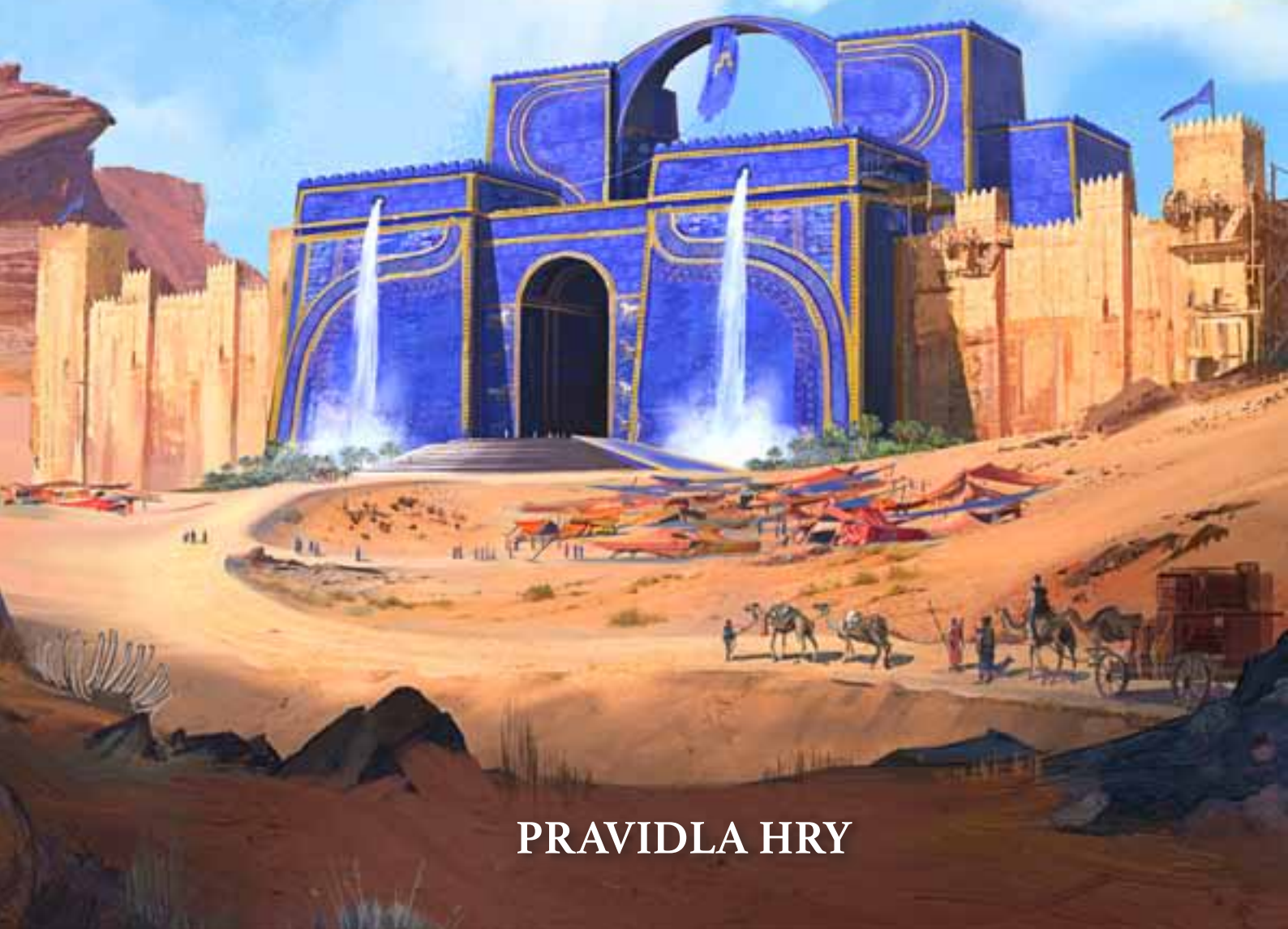


BABYLONIA



PRAVIDLA HRY

Znovuzrození Novobabylonské říše bylo spojené s bohatstvím a blahobytem, obzvlášť v období vlády Nabukadnezara II. (605–562 př. n. l.). Důvodem byl především vznik mnoha obchodních cest mezi velkými městy a osadami a efektivní využití úrodného údolí mezi řekami Euphrat a Tigris.

HERNÍ MATERIÁL



PŘÍPRAVA HRY



1. Položte herní plán doprostřed stolu. Představuje jihovýchodní část starověké Mezopotámie včetně jejích hlavních řek Eufratu a Tigridu.

- Při hře 4 hráčů se používá celý herní plán.
- Při hře 3 hráčů se NEPOUŽÍVÁ pevnina na sever od Tigridu.
- Při hře 2 hráčů se NEPOUŽÍVÁ pevnina na jih od Eufratu.

***Poznámka:** Obě řeky jsou součástí herní plochy nezávisle na počtu hráčů a mohou se na ně tudíž kdykoli umísťovat žetony klanů.*

2. Umístěte zikkurat na každé políčko s modrým ohraničením (). Poté zamíchejte destičky měst a polí a náhodně umístěte po jedné destičce lícem nahoru na každé políčko se zeleným ohraničením ().

- Při hře 4 hráčů použijte všechny zikkuraty a destičky lokací.
- Při hře 3 hráčů odstraňte níže uvedené herní prvky ze hry:



3. Vyložte lícem nahoru karty zikkuratu s čísly 1–7 vedle herního plánu (karty 8 a 9 se používají pouze v alternativní variantě hry).

4. Každý hráč si vezme stojan, žetony klanu a ukazatel vítězných bodů v jedné barvě. Z ní náhodně každý hráč vytáhne 5 žetonů a umístí je na svůj stojan. Žetony klanu každý hráč zamíchá před sebou lícem dolů a vytvoří tak vlastní zásobu. Každý hráč poté umístí svůj ukazatel vítězných bodů na políčko o na stupnici vítězných bodů.

Poznámka: Nepoužité stojany, ukazatele a žetony vraťte do krabice.

SHRNUTÍ A CÍL HRY

Ve hře *Babylonia* budete usilovat o prosperitu svého klanu v klidných časech rozkvětu Novobabylonské říše. Využívejte své občany na mapě, aby byly vaše vztahy s městy co nejprínosnější. Strategické umístění žetonů vedle zikkuratů vám umožní získat náklonnost panovníků. V neposlední řadě správné využití rolníků v úrodných oblastech zvýší hodnotu vašich polí. Hráč, který rozumnou kombinací těchto akcí dosáhne nejvyššího počtu vítězných bodů, se stane vítězem hry.

PRŮBĚH HRY

Náhodně vyberte začínajícího hráče, který bude první na tahu. Poté, co hráč na tahu odehraje **celý** svůj tah, je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu **musíte**:

1. zahrát žetony klanu ze svého stojanu,
2. vyhodnotit obklopená města a zikkuraty,
3. doplnit svůj stojan do 5 žetonů.

I. ZAHRÁNÍ ŽETONŮ ZE STOJANU

Můžete si vybrat z následujících dvou možností:

A. zahrát 2 libovolné žetony klanu (občany a/nebo rolníky),

NEBO

B. zahrát 3 a více rolníků (tj. žádné občany).

Žeton klanu lze umístit na **jakékoliv volné políčko** na herním plánu. Políčko je považováno za volné, pokud neobsahuje žádné žetony klanu, destičky lokací či zikkuraty.



Adam ve svém tahu může zahrát 2 libovolné žetony klanu, NEBO 3 a více žetonů rolníků.

Zvláštní pravidla při hraní žetonů klanu:

První kolo: V prvním kole může první hráč zahrát pouze 1 žeton klanu a druhý hráč pouze 2.

Řeky: Žetony klanu se do řek umísťují **lícem dolů**. Pokud si vyberete možnost **A: zahrát 2 libovolné žetony klanu**, můžete umístit jeden nebo oba žetony na jakékoliv volné políčko řeky. Pokud si vyberete možnost **B: zahrát 3 a více rolníků**, nemůžete umístit ani jednoho z nich do řeky.



Adam se rozhodne zahrát 2 žetony klanu, jeden z nich (rolníka) umístí lícem dolů do řeky.

Zikkuraty: Pokaždé když umístíte žeton klanu vedle zikkuratu (a to i tehdy, když se jedná o políčko řeky nebo již vedle daného zikkuratu máte další žetony klanu), dostanete jeden vítězný bod za každý zikkurat, který sousedí s alespoň jedním vašim žetonem.



Adam umístí úředníka vedle zikkuratu a dostane 3 body, jelikož má své žetony vedle 3 zikkuratů.

Pole: Abyste mohli umístit žeton rolníka do pole, musí s tímto polem již sousedit jiný váš žeton klanu (občan a/nebo rolník). Pole je obodováno a následně odstraněno ze hry (nahrazeno vašim žetonem). Pokud má pole na sobě číslo, dostanete odpovídající počet vítězných bodů. Pokud má pole na sobě **symbol města**, dostanete počet vítězných bodů rovný celkovému počtu měst, která mají **všichni** hráči před sebou.



Adam umístí rolníka na pole s hodnotou 6, čímž získá 6 vítězných bodů. Poté umístí dalšího rolníka na pole se symbolem města, čímž obdrží 5 vítězných bodů, protože hráči mají před sebou celkem 5 měst.

2. VYHODNOCENÍ OBKLOPENÝCH MĚST A ZIKKURATŮ

Po zahrání svých žetonů klanu musíte vyhodnotit města a zikkuraty, k jejichž obklopení došlo **ve vašem tahu**. Pokud došlo k obklopení více měst a/nebo zikkuratů, můžete si vybrat pořadí, ve kterém je vyhodnotíte.

Vyhodnocení obklopených měst

Město se vyhodnotí, když jsou všechna políčka pevniny, která s ním sousedí, obsazena žetony klanů (nehledě na to, komu patří). Sousedí-li město s řekou, není nutné pro vyhodnocení města tato políčka s řekou obsadit, ale pokud jsou na těchto políčkách žetony klanu, počítají se také. Obklopené město se vyhodnocuje ve dvou krocích:

A. Občané (👤, 🏠, ⚙️): Města na sobě mají 1, 2 nebo 3 symboly (👤, 🏠 a/nebo ⚙️). Každý hráč získá 2 body za každý svůj žeton klanu se stejným symbolem, který **sousedí** s daným městem nebo je s ním **spojený** pomocí vlastních žetonů (žetony klanu na políčkách řeky se počítají pro účely spojení, ale nejsou za ně udělovány vítězné body, protože leží lícem dolů).



Adam umístí svého obchodníka vedle města, tím je město na pevnině obklopeno. Občané se obodují následujícím způsobem: Adam získá 12 bodů za 3 obchodníky a 3 kněze, které má vedle města nebo spojené s městem, Valentina získá 6 bodů za obchodníka a 2 kněze, které má vedle města nebo spojené s městem.

Pokud budou města, nebo v průběhu hry obklopena, všichni Adamovy obchodníci a kněží budou obodováni znova.

B. Město: Hráč s největším počtem svých žetonů vedle města (včetně těch na řece) získá destičku města a položí ji lícem nahoru před sebe. V případě shody je destička města odhozena. Pokaždé když některý hráč získá destičku města a položí ji před sebe, získá každý hráč tolik vítězných bodů, kolik má před sebou měst. Pokud je destička odhozena kvůli shodě, nikdo body nezíská.



Adam

Nora

Valentina

Po obodování občanů v předchozím příkladu získá Adam destičku. Nyní má před sebou 4 destičky města, Nora 3 a Valentina 2. Získají tedy 4, 3 a 2 body.

Poznámka: Po odstranění destičky města je políčko opět volné, takže na něj může být umístěn libovolný žeton klanu.

Vyhodnocení obklopených zikkuratů

Zikkurat se vyhodnotí, když jsou všechna políčka pevniny, která s ním sousedí, obsazena žetony klanů (nehledě na to, komu patří). Stejně jako v případě města, není nutné pro vyhodnocení zikkuratu obsadit políčka s řekou, sousedí-li s ní. Pokud jsou ale na těchto políčkách žetony klanů, počítají se také.

Hráč, který má nejvíce žetonů klanu vedle zikkuratu (včetně těch na řece), si vybere jednu z dostupných karet zikkuratů (více na straně 8) a položí ji před sebe. V případě shody kartu nezíská nikdo, ale žádná z nich není odhozena. Zikkuraty zůstávají na herním plánu do konce hry.



Všetchna políčka pevniny vedle zikkuratu jsou obsazena, tudíž bude vyhodnocen. Adam má vedle zikkuratu 3 žetony, Nora 2 a Valentina 1. Adam si tedy může vybrat jednu z dostupných karet zikkuratu. Zikkurat zůstává na svém místě.

3. DOPLNĚNÍ STOJANŮ DO 5 ŽETONŮ

Poté, co dokončíte vyhodnocení obklopených měst a zikkuratů (pokud se nějaké konalo), musíte si dobrat žetony klanu ze své zásoby a doplnit svůj stojan do 5. Pokud je vaše zásoba vyčerpána, hrajte s žetony, které vám zbyly ve stojanu.

KONEC HRY

Hra končí okamžitě na konci tahu některého hráče, pokud:

daný hráč nemá ve svém stojanu žádný žeton

NEBO

na herním plánu zbývá maximálně 1 město.

Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrává hru. V případě shody vítězí ten z nich, který má před sebou více měst. Pokud shoda nadále trvá, hráči vítězství sdílí.

ALTERNATIVNÍ VARIANTA HRY

Po odehrání několika her mohou hráči použít následující variantu hry:

Příprava hry, krok 3 (str. 3): Vyberte náhodně 7 z 9 karet zikkuratů a vyložte je vedle herního plánu. Vraťte 2 zbylé karty do krabice.

AUTOŘI

Autor: Reiner Knizia
Ilustrace: Jonas Hassibi
Grafická úprava a sazba: David Prieto
Pravidla a vývoj hry: Juan Luque a Rafael Sáiz

Český překlad: Anna Ledecká
Redakce a sazba: Mirek Tlamicha
Korektury: Daniel Knápek
Odborný poradce: Zdeněk Polách

Reiner Knizia by rád poděkoval všem, kteří spolupracovali na testování hry, především Iainu Adamsovi, Sebastianu Bleasdaleovi, Drakovi, Gavinu Hamiltonovi, Rossu Inglisovi, Simonu Kaneovi, Kevinu Jacklinovi a Davu Springovi.

Společnost Ludonova by ráda poděkovala Antoniu Varelovi, Carlosu Romerovi, Davidu Ferrerovi, Josému Merlovi a Pacu Cantarerovi za spolupráci na testování hry.

© Dr. Reiner Knizia, 2019.
Všetchna práva vyhrazena.

© Ludonova, 2019. Všetchna práva vyhrazena.
San Pablo 22 – Córdoba – Španělsko
www.ludonova.com

Český překlad: © TLAMA games, 2020.
Všetchna práva vyhrazena.
www.tlamagames.com

KARTY ZIKKURATŮ

Po získání zikkuratu si vyberte jednu z dostupných karet zikkuratů a položte ji před sebe. Můžete mít před sebou více karet najednou a kombinovat jejich efekty (∞ = trvalý efekt, $\times 1$ = jednorázový efekt).



Okamžitě získáte 10 bodů. Poté otočte tuto kartu lícem dolů, v této hře už ji nemůžete použít.



Na konci některého ze svých tahů (po dobrání žetonů do stojanu) odehrajte jeden další tah. Poté otočte tuto kartu lícem dolů, v této hře už ji nemůžete použít.



Od této chvíle můžete mít ve svém stojanu 7 žetonů klanu místo obvyklých 5.



Od této chvíle můžete zahrát právě 3 různé občany lícem nahoru (☀️+👤+👤) místo 2 libovolných žetonů klanu.



Od této chvíle můžete navíc zahrát jednoho občana lícem nahoru, pokud hrajete 3 a více rolníků.



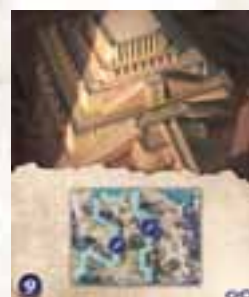
Od této chvíle můžete umísťovat občany do polí, aniž by vedle daného pole musel ležet jiný váš žeton klanu.



Od této chvíle dostanete při každém bodování města 1 bod navíc za každý pár měst, který máte před sebou.



Od této chvíle každé volné políčko středové oblasti mezi řekami spojuje vaše žetony klanu.



Od této chvíle každé volné políčko řeky spojuje vaše žetony klanu.