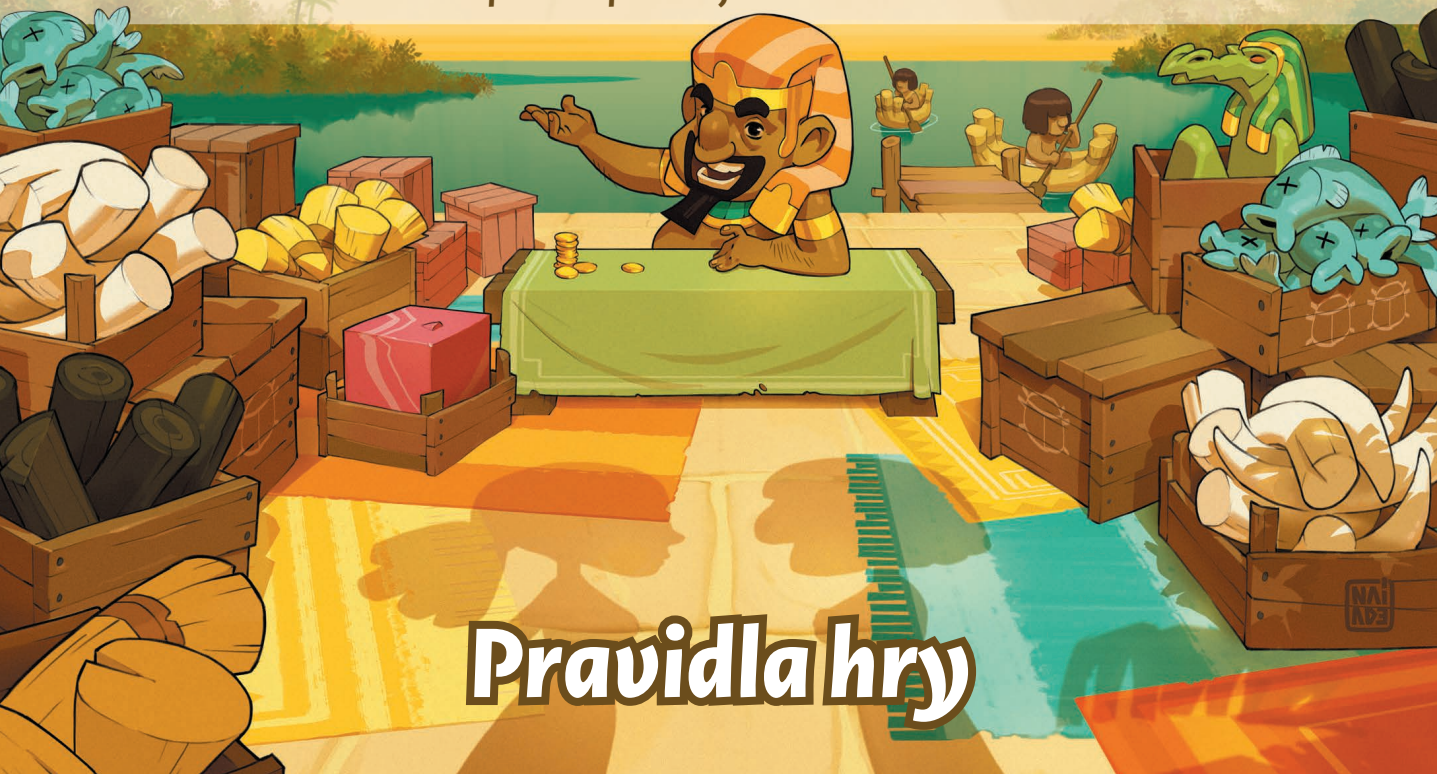


Sobek

PRO 2 HRÁČE

Stavba nového Sobkova chrámu je v plném proudu. Staveniště se neobejde bez velkého tržiště, neustále zásobovaného zbožím dováženým po Nilu loděmi všeho druhu, od působivých feluk po jednomístné, ručně vázané pirogy. Dva znesvářené cechy obchodníků soupeří, kdo si na bohatém přílivu zákazníků dokáže vydělat víc. Bůh Sobek však nemá rád korupci a svou přízří zahrne spíše toho počestnějšího obchodníka...



Pravidla hry

Herní materiál

1 tržiště (herní plán)



10 startovních dílků zboží (světle šedý rub)



líc



rub

45 dílků zboží (tmavě šedý rub)

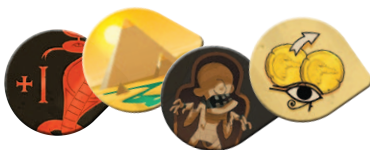


líc



rub

13 žetonů pirog



líc



rub

10 dílků osob (oranžový rub)



líc



rub

1 sáček na debeny a 13 žetonů debenů



líc



rub

2 desky korupce



1 dřevěný Ankh



2 různé
přehledové listy



2 bodovací
žetony



Popis dílků zboží

Na dílcích zboží najdete **6 typů zboží** a **sošky Sobka**, jež fungují jako žolíky.



6× slonovina



7× eben



7× mramor



11× obilí



10× ryby



9× dobytek



5× soška Sobka

Některé dílky zboží na sobě mají vyznačeny **zlaté skaraby**, jiné nikoli. Na dílcích zboží téhož typu je vždy buď stejný počet skarabů, nebo žádné (např. na dílcích mramoru skarabové buď nejsou, nebo jsou vždy dva).



Tmavší **směrové značky** na okraji dílků udávají směr, kterým se musí otočit Ankh, jakmile zaujme místo daného dílku. To ovlivňuje možnost příštího výběru dílků (viz dále).



Popis dílků osob

Každá osoba přísluší určitému typu zboží, jak ukazuje barva pozadí a symbol v levém horním rohu.



Každá osoba má svůj speciální efekt. Ty jsou podrobně popsány na přehledovém listu.

Dílky osob poznáte dle oranžového rubu.






Příprava hry



- A** Položte **tržiště** doprostřed stolu.
- B** Zamíchejte **10 startovních dílků zboží** lícem dolů. Každý hráč si vylosuje **2 z nich** do ruky, ty drží před soupeřem v tajnosti. Další **4 startovní dílky** položte na 4 centrální políčka tržiště lícem vzhůru. Zbývající **2 startovní dílky** vyřadte ze hry (tj. vraťte do krabice), aniž byste se na ně dívali.
- C** Potom zamíchejte **45 dílků zboží a 10 dílků osob dohromady** lícem dolů a utvořte dobírací sloupeček dílků, stále lícem dolů.
- D** Dílky z tohoto sloupečku **naplňte prázdná políčka tržiště** metodou popsanou na následující straně. V dobíracím sloupečku by poté mělo zůstat 23 dílků.
- E** Zamíchejte **13 žetonů pirog** lícem dolů a umístěte po jednom do každého z 5 výřezů na říční straně tržiště, stále lícem dolů. Ostatní žetony pirog odložte stranou do obecné zásoby, aniž byste se na ně dívali.
- F** Vložte **13 žetonů debenu** do sáčku, důkladně protřepejte a položte sáček stranou.
- G** Každý hráč si vezme **1 desku korupce** a položí ji před sebe na stůl.
- H** Hráč, který naposled nakupoval na tržišti, bude začínat a obdrží **Ankh**. Pokud jste nakupovali společně, určete začínajícího hráče náhodně.
- Ponechte si oba přehledové listy po ruce. Počítadlo bodů na jednom z nich použijete až na konci partie.

Doplňování tržiště

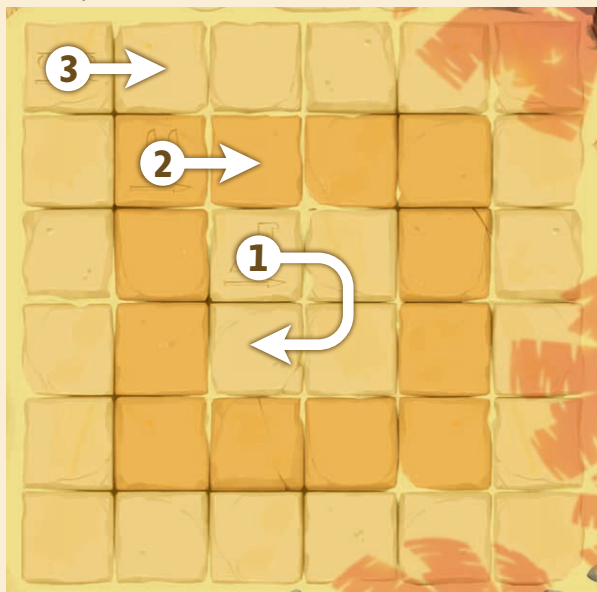
V rámci přípravy hry a minimálně jednou během partie musíte doplnit na tržiště nové dílky. Ty berete z dobíracího sloupečku a pokládejte je na **prázdná políčka** tržiště v tomto pořadí:

- 1 Začněte na políčku se symbolem  a po směru hodinových ručiček vyplňte **4 centrální políčka**.
- 2 Dále naplňte **vnitřní oranžový pás políček** ve směru hod. ručiček, počínaje políčkem se symbolem .
- 3 Nakonec naplňte **vnější pás**, opět po směru hodinových ručiček od políčka se symbolem .

Obsazená políčka při tom **přeskakujte**.

- Dílky zboží vždy pokládejte lícem vzhůru, zatímco **dílky osob vždy lícem dolů**.
- Všechny dílky zboží musejí být **otočeny jedním směrem** (tj. horní strana ilustrace všech dílků musí směřovat ke straně tržiště s kamennými sloupy).

***Připomínáme:** Při úvodním plnění tržiště v rámci přípravy hry jsou 4 centrální políčka obsazena startovními dílky zboží.*



Přehled a cíl hry

Vaším cílem je nashromáždít z tržiště více bohatství než soupeřící kupec. Během hry se snažíte sbírat nejvýhodnější dílky zboží, nepustit k nim soupeře a využívat vlivných osob, aby vaše sady zboží byly nejpůsobivější. Pokud se vám navíc podaří vyhnout korupci lépe než soupeř, možná sám bůh Sobek převáží misky vah ve váš prospěch.



Oba hráči se střídají na tazích, dokud nebude splněna podmínka konce hry, kdy následuje závěrečné vyhodnocení.

V každém tahu hráč **musí** provést právě jednu ze tří možných akcí, a to i ve chvíli, kdy pro něj není výhodná.

Zdrojem vítězných bodů jsou „prodané“ sady dílků zboží (tj. vyložené z ruky na stůl) a žetony debenu, přičemž hráč s nižší úrovní korupce bude odměněn debeny navíc. Vítězí hráč s celkově vyšším součtem bodů.



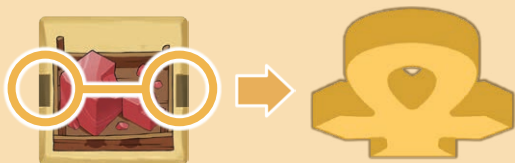
Průběh hry

Začíná držitel Ankhu. Musí si vybrat jeden ze 4 dílků na centrálních políčkách tržiště a vzít si jej do ruky. Na právě uvolněné políčko pak musí umístit Ankh natočený dle **směrových značek** dílku, který právě odstranil z tržiště.



Ivana začíná hru a vezme si dílek mramoru ležící na jednom ze 4 centrálních políček.

Směrové značky ukazují vodorovně. Ivana tedy umístí Ankh na právě uvolněné políčko natočený tak jako na obrázku.



Na tahu je soupeř. Od této chvíle tahy probíhají následně:

Průběh tahu

Ve svém tahu **MUSÍTE** provést **JEDNU** ze tří možných akcí:

1 Získání dílku z tržiště

2 Prodej sady dílků

3 Využití efektu osoby

1 Získání dílku z tržiště

Získání dílku z tržiště probíhá v následujících 4 krocích:

- 1** Zvedněte **libovolný dílek** ležící na **řádku, sloupci** nebo **diagonále**, na niž aktuálně ukazuje Ankh.
- 2** Přesuňte Ankh z jeho původního políčka na **právě uvolněné políčko** po vybraném dílku. Natočte jej přitom dle **směrových značek** vybraného dílku.
- 3** Vezměte si vybraný dílek **do ruky**.
- 4** Pokud Ankh při cestě z předchozího políčka přeskóčí jiné dílky, všechny vezměte z tržiště a položte lícem dolů na svou desku korupce.

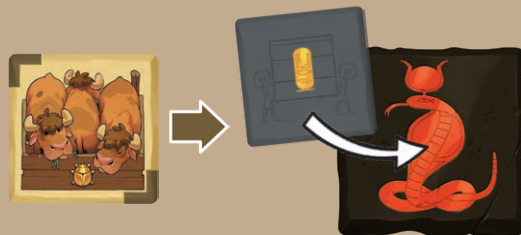


Michal si může vybrat mezi dílky **A**, **B**, **C** nebo **D**.

- Vybere-li **A** či **B**, žádný dílek si na svou desku korupce nepřidá.
- Vybere-li **C**, musí si na desku přidat dílek **B**.
- Vybere-li **D**, musí si na desku korupce přidat dokonce oba dílky: **B** i **C**.



Michal si vybral dílek **C** a na políčko, kde ležel, nyní položí Ankh orientovaný vodorovně podle směrových značek dílku **C**. Ten si pak vezme do ruky.



Protože při tom Ankh přeskočil dílek **B**, Michal si jej vezme a položí lícem dolů na svoji desku korupce.

Doplňující pravidla:

- Počet dílků, které můžete držet v ruce, není nijak omezen.
- Dílky v ruce udržujte před soupeřem v tajnosti. Pamatujte však, že podle jejich rubu soupeř vidí, kolik dílků zboží a osob v ruce máte.
- Kdykoli můžete nahlédnout na lícové strany dílků na svojí desce korupce, ale nikoli na soupeřově desce.

Korupce

Korupce je klíčovým mechanismem hry. Někdy může být výhodné si za trochu korupce vzít vzdálenější dílek. Pamatujte však, že na konci hry čeká méně zkorumpovaného obchodníka odměna (a to tím větší, čím vyšší je rozdíl v úrovni korupce obou hráčů – viz dále).



Dílky zboží se symbolem debenu



Na některých dílcích zboží je v pravém horním rohu symbol debenu. Když si tento dílek berete do ruky v rámci akce **získání dílku z tržiště** (a **pouze** tímto způsobem), můžete si vybrat jednu z možností:

- **BUĎ** tento dílek ihned vyřadit ze hry a vylosovat si za to jeden žeton debenu ze sáčku – nahlédněte na hodnotu na jeho líci a položte jej lícem dolů před sebe na stůl;
- **NEBO** si tento dílek ponechat v ruce stejně jako jakýkoli dílek zboží. Později ho již vyměnit za deben nelze.

Ivana si právě vzala dílek slonoviny, aby jej nezískal soupeř. Protože ale slonovinu nesbírá, rozhodne se dílek vyřadit ze hry a místo něj si vylosovat 1 žeton debenu ze sáčku. Ten si ponechá u sebe na stole lícem dolů.



Dílky osob

Berete-li si dílek osoby, položte Ankh na právě uvolněné políčko jako obvykle, ale **natočte jej libovolným ze 4 možných směrů**. Pokud je to ovšem možné, **musíte** Ankh natočit tak, aby ukazoval alespoň na 1 dostupný dílek na tržišti.



Doplnění tržiště

Pokud si přejete **získat dílek z tržiště** a na linii, kterou Ankh ukazuje, žádný dílek neleží, musíte na tržiště před získáním dílku doplnit dílky nové.



- Položte Ankh stranou a doplňte znovu tržiště způsobem popsáním na straně 5.
- Poté si vyberte jeden ze 4 dílků na centrálních políčkách, vezměte si jej do ruky a položte patřičně otočený Ankh na jeho místo, podobně jako v prvním tahu partie.

Poznámka: tržiště doplňujte pouze v případě, že jste si zvolili akci **získání dílku z tržiště**, tedy nikoli **prodej sady** či **využití efektu osoby**. I kdyby se vám **po** doplnění tržiště žádný ze 4 centrálních dílků nezamlouval, jinou akci už si zvolit nemůžete.

Vyčerpaný dobírací sloupeček

Pokud již v dobíracím sloupečku není dost dílků, aby bylo tržiště zcela plné, doplňte tolik dílků, kolik můžete, v předepsaném pořadí doplňování. Hra poté pokračuje dál.

Je-li dobírací sloupeček již úplně vyčerpaný a na linii, kterou ukazuje Ankh, neleží již žádný dílek, akce **získání dílku z tržiště** není po zbytek partie možná (a blíží se **konec hry** – viz str. 11).

2

Prodej sady dílků

Další možnou akcí je vyložit z ruky sadu dílků stejného typu na stůl, což vám na konci hry přinese body. Počet bodů je dán součinem **počet dílků** × **počet skarabů** každé sady.

- Zahrajte z ruky **3 nebo více dílků stejného typu** a vyložte je na stůl před sebe. Je lhostejné, zda jsou na dílcích skarabové – můžete prodat i sadu zcela bez skarabů, chcete-li.



Michal ve svém tahu vyloží sadu 3 dílků ryb.

- V rámci sady můžete vyložit i dílky osob, je-li na nich symbol téhož zboží. V takovém případě se efekt osoby **neprovádí** (a tento dílek **nelze** zahrát ani později za účelem provedení efektu, neboť ho již nemáte v ruce).



Michal může v rámci sady 3 dílků ryb vyložit i dílek osoby, která sadě odpovídá.

Sošky Sobka

Sošky Sobka jsou **žolíky** a lze je přidat ke kterékoli sadě. Stejně tak lze přidat ke kterékoli sadě *Architekta* (tj. jediný dílek osoby ve hře se symbolem sošky).



- **Nemusíte prodat současně všechny dílky** z ruky, které do dané sady náleží – jedinou podmínkou je, že musejí být alespoň 3.
- Prodáváte-li sadu zboží téhož typu, jaký jste už v předchozím průběhu partie prodali, **spojte je** poté na stole **do jedné sady**. I v tomto případě však musíte z ruky vyložit alespoň 3 nové dílky stejného typu zboží.



Michal přidá čerstvě vyložené 3 dílky ryb k sadě 4 dílků ryb, které prodal dříve.

- Prodáváte-li sadu typu zboží, který jste dosud neprodali, alespoň jeden dílek musí sadě opravdu odpovídat (nelze žolíky nahradit všechny). Pokud ovšem rozšiřujete dříve prodanou sadu, můžete vyložit jen 3 dílky ze soškami.

Žetony pirog

Jakmile prodáte sadu zboží, musíte si vybrat jeden ze žetonů pirog na říční straně tržiště, zbývají-li tam nějaké. Tajně nahlédněte na lícovou stranu všech žetonů, jeden z nich si vyberte, **provedte jeho efekt** a **vyřadte jej ze hry** (není-li uvedeno jinak). Ostatní žetony pirog ponechte na svých místech.

*Ivana prodala první sadu celé partie.
Nyní nahlédne na lícové strany 5 žetonů pirog.*



*Vybere si **pyramidu**, která jí dovolí ihned hrát ještě jednou. Tento žeton pirogy vyřadí ze hry a zbylé čtyři žetony ponechá ležet na říční straně tržiště lícem dolů.*

Za vyhodnocené žetony pirog se nikdy nové nedoplňují (žetony pirog odložené stranou při přípravě hry slouží jen pro případné vyhodnocení efektu *architekta*). Jakmile někdo prodá celkově pátou sadu ve hře, za další prodeje sad už prostě žetony pirog získávat nebudete.

Seznam žetonů pirog a jejich efektů najdete na přehledovém listu.

Poznámka: Efekt žetonu pirogy musíte provést, je-li to možné. Pokud to možné není, vyřadte i tak žeton ze hry. Tím alespoň zajistíte, že jej nedostane soupeř.

Sobek není primárně paměťová hra. Jakmile každý hráč prodal alespoň 1 sadu dílků, **můžete otočit zbylé žetony pirog** na říční straně tržiště **lícem vzhůru**.

3

Využití efektu osoby

Zahrajte z ruky **1 dílek osoby**, ihned **provedte její efekt** a **vyřadte dílek ze hry**.

Seznam dílků osob a jejich efektů najdete na přehledovém listu.



Poznámka: Můžete zahrát i dílek osoby, jejíž efekt nebude mít na hru žádný vliv, abyste se vyhnuli jiné akci. Pokud je však možné efekt zahraného dílku provést, je to povinné.

Náš tip: Učíte-li hru *Sobek* nového hráče, není třeba na začátku vysvětlovat všechny efekty dílků osob. Zmiňte ale efekt **Písaře**, který se vyskytuje na 2 z 10 dílků osob. Pro nováčka, který shromažďuje dílky v ruce a čeká na výhodnější sady, může být efekt **Písaře** zahraného soupeřem nemilým překvapením.



Konec hry

Hra končí **okamžitě** ve chvíli, kdy hráč na tahu **nemůže** provést **žádnou ze tří možných akcí**. Jinými slovy:

- na tržišti na linii určené Ankhem neleží žádný dílek a dobírací sloupeček dílků je vyčerpán – není tedy možné **získat dílek z tržště**;
- nemá v ruce sadu alespoň 3 dílků, jež by mohl **prodat**;
- nemá v ruce žádný dílek **osoby** (připomínáme, že lze zahrát i dílek osoby, jejíž efekt nemá na hru žádný vliv).

Má-li soupeř v ruce sadu alespoň 3 dílků stejného typu zboží (kterou by mohl prodat, jen už to nestihl), **vyřadí tyto dílky ze hry**. Nepřidá je tedy mezi vyložené dílky před sebou na stole a **nezíská za ně žádné body**, aspoň mu ale nezvýší úroveň korupce:

Na závěr partie položí každý hráč veškeré dílky, které mu zbyly v ruce, na svou desku korupce.

Ivana nemůže provést žádnou akci, hra tedy končí. Michal má v ruce ještě 7 dílků. 3 dílky obilí a jemu odpovídající osoba tvoří sadu dle pravidel prodeje, takže je Michal může vyřadit ze hry.



Jeden dílek slonoviny, jeden mramoru a jeden dílek osoby odpovídající slonovině netvoří sadu, již by bylo možné prodat. Michal je nucen tyto 3 dílky položit na svou desku korupce.

Určení úrovně korupce

Hráči sečtou úroveň své korupce:

Každý dílek na desce korupce zvyšuje úroveň korupce o 1 stupeň (bez ohledu na druh dílku či skaraby na něm). Nezapomeňte zohlednit i případné žetony pirog zvyšující úroveň korupce.

Hráč s nižší úrovní korupce získá **1 deben**, plus **1 deben navíc za každé 3 stupně rozdílu, o který má menší úroveň korupce než soupeř**.

Získané debeny si vylosuje ze sáčku.

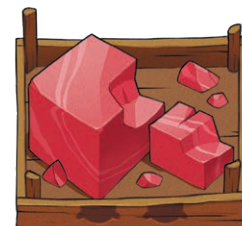


Michal dosáhl úrovně korupce **8**.



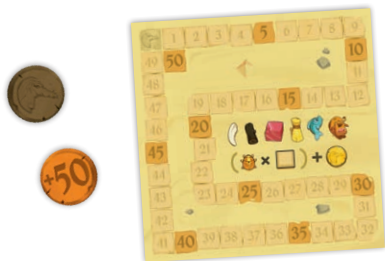
Ivanina úroveň korupce je pouze **1**.

Ivana si ze sáčku vylosuje **tři debeny**: jeden za to, že má nižší úroveň korupce, a další dva za rozdíl úrovně korupce **7** ($7 : 3 = 2$, zaokr. dolů na celé číslo).



Závěrečné vyhodnocení

Na zadní straně jednoho přehledového listu najdete počítadlo bodů. Pomocí bodovacích žetonů (pro každého hráče je určen jeden) zaznamenejte celkové skóre. Strana „+50“ slouží pro případ, že překročíte 50 bodů.



Každý hráč si sečte své skóre následovně: Každá prodaná sada dílků (ležící před ním na stole) přinese bodovou hodnotu dle vzorce **počet dílků, z nichž se skládá × počet skarabů** na nich.



Tato sada se **6 skaraby × 4 dílky** přinese Ivaně **24 bodů**.



Tato sada se **3 skaraby × 3 dílky** přinese Ivaně **9 bodů**.

Žetony debenů a některé žetony pirog mají bodovou hodnotu odpovídající zlatému číslu na nich.



Ivana dostane dalších **24 bodů** ($3 + 5 + 7 + 7 + 2$) za své žetony debenů a pirog.

Ivanino závěrečné skóre je **57 bodů**.

Kdo dosáhne vyššího součtu bodů, vítězí. V případě shody vyhrává hráč s nižší úrovní korupce. Panuje-li nadále shoda, potřeste si uznale rukou a zahrajte si ještě jednou!

Tiráž

Sobek pro 2 hráče je hra autorů Bruna Cathaly & Sébastiena Pauchona. Ilustroval Naïade, vydaly Catch Up Games, v České republice distribuuje MINDOK. Grafický design: Clément Milker, český překlad a sazba: Michal „meysa“ Stárek, korektury MINDOK.

Bruno a Seb by rádi poděkovali svým věrným a neúnavným testovacím hráčům, obzvlášť pak Marcu-Antoineovi.

Naïade děkuje: Sébastienovi a Brunovi, dvěma svým oblíbeným herním autorům. Ilustrovat jejich hru je čest, takže díky i Catch Up Games za tuto příležitost. A speciální díky Sebu Kihmovi za jeho klid, trpělivost a osobitý smysl pro humor.

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V tom případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz či zavolejte na **737 279 588**, my vám chybějící materiál pošleme.

MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)