoupili piedestaly 1. a 2. hráče, přesuňte na odpovídající pole stupnice pořadí průběhu hry.

2) Figurky ostatních hráčů seřadte na zbylých polích stupnice podle jejich aktuální populace, přičemž hráč s nejnižší populací bude co nejdříve v pořadí, zatímco hráč s nejvyšší populací bude poslední v pořadí.

a) Pokud má více hráčů stejnou populaci, seřadte jejich figurky podle jejich počtu monumentů, přičemž hráč s méně monumenty bude dříve v pořadí a hráč s více monumenty bude v pořadí později.

b) Pokud mají hráči také stejný počet monumentů, pak zachovejte jejich vzájemné pořadí z předchozího kola.

Vždy když hráč koupí piedestal pořadí průběhu hry, měl by jej okamžitě umístit pod svoji figurku na stupnici pořadí průběhu hry, aby bylo zcela jasné, že v příštím kole bude na předních pozicích stupnice.

TIP: Jakmile vystoupíte z probíhajícího kola, můžete svoji figurku přesunout nad stupnici pořadí průběhu hry, aby bylo zcela jasné, že se už nebudete kola účastnit.

Příklad: Žlutá hráčka ve svém tahu koupila piedestal 1. hráče a umístila jej pod svoji figurku. Za piedestal zaplatila svoji poslední minci, takže se již nebude účastnit probíhajícího kola. Vezme svoji figurku i s piedestalem a posune ji nad stupnici pořadí průběhu hry. Díky tomu je zcela jasné, že již nebude v tomto kole hrát. Zelený hráč ve svém tahu utratil poslední mince za monument, takže také posune svoji figurku nad stupnici pořadí průběhu hry.

Pořadí průběhu hry bude v následujícím kole takovéto:

> Protože žlutá koupila piedestal pro 1. hráče, bude v pořadí první.

> Ze čtyř zbylých hráčů mají bílý a červená nejnižší populaci. Protože bílý má méně monumentů, bude na stupnici před červenou.

> Modrá a zelený mají oba stejnou populaci i stejný počet monumentů, takže jejich vzájemné pořadí na stupnici zůstane stejné, ale posunou se za ostatní.

UMÍSTĚNÍ OBJEKTŮ NA MAPU MĚSTA

Jakmile zakoupíte objekt, který patří na mapu města (tzn. vše kromě piedestalů), **musíte jej okamžitě umístit na volná čtvercová políčka** své mapy města. Při umístění musíte dodržet následující pravidla:

Cestu, ať už dlouhou nebo krátkou, musíte vždy umístit tak, aby **sousedila s další cestou** nebo **chodníkem** nebo **s věží**. Když zakoupíte celou sadu cest, musíte je umístit všechny ve stejném tahu, ale jednotlivé cesty mohou být umístěny na různá místa, pokud dodržíte pravidla pro umístění cest.

Dlouhou cestu smíte umístit i přes **políčka vody**, ale **oba konce cesty se musí nacházet na políčkách země!** Pokud takto umístíte cestu, obraťte ji na rubovou stranu, kde najdete ilustraci mostu. Jejich funkce je čistě estetická. Pro účely hry se stále považují za běžné cesty.

Věž musíte vždy umístit tak, aby **sousedila s dalším objektem na mapě města** (cestou, monumentem, budovou, věží). Vždy musí být umístěna na políčko země.

Destičku budovy musíte vždy umístit tak, aby **sousedila s cestou** nebo **další budovou stejného druhu (barvy)**. Budovy můžete libovolně pootočit, ale musíte je vždy umístit na políčka země.

Poznámka: „Sousedící“ objekty či políčka jsou taková, která se dotýkají alespoň jednou stranou nebo částí strany. Objekty a políčka spolu nesousedí šikmo „přes roh“.

Každý monument má svá vlastní pravidla pro umístění (viz MONUMENTY na str. 5).

Přírodní bohatství se považují za políčka země a smíte na ně umístit objekty. Pokud je ale nezakryjete, mohou vám přinést VB na konci hry!

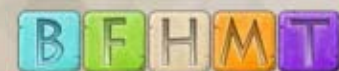
TIP: Pokud chcete hru urychlit, může další hráč zahájit svůj tah ihned poté, co předchozí hráč zakoupil objekt. Nemusí čekat, než objekt umístí na mapu města.

Příklad:



Chodník u spodního okraje mapy města.

Ve hře je pět druhů budov. Každý druh má svoji barvu a písmeno odkazující na latinský název této budovy.



B = bibliotheca (knihovna),
F = fundus (pozemek),
H = habitatio (obydlí),
M = macellum (tržnice),
T = templum (chrám).

SPRÁVA STUPNÍK

Za nákup objektů během svého tahu platíte mincemi. Zaplacené mince počítáte posouváním ukazatele mincí na stupnici. Začínáte od pole 0 a pokračujete dál doprava, dokud nedojdete k poslednímu poli, tj. poli 7 (popř. 9, pokud si vezmete dluh, viz DLUHY). Pokud dojde váš ukazatel mincí k poslednímu poli, již se nebudete účastnit probíhajícího kola. Až do dalšího kola nemáte nárok na žádnou akci.

Jakmile zakoupíte a umístíte budovu nebo monument, okamžitě **získáte zdroje pro své město**. Podívejte se na právě umístěnou budovu nebo kartu právě umístěného monumentu. **Za každý symbol zdroje, který na budově/kartě vidíte, posuňte odpovídající ukazatel zdrojů** o 1 pole dál doprava na dané stupnici. Ve hře jsou 3 zdroje: potraviny, keramika a technologie.

Pokud některý z vašich **ukazatelů zdrojů** ukončí svůj pohyb na poli **se symbolem populace** nebo pokud toto pole překročí, okamžitě posuňte svůj **ukazatel populace** o 1 pole dál doprava na své stupnici populace. Vaše město se rozrostlo a přilákalo další obyvatele. Pokud něčí populace dosáhne posledního pole stupnice, hra skončí na konci právě probíhajícího kola.



1 > Zaplatíte mince a provedete akci.

2 > Získejte zdroje podle symbolů na destičce budovy nebo kartě monumentu!

3 > Pokaždé když váš ukazatel zdroje dojde k symbolu populace okamžitě **zvyšte svoji populaci!**

DLUHY

Když nastane váš tah, ale ještě před tím, než provedete akci a zaplatíte mince, si smíte vzít dluh. **Toto je volná akce** – smíte ji provést nad rámec vaší povinné akce. Okamžitě získáte 2 mince navíc: tzn. až do konce probíhajícího kola je vaše stupnice mincí dočasně **prodloužena z pole 7 až na pole 9!** V pozdějším tahu smíte dluh splatit tím, že zaplatíte 3 mince (stejně, jako byste nakupovali budovu nebo cokoliv jiného). I splacení dluhu je volná akce, ale než se rozhodnete dluh splatit, musíte mít dostatek dostupných mincí na jeho splacení. Pokud vám po splacení dluhu stále zbývají mince, musíte i nadále provést povinnou akci. **Pokud se vám nepodaří splatit dluh do konce hry, ztratíte 2 VB!**

Když si vezmete dluh, vezměte si jej lícem dolů (tak, aby byla vidět strana s postihem VB). Jakmile dluh splatíte, otočte jej zpět lícem nahoru (stranou se dvěma mincemi nahoru).

Poznámka: V jednu chvíli smíte mít **maximálně jeden dluh**. Pokud si chcete vzít další dluh, musíte nejprve splatit svůj stávající dluh.



MONUMENTY

Během partie bude k dispozici nabídka monumentů, které můžete postavit. **V nabídce jsou obvykle 3 monumenty.** Když postavíte monument, vezměte si z nabídky danou kartu a odpovídající figurku/y. Poté ihned doplňte nabídku odhalením nové karty monumentu z balíčku. Najdete odpovídající figurku a položte ji na novou kartu. Pokud je balíček karet monumentů prázdný, nabídku nedoplňujte. K dispozici budou od té chvíle pouze 2 monumenty, popřípadě pouze 1 monument. **Monument můžete postavit pouze tehdy, pokud máte ve městě místo, které splňuje všechny podmínky na kartě monumentu.** Navíc musíte za postavení monumentu zaplatit veškeré mince, které vám aktuálně zbývají! Z toho vyplývá, že jakmile postavíte monument, už se nebudete dále účastnit probíhajícího kola.

Na kartách monumentů najdete 3 důležité informace:



A. Zdroje, populaci či vítězné body, které získáte, pokud daný monument postavíte.

B. Počet, tvar a druh políček tvořících místo, na které musíte daný monument umístit.

C. Objekty či políčka, se kterými musí monument sousedit ve chvíli, kdy jej postavíte. Stejně jako v případě ostatních objektů platí, že sousedění šikmo „přes roh“ se nepočítá. Dané objekty či políčka se musí alespoň částí své strany dotýkat některé z částí monumentu.

Příklady:



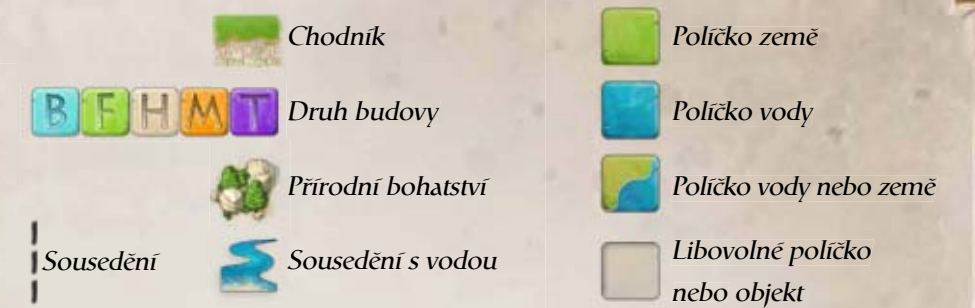
Tento monument byl umístěn správně. Stojí na čtverci polí, z nichž jedno je pole vody (*). Zároveň sousedí s cestou a knihovnou. Povšimněte si, že tento monument by teoreticky mohl celý stát na vodě!



Pokud má monument více částí, smíte ke splnění požadavků sousedění použít jednu či více částí daného monumentu. Části monumentu můžete natočit a rozmístit libovolně, dokud spolu vzájemně sousedí...

...ale některé monumenty mohou naopak vyžadovat, aby mezi jejich částmi byla mezera či jiný objekt.

Některé monumenty **MŮŽETE ČI MUSÍTE umístit na políčka vody**. Zároveň nepřehlédněte, že některé monumenty musí začínat a končit na **políčkách země** (*). V případě akvaduktu musí navíc sousedit s políčkem vody (příčez políčka, která překrývá, se nepočítají).



KONEC HRY a ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Pokud některý z hráčů dosáhl posledního pole své stupnice populace, hra skončí na konci právě probíhajícího kola. Hra může také skončit automaticky po 10. kole, kdy už nebude možné doplnit nabídku budov. Nezávisle na tom, jakým způsobem hra skončí, otočte hlavní desku na opačnou stranu a figurky hráčů použijte jako ukazatele vítězných bodů. Vítězné body získáte za následující kategorie:

- 1. Populace:** Získáte 1 VB za každý prsten, který váš ukazatel překročil nebo kterého dosáhl na stupnici populace.
- 2. Zdroj, kterého máte nejméně:** Určete, kterého zdroje máte nejméně. Získáte tolik VB, kolik činí číslo na políčku, kam došel ukazatel tohoto zdroje. Pokud máte více zdrojů stejně málo, získáte VB pouze za 1 z nich. Např. pokud jsou vaše potraviny na poli 8, keramika na poli 9 a technologie na poli 11, získáte 8 VB. Pokud by byly ukazatele na polích 8, 8, a 9, stále získáte jen 8 VB.
- 3. Monumenty:** Získáte 1 VB za každý prsten, který je vyobrazený na kartách monumentů, které vlastníte.
- 4. Přírodní bohatství:** Získáte 1 VB za každé viditelné políčko přírodního bohatství, které sousedí s alespoň 1 objektem na vaší mapě města.
- 5. Městské čtvrti:** Získáte 1 VB za každou budovu ve vašem městě, která je zcela obklopena čímkoliv, co není políčko země. To znamená, že k obklopení budovy lze použít jiné budovy, cesty, monumenty, věže, políčka přírodního bohatství, políčka vody, chodník u spodního okraje mapy nebo ostatní okraje mapy.
- 6. Dluhy:** Ztratíte 2 VB, pokud máte nesplacený dluh.

Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem! Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč ve shodě, který má více monumentů!



Na levé straně desky počítačel najdete také přehled závěrečného bodování.

Získáte 1 VB za každé políčko přírodního bohatství, které sousedí s alespoň 1 objektem na vaší mapě města.

Městská čtvrt: K obklopení budovy můžete použít cokoliv, co není zelené políčko země! Za každou čtvrt získáte 1 VB.

Opačná strana hlavní desky.

POKROČILÁ VARIANTA

Pokročilá varianta přidává do hry **karty společných cílů**. Během přípravy hry zamíchejte karty společných cílů lícem dolů. Z balíčku odhalte 3 náhodné karty lícem vzhůru a umístěte je doprostřed stolu. Zbylé karty společných cílů můžete vrátit do krabice.

Karty společných cílů mají dvě části:

- A.** Cíl, kterého se pokoušíte dosáhnout.
- B.** VB pro hráče, který cíl splní nejlépe, a VB pro hráče, který splní cíl jako druhý nejlépe.

VB za společné cíle se udělují na konci hry. Za každý cíl získají VB pouze ti 2 hráči, kteří splní cíl na kartě nejlépe. Pokud se více hráčů dělí o první místo, sečtete VB za první a druhé místo a rozdělíte je co nejspřavedlivěji mezi hráče dělící se o první místo (v případě potřeby zaokrouhluje k nejbližšímu celému číslu). VB za druhé místo se v tomto případě neudělují. Pokud se více hráčů dělí o druhé místo, každý hráč dělící se o druhé místo získá 1 VB.



1. Měj na mapě co největší volnou plochu políček země, která je obklopená pomocí objektů, přírodních bohatství či políček vody. K plnění tohoto cíle **nelze použít** chodník ani okraje mapy!
2. Měj co nejděší souvislou cestu (nejvíce políček v jedné souvislé cestě).
3. Měj nejvíce monumentů.
4. Měj nejvíce budov, které sousedí s políčky přírodních bohatství.
5. Měj nejvíce budov, které sousedí s políčky vody.
6. Měj nejvíce budov vyobrazeného druhu.
7. Buď nejdál na stupnici vyobrazeného zdroje.
8. Měj nejvíce vzájemně sousedících budov vyobrazeného druhu.
9. Měj nejvíce budov sousedících s okrajem mapy. K plnění tohoto cíle **nelze použít** chodník!
10. Měj 1 městskou čtvrť od každého druhu budovy nebo alespoň co nejvíce různých druhů čtvrtí (pokud více hráčů získá všech 5 městských čtvrtí, rozdělíte mezi ně co nejspřavedlivěji 4 VB).

= libovolná budova

SÓLOVÁ HRA

Pokud hrajete sólo, použijte **karty pro sólovou hru**, které budou simulovat nákupy automatického protivníka. Během přípravy hry zamíchejte karty pro sólovou hru, utvořte z nich balíček a umístěte jej lícem dolů tak, ať jej máte vždy po ruce.

Hru připravte jako pro 2 hráče (viz PŘÍPRAVA HRÝ na str. 2), ovšem s těmito zásadními rozdíly:

- > **V nabídce monumentů budou 2 karty** namísto 3 karet (případně pouze 1 karta, pokud není dostatek karet monumentů).
- > **Automatický protivník bude vždy na tahu jako první** a hráč jako druhý, takže piedestaly pořadí průběhu hry můžete nechat v krabici.

Když je automatický protivník na tahu, odhalte 1 kartu z jeho balíčku. Každá karta má 3 části, s jejichž pomocí určíte objekt, který musíte odhodit z nabídky. Budete procházet kartu odshora dolů a odhodíte první dostupný objekt. **Jakmile hráč ukončí probíhající kolo (protože už nemá mince), ukončí kolo i automatický protivník** a začne nové kolo.

Příklad karet:

- 1 > Pokud je dostupný objekt v horní části karty, odhodte jej.
- 2 > Pokud objekt v horní části dostupný není, odhodte objekt v prostřední části.
- 3 > Pokud není dostupný objekt v horní části ani objekt v prostřední části, automatický protivník si vezme do své zásoby některý z dostupných monumentů (šipky a určují, jestli si vezme monument, který je v nabídce vlevo, nebo vpravo).



Vrchní část této karty vám **přikazuje odhodit z nabídky více objektů naráz.** Pokud možno odhodte oba, případně odhodte jen ty, které jsou dostupné. K prostřední části karty přejděte teprve tehdy, pokud není dostupný ani jeden z nich.



Tato karta vám **přikazuje vzít všechny karty pro sólovou hru, včetně této karty, zamíchat je a vytvořit z nich nový balíček.** Poté odhalte novou kartu z balíčku.

Na konci hry spočítejte své VB jako obvykle. Automatického protivníka porazíte tehdy, pokud překonáte jeho skóre, které se počítá takto:

- > **Snadný mód:** Protivníkovu skóre je rovno součtu všech 3 zdrojů , které máte vy na svých stupnicích zdrojů.
- > **Náročný mód:** Ke skóre ze snadného módu přičtete VB vyobrazené na monumentech, které protivník získal.

Pokud získáte více VB než automatický protivník, vyhráváte!

TROCHA HISTORIE

Zikkurat

Zikkurat je souhrnný název pro terasové pyramidy budované starověkými národy na území Mezopotámie. Některé z nich pocházejí dokonce až ze 3. tisíciletí před našim letopočtem. Sloužily jako chrámy a měly představovat obydlí bohů. Právě proto měly podobu vysokých pyramid: aby byly co nejbliž nebesům. Některí badatelé se domnívají, že biblická babilonská věž byla také zikkurat.



Pyramidy v Gize

Tento pyramidový komplex na náhorní plošině Giza byl pravděpodobně vybudován ve 26. století před našim letopočtem a jedná se o jednu z nejstarších dochovaných staveb na světě. Hlavními „tvářemi“ pyramidového komplexu jsou Chufuova, Rachefova a Menkaureova pyramida. Ze všech původních 7 divů světa jsou pyramidy jako jediné dodnes více méně nedotčeny.



Obelisky

Obelisky se poprvé objevují v Egyptě 2000 let před našim letopočtem. Jedná se o památní stavby s čtvercovou základnou a pyramidovou spíčkou. Úplně první obelisky byly monolity (tzn. byly vyrobené z jediného kusu kamene). Měly bránit území před zlou energií a přírodními jevy schopnými vyvolat velké katastrofy.



Trójský kůň

Symbol proslulé Trójské války. Trójský kůň měla být údajně velká dřevěná socha, kterou zhruba 1200 let před našim letopočtem postavila řecká armáda jako lest proti trójským obráncům. Uvnitř koně se totiž mělo ukrývat několik desítek řeckých vojáků. Legenda praví, že trójská obyvatelá odtáhli koně za brány města jako válečnou trofej. Řekové pak pod rouškou noci vylezli z koně, otevřeli brány a vpustili do města celé vojsko.



Ištarina brána

Babylonský král Nebukadnesar II. nechal postavit Ištarinu bránu někdy kolem roku 575 před našim letopočtem jako hold bohyni Istar. Bránu tvořily modře glazované cihly bohatě zdobené zlatými reliéfy s převážně zvířecími motivy. Ištarina brána byla jedním z původních 7 divů světa.



Amfiteátr

První amfiteátr se datuje do Řecka kolem roku 550 před našim letopočtem. Amfiteátry sloužily k uvádění představení pod otevřeným nebem a většina jich byla ze dřeva, aby je bylo možno podle potřeby zbourat a znovu vystavět. Teprve ve starém Římě začalo jít o permanentní stavby z kamene a cihel.



Parthenón

Parthenón byl postaven někdy v 5. století před našim letopočtem. Jednalo se o chrám zasvěcený bohyni Athéně. Parthenón je symbolem klasické řecké architektury s charakteristickými sloupy. Dodnes je považován za jednu z nejkrásnějších kulturních památek na světě.



Přístav v Kartágu

Díky strategicky výhodnému umístění na pobřeží Afriky (v dnešním Tunisku) se z Kartága stal nejdůležitější obchodní uzel starověkého Středomoří a jedno z nejbohatších měst své doby. Stavba přístavu započala zhruba v roce 300 před našim letopočtem. Měl sloužit jednak jako hlavní velin kartágského loďstva, ale především jako srdce přímorského obchodu, který byl hlavním zdrojem příjmů města. Kruhová koncepce přístavu umožňovala lodím snadnější inspekci a opravy před opětovným vyplutím na moře.



Akvadukt

Akvadukty využívala ve starověku celá řada civilizací. Tyto mosty přiváděly vodu tam, kde je potřeba, například do lázní nebo fontán. Některé římské akvadukty se datují až zhruba do roku 312 před našim letopočtem a jsou výjimečné svojí odolností. Některé z nich jsou dodnes alespoň částečně využívány k vedení vody.



Skalní město Petra

Arabské město Petra leží v dnešním Jordánsku a bylo vybudováno někdy v 5. století před našim letopočtem. Sloužilo jako pevnost a centrum obchodu, ovšem proslavené je především tím, že je vytesáno přímo do skály, ale také díky velmi důmyslnému systému přivádění vody. V Petře najdete, kromě řady menších monumentů, také divadlo, muzea, chrámy, skalní hrobky a oltáře pro obětiny. Petra patří na seznam světového kulturního dědictví a v roce 2007 byla zvolena jedním z nových 7 divů světa.



Maják na Faru

Slavný alexandrijský maják byl vztyčen mezi roky 280 a 247 před našim letopočtem na ostrově Faros a patřil mezi původních 7 divů světa. Sloužil jako orientační bod pro mořeplavce a díky své výšce přes 100 metrů byl po celá staletí jednou z nejvyšších staveb na světě. Byl tvořen čtvercovou základnou, osmistěnnou střední částí a vrchním válcem, ve kterém byl v noci zapálený oheň. Vrchol stavby zdobila socha Poseidona, řeckého boha moří a – ironicky – také zemětřesení, které nakonec zapříčinilo zkázu majáku.



Velká čínská zeď

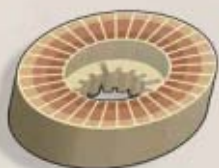
Další stavba řadí se mezi nových 7 divů světa a jedna z nejnavštěvovanějších památek v Číně. Stavba Velké čínské zdi začala někdy v 5. století před našim letopočtem a každá nastupující dynastie tuto rozsáhlou soustavu opevnění ještě rozšiřovala. Teprve v 17. století našeho letopočtu dosáhla definitivně délky: 21 196 kilometrů. Hlavním účelem zdi byla ochrana před potenciální invází, ale také ovládnutí přístupu do země a obchodních stezek.



Římský most

Římané stavěli z kamene a betonu klenuté mosty, které představovaly revoluci ve stavitelství: římská metoda stavby mostů dodnes patří k těm nejdolnějším. První most tohoto typu byl postaven v Římě někdy ve 2. století před našim letopočtem a mnohé římské mosty slouží lidem dodnes.





Koloseum

Římské koloseum bylo dostavěno roku 80 našeho letopočtu a jedná se o oválný amfiteátr, který se řadí mezi nejproslulejší památky tohoto starověkého města. Představuje vrchol opulence římské říše, pojmullo až 80 000 diváků a umožňovalo jim sledovat divadelní představení, veřejná vystoupení, gladiátorské zápasy nebo třeba surové popravy křesťanů. Geniální na oválné konstrukci je nejen dobrá viditelnost, akustika a stín pro všechny, ale také možnost evakuovat celou stavbu do pouhých 3 minut.



Angkor Vat

Město Angkor v Kambodži se rozrůstalo mezi 9. a 15. stoletím našeho letopočtu a patří mezi největší archeologické poklady na světě. Celý komplex o rozloze přes 400 km², který svého času obývalo 500 000 lidí, patří na seznam UNESCO a sloužil jako politická a náboženská metropole khmerské říše. Součástí města je také slavný chrám Angkor Vat a královský palác.



Hipodrom

Hipodromy byly závodní dráhy, které Řekové používali ke koňským dostihům a závodům povozů. Zvláště pak závody povozů byly velmi oblíbené a jejich tradice sahá minimálně do 7. století před naším letopočtem, kdy byly dokonce olympijským sportem. Přestože závody byly součástí řeckých i římských náboženských slavností, hipodromy sloužily hlavně jako světská zábava pro masové publikum s velkou pompou a sázkami.



Moai

Moai jsou monolitické sochy nacházející se na Velikonočním ostrově, odlehlém území v jihovýchodním Pacifiku, které dnes spravuje stát Chile. Archeologové odhadují, že zhruba 900 těchto soch vytesali z kamene mezi léty 1250 a 1500 původní obyvatelé tohoto ostrova, Rapa Nui. Tyto ohromné sochy – největší z nich má 10 metrů a je vytesána ze sopečného kamene – měly pravděpodobně velký náboženský a společenský význam, protože se nacházejí na posvátných a ceremoniálních místech.



Chichén Itzá / El Castillo

Stavba mayského chrámu, který se stal tvářič Chichén Itzá započala někdy v 6. století našeho letopočtu. Čtvercová pyramida sloužila jako kalendář zaznamenávající slunovraty a rovnodennosti. Její vrchní část byla dějištěm hrozivých rituálů s lidskými obětmi.



Machu Picchu

Další z nových 7 divů světa je Machu Picchu, známé též jako Ztracené město Inků. Vzniklo pravděpodobně někdy v průběhu 15. století našeho letopočtu a leží vysoko v peruánských Andách. Vzhledem k jeho umístění poblíž posvátných míst se pravděpodobně jednalo o náboženské centrum nebo sídlo vladaře.



Šitennódži

Princ Šótoku nechal chrám vystavět v roce 593 našeho letopočtu a jeho název se dá volně přeložit jako Chrám čtyř nebeských králů. Je považován za nejstarší buddhistický chrám v Japonsku. Jeho součástí je Zlatý pavilon, pětipatrová pagoda a krytá chodba se třemi branami. Chrám byl za dobu své existence několikrát zničen a znovu opraven. V roce 1963 byl zcela renovován.



Pagoda Thien Mu

Tento buddhistický chrám byl postaven v roce 1601 našeho letopočtu a jeho ikonický statut pramení především z místních legend opřadajících jeho vznik. Nejvýraznější součástí chrámu je osmistenná sedmipatrová pagoda Phuoc Duyen. Měří 21 metrů na výšku, jedná se o největší stavbu svého druhu ve Vietnamu a je považována za neoficiální symbol Hue, hlavního města poslední vládnoucí vietnamské dynastie.

Česká verze hry
TLAMA games – Miroslav Tlámicha
Praha, Česká republika

Redakce – Miroslav Tlámicha
Překlad – Ondřej Polák
Korektury – Marcel Ondrák, Daniela Seizgová, Tomáš Heřman
Grafická úprava – Michal Hubáček, Matěj Uhlíř



www.tlamagames.com

