

Mombasa

KONKURENČNÍ BOJ
VE VĚKU OBCHODNÍCH
SPOLEČNOSTÍ

Ve hře Mombasa hráči získávají akcie obchodních společností sídlících v Mombase, Saint-Louis, Kapském Městě a Káhiře a rozšiřují jejich obchodní stanice po celém africkém kontinentu, aby co nejvíce rostla hodnota jejich majetkových podílů. Kdo získá do konce hry nejvíce peněz, zvítězí.

HERNÍ MATERIÁL

Obchodní společnosti byly ve své době zakládány za účelem průzkumu, obchodu a kolonizace nových teritorií. Jsou však spojeny i se stinnou kapitolou lidské historie: globálním kolonialismem. Toto období trvalo přibližně od 15. století do poloviny 20. století a patřilo k němu i vykořisťování a otrokářství.

Ačkoli se naše hra odehrává v tomto období, nejde o historickou simulaci. Mombasa je strategická hra ekonomického zaměření, ve které tvoří historie pouze rámcový tematický kontext. Vykořisťování afrického kontinentu a jeho obyvatel není ve hře nijak zachyceno.

Chcete-li se o historii kolonialismu a dobývání Afriky dozvědět více, doporučujeme vyhledat si vhodnou literaturu.

Autor: Alexander Pfister

Ilustrace: Klemens Franz, Andreas Resch

Vývoj a pravidla: Viktor Kobilke



Pro 2 až 4 hráče od 12 let

1 hrací deska

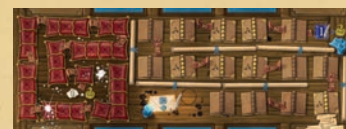


4 oboustranné stupnice společností (každá se skládá ze dvou částí)

Každá stupnice je označena alfanumerickým kódem (A1 až D2). Při skládání dejte pozor, aby kód v levém a pravém dolním rohu obou částí odpovídal.



4 desky hráčů (1 v každé z barev hráčů)



72 žetonů knih

24×

rub



lic

24×

rub



lic

24×

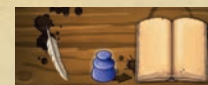
rub



lic

10 startovních destiček

lic



rub

4 bonusové destičky

lic



rub



60 mincí



40× 1 libra



20× 5 liber

1 žeton začínajícího hráče



60 obchodních stanic (po 15 v každé ze čtyř barev společností – neplést s barvami hráčů)



16 označovací kamenů na stupnice společností (po 4 v každé z barev hráčů)



20 obsazovacích bonusových kamenů (po 5 v každé z barev hráčů)



44 akčních karet



lic

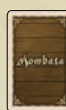


rub

36 počátečních akčních karet (po 9 v každé z barev hráčů)



lic

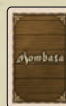


rub

4 karty expanze s hodnotou »1«



lic



rub

4 karty stupnic



lic



rub

4 kalamáře



4 diamanty



1 bloček pro zápis bodování



4 přehledové karty



PŘÍPRAVA PRVNÍ PARTIE HRY

I.

Hrací desku položte doprostřed stolu.

II.

Karty stupnic nechte v krabici. V první partii nebudou zapotřebí.

Stupnice společností A1, B1, C1 a D1 přiložte k okrajům hrací desky následovně:

- **A1** k černému okraji Mombasy;
- **B1** k červenému okraji Kapského Města;
- **C1** k bílému okraji Saint-Louis;
- **D1** k oranžovému okraji Káhiry.

Po zbytek partie bude každá stupnice odpovídat dané společnosti: A1 bude stupnicí Mombasy, B1 bude stupnicí Kapského Města atd.

III.

Umístěte **15 obchodních stanic** v barvě každé společnosti na políčka odpovídajících **sídel společností**: 15 černých stanic do Mombasy, 15 červených do Kapského Města, bílé do Saint-Louis a oranžové do Káhiry. Ujistěte se, že všechna políčka jsou obsazena a žádné symboly na nich nejsou vidět.

IV.

Roztřídte **44 akčních karet** podle písmene v pravém horním rohu (A, B, C, D, E). Nejprve zamíchejte 4 karty s písmenem E, srovnejte je do balíčku a položte je lícem dolů vedle levého dolního rohu hrací desky. Pak zamíchejte 4 karty s písmenem D a položte je lícem dolů na tento balíček. Totéž udělejte s 11 kartami C a pak s 16 kartami B. Nakonec položte na balíček 9 zamíchaných karet A. Takto vzniklý balíček tvoří doplňovací balíček akčních karet. Vedle něj vyhradte místo pro odhazovací balíček akčních karet.

V.

Nyní zaplňte **12 políček nabídky karet** kartami, které budete brát svrchu doplňovacího balíčku akčních karet. Napřed vyložte po jedné kartě na 4 pole pravého sloupce shora dolů, pak proveďte totéž v prostředním sloupci a nakonec ve sloupci levém. Jestliže jste postupovali správně, bude na vrchním poli levého sloupce (a všech polích středního a pravého sloupce) *karta A*, zatímco zbylá tři pole levého sloupce budou obsazena *kartami B*.

VI.

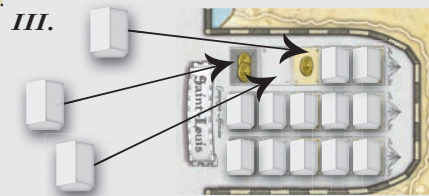
Vedle hrací desky vytvořte **bank mincí** (v hodnotách 1 a 5 liber, dále jen »£«).

VII.

Nyní položte na políčka 2 až 7 **stupnice kol** mince z banku v závislosti na počtu hráčů následovně (políčko 1 zůstane vždy prázdné):

- **ve hře 2 hráčů** – po 1 £ na každé políčko;
- **ve hře 3 hráčů** – po 1 £ na políčka 3, 5 a 7 a po 2 £ na políčka 2, 4 a 6;
- **ve hře 4 hráčů** – po 2 £ na každé políčko.

III.



VII.

Stupnice kol



VIII.

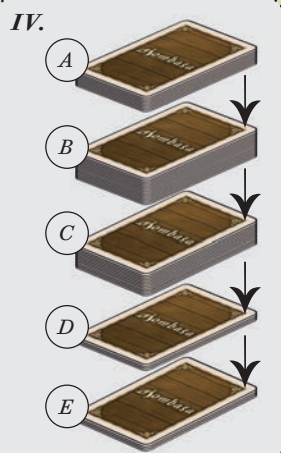
Nabídka knih



V.



IV.



VI.



Místo pro odhazovací balíček akčních karet

IX.

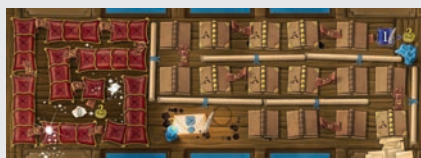
Vyložte 4 **bonusové destičky** lícem nahoru napravo vedle hrací desky.

X.

Každý hráč si zvolí barvu a obdrží:



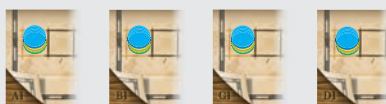
desku hráče ve zvolené barvě a položí ji před sebe na stůl (nechte si pod ní a nad ní dost místa);



9 počátečních akčních karet ve své barvě, které bude skrytě držet v ruce;



4 označovací kameny na stupnice společnosti ve své barvě a umístí je na počáteční políčka každé ze čtyř stupnic společnosti;



1 diamant, ten umístí na políčko s diamantem na stupnici diamantů na své desce hráče;



1 kalamář (prozatím ho odloží vedle své desky);



1 £ z banky (i tu si uloží vedle své desky).



Každý také obdrží v závislosti na počtu hráčů určitý počet **obsazovacích bonusových kamenů** své barvy (které umístí vedle své desky):

- Ve hře 2 hráčů každý hráč obdrží 3 bonusové kameny.
- Ve hře 3 nebo 4 hráčů každý hráč obdrží 2 bonusové kameny. Zbývající bonusové kameny nechte v krabici. Mají význam jen v partiích, v nichž se hraje se stupnicí společnosti A2.

XI.

Vhodným způsobem určete **začínajícího hráče** a přiďte mu **žeton začínajícího hráče**.



XII.

Rozdejte každému hráči určitou **kartu expanze s hodnotou »1«**.

- Začínající hráč* obdrží kartu s číslem »1«.
- Hráč po jeho levé ruce (*druhý hráč* v pořadí na tahu) obdrží kartu s číslem »2«.
- Případný *třetí hráč* v pořadí obdrží kartu s číslem »3«.
- Případný *čtvrtý hráč* v pořadí obdrží kartu s číslem »4«.

Každý hráč si přidá svou kartu expanze s hodnotou »1« do ruky, čímž se počet jeho počátečních akčních karet v ruce zvýší na 10. Přebytečné karty expanze s hodnotou »1« nechte v krabici.



XIII.

Každý hráč dále obdrží určitou **startovní destičku**:

- Začínající hráč* obdrží tuto destičku. →
- Druhý hráč* obdrží tuto destičku. →
- Případný *třetí hráč* v pořadí obdrží tuto destičku. →
- Případný *čtvrtý hráč* v pořadí obdrží tuto destičku. →

Nepoužité destičky nechte v krabici. Na každé startovní destičce jsou uvedeny:



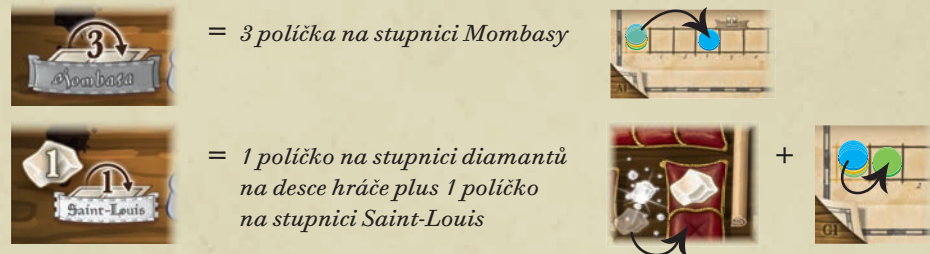
XIV.

Nyní každý hráč provede tyto kroky:

- Položí svou startovní destičku lícem nahoru na *pole s obálkou* na své desce hráče.
- Postaví svůj **kalamář** na symbol kalamáře na startovní destičce.
- V počátečních akčních kartách v ruce vyhledá 3 karty, které odpovídají třem symbolům v levém horním rohu jeho startovní destičky. Tyto karty vyloží lícem nahoru nad svou desku, každou na jedno ze tří barevně označených **míst pro použité akční karty** (v libovolném pořadí).
- Zaznamená svůj počáteční bonus.



Počáteční bonus vždy uvádí odkaz na 1 nebo 2 určité stupnice a počet políček, o která hráč posune vpřed svůj označovací kámen na těchto stupnicích:



PŘÍPRAVA DALŠÍCH PARTIÍ

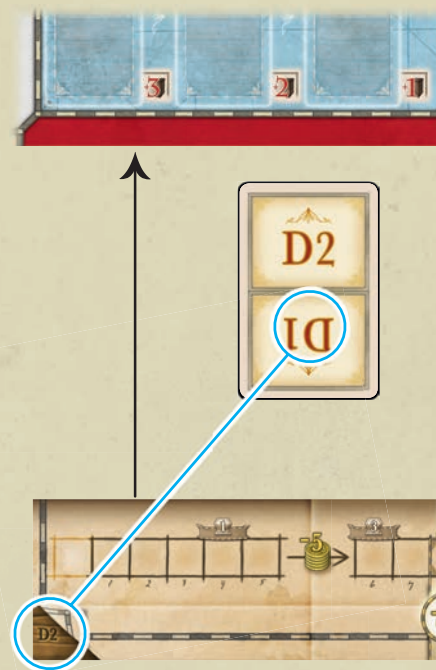
Až budete hru znát více, můžete přípravu hry provést variabilněji, kdy se kroky 2 a 13 provádějí jiným způsobem:

II.

Čtyři karty stupnic zamíchejte lícem dolů. Položte ke každému okraji hrací desky náhodně po 1 kartě stupnice lícem dolů tak, aby bylo stále jasné, která polovina karty směřuje k okraji hrací desky. Poté karty otočte lícem nahoru. Ke každému okraji desky přiložte stupnici společnosti určenou pomocí karty. Pak můžete karty stupnic vrátit do krabice.

XIII.

Zamíchejte **10 startovních destiček** a rozdejte každému hráči po dvou lícem dolů. Zbylé destičky vraťte do krabice. Každý hráč se podívá na své 2 destičky, tajně si jednu z nich vybere a druhou vrátí do krabice. Zvolené destičky odkryjí hráči současně.



V roli investora se snažíte vydělat co nejvíce peněz investováním do akcií obchodních společností a rozšiřováním sítě jejich obchodních stanic po celém africkém kontinentu. Investováním zboží zvyšujete svůj akciový podíl v těchto společnostech a rozšiřováním sítě jejich obchodních stanic zvyšujete hodnotu svých podílů. Své výnosy můžete dále zvyšovat hromaděním diamantů a důmyslně vedeným účetnictvím.



V průběhu hry budete vydělávat peníze, kterými obvykle budete za některé akce platit. Hlavní obnos ovšem vyděláte až na konci hry.

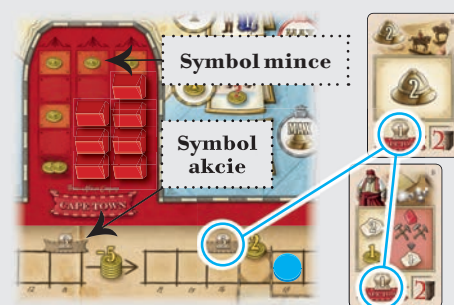
Váš celkový výdělek bude dán součtem:

- **peněz**, které máte u sebe v hotovosti;
- **hodnot akcií** všech čtyř společností, které budete vlastnit;
- poslední hodnoty, kterou váš **diamant** překročil na stupnici diamantů;
- poslední hodnoty, kterou váš **kalamář** překročil na stupnici účetnictví.

Hráč, který dosáhne nejvyšší celkové hodnoty svého jmění, se stane vítězem hry.

Akcie společností a jejich hodnota

V průběhu hry můžete postupovat svými ukazateli na stupnicích všech společností. Kdykoliv dosáhnete políčka se **symbolem akcie** nebo ho překročíte, budete vlastnit tolik akcií této společnosti, kolik tento symbol udává (hodnoty nejsou kumulativní – platí vždy poslední dosažená hodnota). Další akcie budete moci získat prostřednictvím karet, na nichž je uveden symbol akcie (viz dále). Hodnota každé akcie závisí na počtu obchodních stanic dané společnosti na hracím plánu mimo její sídlo a rovná se počtu **symbolů mince** viditelných na uvolněných políčkách pro obchodní stanice v sídle dané společnosti.



Příklad: Modrý má celkem 7 akcií společnosti z Kapského Města – 5 akcií díky pozici na stupnici Kapského Města a 2 akcie prostřednictvím svých dvou karet se symbolem akcie. V sídle společnosti z Kapského Města je na políčkách vidět 6 symbolů mince. Každá akcie tak má hodnotu 6 £ a celková hodnota podílu modrého hráče je 42 £ (7 akcií × 6 symbolů mince = 42).

PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry se hraje na 7 kol.

Každé kolo se skládá ze 3 fází:

Po fázi akcí v 7. kole hra končí

a nastává závěrečné vyhodnocení.



I. Fáze plánování

Tuto fázi provádějí všichni hráči současně.

Skládá se ze dvou kroků: 1. *příprava karet*, 2. *otočení karet*.

1. Příprava karet

Zvolte si karty z ruky a položte je **licem dolů** k dostupným **akčním místům** do své **oblasti akcí** (oblast pod vaší deskou hráče).

Poznámka: Připravené karty využijete v následující fázi akcí, již nyní tedy určujete, jaké akce v ní vůbec budete moci provést (provádění akcí viz dále na str. 5 až 8).

Na začátku hry máte k dispozici **3 akční místa** (3 barevně označená místa při spodním okraji uprostřed vaší desky).

Na každé dostupné akční místo se vejde 1 karta. Můžete si tedy připravit až 3 karty. Později v průběhu hry budete moci odemknout jedno nebo i dvě **přídavná akční místa**, jakmile na své stupnici diamantů a stupnici účetnictví dosáhnete určitého políčka nebo je překročíte (podrobnosti viz str. 12).

Ke každému odemčenému akčnímu místu můžete během fáze plánování umístit 1 kartu z ruky navíc (budete-li tedy mít odemčena obě přídavná akční místa, budete si moci připravit až 5 karet).

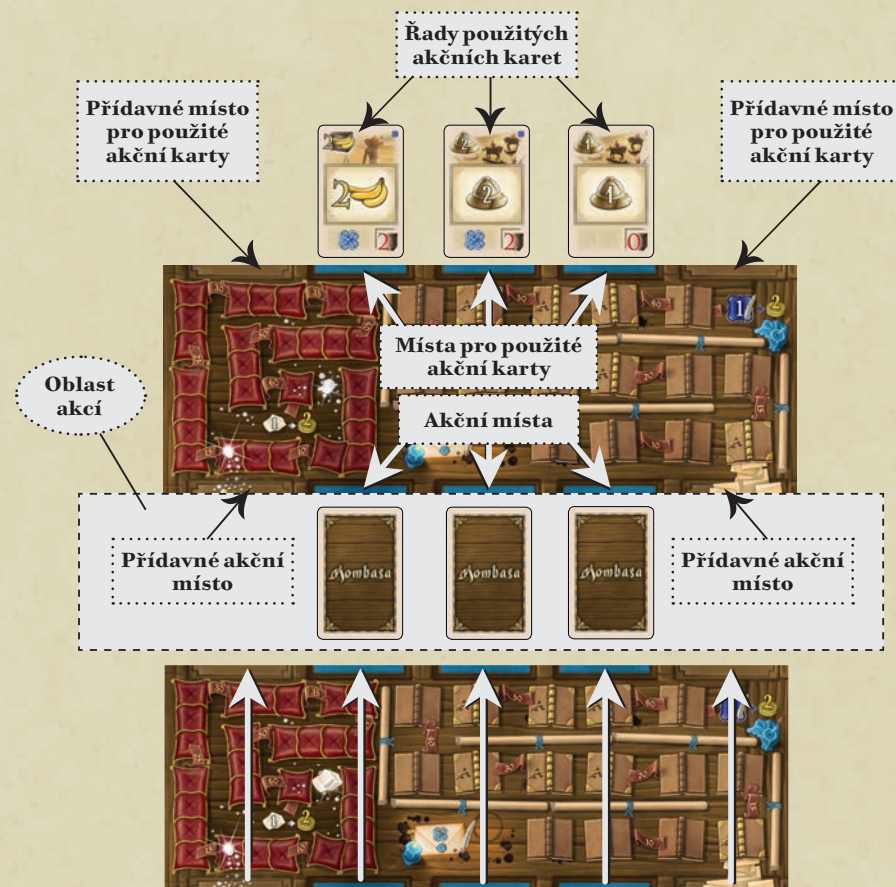
I. fáze plánování,



II. fáze akcí,



III. fáze přípravy na příští kolo.



Každé akční místo je spojeno s místem pro použité akční karty v téže sloupci

Jakou kartu umístíte na které dostupné akční místo, záleží jen na vás. Mějte ovšem na paměti, že každé akční místo je spojeno s místem pro použité akční karty přímo nad ním nad deskou hráče. Na konci fáze akcí přesunete každou kartu z akčního místa na příslušné **místo pro použité akční karty**. V průběhu hry se tedy nad každým akčním místem bude vytvářet odpovídající řada použitých akčních karet (složená ze všech karet, které byly dříve umístěny na příslušné **akční místo**). Karty v řadách použitých karet jsou neaktivní a nelze je použít, dokud se vám nevrátí zpět do ruky. V každém kole si však můžete vzít zpět do ruky jen jednu řadu použitých akčních karet (viz »Vystoupení z fáze akcí« na str. 9). Proto může být důležité, kterou kartu připravíte na které akční místo.

Poznámka: V 6. a 7. kole je už ovšem jedno, na která akční místa své karty umístíte, protože tyto karty se vám už před koncem hry do ruky nevrátí. Není povinné obsadit všechna dostupná akční místa, můžete si připravit i méně karet.

2. Otočení karet

Jakmile všichni hráči ukončili přípravu karet do své oblasti akcí, otočte všechny karty licem nahoru.



II. Fáze akcí

Fázi akcí začíná svým tahem **začínající hráč**, po něm je na řadě hráč po jeho levé ruce, pak další hráč atd. Tímto způsobem se hráči střídají na tazích po směru hodinových ručiček tak dlouho, dokud z fáze akcí všichni nevystoupí.



Karty zboží se ve hře vyskytují ve 3 druzích: káva, banány, bavlna (na každé je uvedeno množství 1, 2, 3 nebo 4)



1. Použití karet zboží (viz str. 5);



2. Použití karet expanze (str. 5 a 6);



Karty expanze



3. Použití karty účetního (str. 7);



4. Použití karty obchodníka s diamanty (str. 8);



5. Obsazení bonusového políčka (str. 8 a 9);

6. Vystoupení z fáze akcí (viz str. 9).



Karty účetního

Jakmile provedete akci »Vystoupení z fáze akcí«, je pro vás tato fáze u konce. Poté, co z fáze akcí vystoupí všichni, celá tato fáze končí.



Karty obchodníka s diamanty

Poznámka: S ohledem na karty, které jste si připravili v předchozí fázi, se může stát, že mnohé akce nebudete moci provést. V takovém případě musíte provést akci jinou, nemáte-li na výběr nic jiného, musíte vystoupit z fáze akcí.

Příklad: Modrý ve svém tahu nemůže provést akci »Použití karty účetního«, protože ve své oblasti akcí nemá žádnou kartu účetního připravenou (karta nacházející se v řadě použitých akčních karet samozřejmě k dispozici není).



Důležité upozornění: Poté, co nějakou akční kartu použijete, musíte ji otočit lícem dolů (aby bylo vidět, že jste ji již použili). Otočené karty se znovu použít nedají.

Příklad: Po použití své karty obchodníka s diamanty ji modrý otočí lícem dolů.



1. Použití karet zboží

Touto akcí si můžete pořídit nové karty z nabídky karet a postoupit svými ukazateli na stupnicích společnosti.

Vyberte si z karet ve své oblasti akcí libovolný počet karet **zboží jednoho druhu** ležících lícem nahoru (kávu, banány nebo bavlnu). Musíte si zvolit nejmenší jednu kartu bez ohledu na to, kolik karet zboží tohoto druhu máte a jaké množství zboží je na nich vyznačeno.

Součet množství zboží na zvolených kartách představuje **celkové množství** daného zboží, které musíte využít:

- k pořízení nejvýše **jedné karty** z nabídky karet **a/nebo**
- k postupu svými ukazateli na jedné nebo více stupnicích společnosti.



- **Příklad:** K provedení této akce může modrý použít:
- **jedinou kartu 1 jednotky kávy *nebo***
- **jedinou kartu 3 jednotek kávy *nebo***
- **obě karty kávy v celkovém množství 4 jednotek *nebo***
- **kartu 2 jednotek bavlny.**

POŘÍZENÍ KARTY Z NABÍDKY KARET

Zvolte si 1 kartu dle svého výběru z nabídky karet na hrací desce. Každá karta v nabídce **má stanovenou cenu**. Tato cena se skládá ze dvou hodnot: **červené číslo** na bedně na samotné pořizované kartě a červené číslo na bedně na hrací desce vpravo vedle něj. Součet těchto dvou hodnot udává cenu karty, které musí dosáhnout vaše celkové množství daného zboží nebo ji převýšit. Je-li celkové množství vašeho zboží rovno ceně karty, vezměte si kartu z nabídky **do ruky**.

Pokud je celkové množství vašeho zboží vyšší, vezměte si zvolenou kartu do ruky a **přebytek** použijte k postupu na jedné nebo více stupnicích společnosti (viz níže).

Poznámka: Nabídka karet se znovu doplní až na konci kola.



Červené číslo na bedně

Cena karty (= 3 jednotky zboží)

POSTUP NA JEDNÉ NEBO VÍCE STUPNICÍCH SPOLEČNOSTÍ

Využijte celkové množství vašeho zboží (nebo zbytek, pokud jste získali kartu dle předchozího odstavce) k postupu na stupnicích společnosti. Za **každou jednotku zboží** se posuňte jedním svým ukazatelem o **1 políčko vpřed**. Postup provádějte postupně, jedno políčko po druhém. Můžete celý postup provést na stupnici jediné společnosti anebo jej libovolně rozdělit mezi stupnice různé (podrobnosti o stupnicích společnosti viz str. 11). Poté, co takto vyčerpáte celkové množství svého zboží, otočte všechny příslušné akční karty lícem dolů. Tím je váš tah u konce.



Příklad: Modrý využije celkové množství 4 jednotek kávy (použitím obou karet kávy s hodnotami 1 a 3).

Z nabídky si vybere kartu banánů s hodnotou 2, jejíž cena je 3, a vezme si ji do ruky. Zbylou jednotku kávy využije k postupu o 1 políčko na jedné zvolené stupnici společnosti.



Nakonec otočí obě použité karty kávy ve své oblasti akcí lícem dolů a ukončí svůj tah.



2. Použití karet expanze

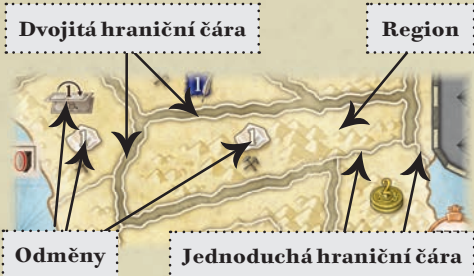
Touto akcí můžete rozšiřovat síť obchodních stanic zvolené společnosti jejich umístěním do regionů na mapě na hrací desce (dále používáme též pojem expandovat, expanze).

Provádíte-li tuto akci, musíte využít **všechny** karty expanze ve své oblasti akcí najednou. **Nesmíte** si žádnou nechat na pozdější tah. Na každé kartě expanze je v symbolu přílby uveden určitý počet **bodů expanze** (1, 2 nebo 3). Sečtete hodnoty na všech kartách expanze ve své oblasti akcí. Výsledkem je **celkový počet bodů expanze**, který musíte využít k expanzi **právě 1 společnosti** (nesmíte rozdělit svůj celkový počet bodů expanze mezi více společností).



Poznámka: Symbol akcie v levém dolním rohu karet expanze nehraje při provádění expanze žádnou roli. Má význam až při závěrečném vyhodnocení, jak se dozvíte dále.

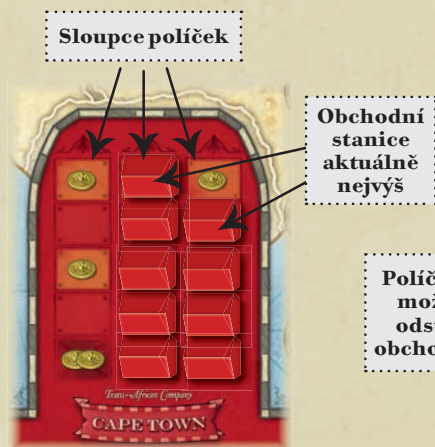
Nejprve si zvolíte společnost, jejíž síť budete rozšiřovat (dále jen »aktivní společnost«). Pak svoje body expanze vyčerpáte na umístění obchodních stanic této společnosti do nových regionů. Nový region musí sousedit s jiným regionem již obsazeným stanicí aktivní společnosti nebo přímo s jejím sídlem. Jednotlivé **regiony** (je jich celkem 24) jsou na mapě odděleny **jednoduchými** nebo **dvojitými hraničními čarami** a obsazení nového regionu stojí 1, 2 nebo 3 body expanze (přesný průběh expanze se dozvíte dále). Jakmile vyčerpáte všechny své body expanze, obdržíte **odměnu** za obsazení nových regionů a váš tah skončí.



Obsazení nového regionu se provádí v následujících krocích:

1. Zvolte si výchozí region obsazený stanicí aktivní společnosti (nebo sídlo společnosti) a vhodný cílový region (jak je uvedeno, musí **sousedit** s výchozím regionem nebo sídlem aktivní společnosti). Zvolený cílový region může být klidně obsazen **jinou společností**, nemůže to však být region, který je aktivní společností již obsazen.
2. Pokud při rozšíření z výchozího regionu či sídla společnosti do cílového regionu musíte překročit **jednoduchou hraniční čáru**, spotřebujete **1 bod expanze**. Musíte-li překročit **dvojitou hraniční čáru**, spotřebujete **2 body expanze**. Je-li cílový region obsazen obchodní stanicí **jiné společnosti**, spotřebujete **o 1 bod expanze navíc**.

3. Máte-li k obsazení cílového regionu dost bodů expanze, vezměte **1 obchodní stanicí** z políčka v sídle aktivní společnosti a umístěte ji do cílového regionu. Políčka jsou v sídle každé společnosti uspořádána do **3 sloupců po 5 políčkách**. Stanici můžete vzít z libovolného sloupce, vždy to však musí být stanice, která je v něm **nejvýš** (tj. nejdál od okraje hrací desky).



4. Obchodní stanici postavte do cílového regionu zatím na bok, aby bylo zřejmé, že jste si dosud nevybrali odměnu za jeho obsazení.



Tento postup opakujte tak dlouho, až vyčerpáte všechny své body expanze. Nechcete-li všechny využít, nemusíte, ale zbytek propadá.

Příklad: Modrý využije svých celkem 5 bodů expanze k rozšíření sítě společnosti z Kapského Města. Nejprve ze sídla společnosti obsadí region **I**, na což spotřebuje 1 bod expanze, protože musí překročit jednoduchou hraniční čáru **I**.



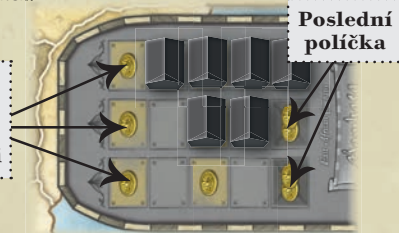
Do tohoto regionu postaví na bok jednu obchodní stanicí ze sídla společnosti (1). Poté z tohoto regionu obsadí region **II**, což ho opět stojí 1 bod expanze (opět musí překročit jednoduchou hraniční čáru **II**). Do regionu umístí (zatím na bok) další stanici ze sídla společnosti (2).

Nakonec obsadí region **III**, který však je obsazen společností z Mombasy a od výchozího regionu je oddělen dvojitou hraniční čarou **III**. Spotřebuje proto všechny tři zbylé body expanze. I sem modrý postaví na bok jednu stanici z Kapského Města (3). C



Po vyčerpání všech svých bodů expanze proveďte následující kroky:

1. Zaznamenejte **odměnu** za všechny regiony, jež jste právě obsadili. Pořadí, v jakém jste regiony obsazovali, nehraje roli.
2. Pokud byly před expanzí některé cílové regiony obsazené stanicemi jiných společností, vraťte tyto odstraněné obchodní stanice zpět do sídla dané společnosti. Můžete si vybrat, do jakého sloupce v sídle společnosti odstraněnou obchodní stanicí vrátíte, ale musí to být vždy **nejnižší volné políčko** v daném sloupci. Jedinou výjimkou je úplně **poslední políčko** každého sloupce (nejblíže k okraji hrací desky). Je-li jednou uvolněno, není možné ho znovu obsadit odstraněnou obchodní stanicí.



3. Jakmile vrátíte všechny odstraněné obchodní stanice zpět do sídla příslušné společnosti, postavte všechny nové stanice aktivní společnosti normálně nastojato (v každém regionu smí stát vždy jen jedna obchodní stanice).



4. Nakonec otočte lícem dolů všechny karty expanze ve své oblasti akcí. Tím váš tah končí.

Odměny za obsazení regionů

Vezměte si z banku uvedený obnos.



Posuňte svůj ukazatel na stupnici diamantů o zobrazený počet políček dopředu (symbolů dolů pod symboly diamantů si nevšímejte, jejich význam bude vysvětlen později).



Posuňte svůj ukazatel na stupnici aktivní společnosti o uvedený počet políček vpřed.



Sečtete dohromady všechny účetní body uvedené v právě obsazených regionech a vyčerpejte je na získání knih a/nebo peněz (přesný postup bude podrobně popsán na následující straně).



Poznámky a zvláštní případy:

- Na mapě jsou 2 **enklávy** – regiony zcela obklopené jiným regionem. Než tedy obsadíte enklávu, musíte napřed obsadit region, který ji obklopuje (oba obklopující regiony jsou jediné regiony na mapě, které neposkytují žádnou odměnu za své obsazení).



- Jestliže v sídle společnosti nezbylo žádná obchodní stanice, společnost nemůže expandovat, dokud není nějaká její obchodní stanice odstraněna a vrácena do jejího sídla. Dojdou-li obchodní stanice v průběhu expanze, případné přebývající body expanze propadají.
- Máte-li vrátit odstraněnou obchodní stanicí do sídla společnosti, ale v něm nezbylo žádné vhodné políčko, úplně tuto stanici vyřadte ze hry.

- Máte-li ve své oblasti akcí jen jednu kartu expanze a její body expanze nestačí na obsazení žádného regionu, o který máte zájem, tato akce vám propadá. Danou kartu expanze musíte i tak otočit lícem dolů.
- Poslední políčko v každém sloupci v sídle společnosti je nejcennější, jelikož jsou na něm uvedeny 2 symboly mincí – nelze ho znovu obsadit. Když expandujete společnost, je proto obvykle rozumné napřed zcela vyprázdnit jeden sloupec a až pak začít vyprazdňovat druhý. V určitých situacích však může být vhodnější vyprazdňovat sloupce rovnoměrně.
- Regiony obsazené stanicemi jedné společnosti nemusejí tvořit žádnou ucelenou souvislou oblast nebo být nějak řetězem sousedících obsazených regionů napojeny na sídlo dané společnosti.

Sídla společností nejsou regiony, takže ty obsadit nelze.

Než přistoupíme k vysvětlení akce »Použití karty účetního«, je třeba se zmínit o žetonech knih a účetních bodech:

Kalamář můžete na své stupnici účetnictví posunout pouze na ta políčka, na nichž leží žetony knih. To znamená, že políčka stupnice musíte nejprve zaplnit žetony

z nabídky knih, abyste na ně mohli svým kalamářem postoupit (na začátku má každý hráč jednu knihu přímo vytištěnou na své startovní destičce). Žetony knih se z nabídky získávají pomocí účetních bodů. Tyto body můžete získat jako odměnu za obsazení regionu (viz výše), použitím karty účetního (jak se dozvíte dále), nebo prostřednictvím nějakého bonusu. Získané účetní body je však třeba vždy hned vyčerpat, není možné si je jakkoliv nechat na později.



Účetní body je možno vyčerpat libovolnou kombinací následujících možností:

- vzít si 1 žeton knihy A z nabídky knih (cena: 1 účetní bod);
- vzít si 1 žeton knihy B z nabídky knih (cena: 1 účetní bod);
- vzít si 1 žeton knihy C z nabídky knih (cena: 2 účetní body);
- vzít si 1 £ z banku (cena: 1 účetní bod).



3. Použití karty účetního

V rámci této akce můžete postupovat svým kalamářem na stupnici účetnictví. Tím můžete získávat různé odměny.

K provedení této akce potřebujete mít kartu účetního ve své oblasti akcí. Postupuje se v následujících krocích:

1. Před posunutím svého kalamáře můžete nejprve otočit 1 knihu na své stupnici lícem dolů. Za to musíte zaplatit do banku 2 £ – tento krok představuje určité nouzové řešení. Je možné otočit i úplně první knihu. V takovém případě otočte celou startovní destičku. 
2. Posuňte svůj kalamář vpřed na stupnici účetnictví o libovolný počet polí při dodržení těchto pravidel: 
- Kalamář musíte posouvat vpřed jednotlivě, knihu po knize. Na každé knize jsou v horní polovině uvedeny 1 nebo 2 požadavky, které musíte pro posun kalamáře splňovat. Tyto požadavky se vztahují na karty, které máte právě vyloženy lícem nahoru ve své oblasti akcí. U každého požadavku si musíte ověřit, zda celková

hodnota karet tohoto druhu ve vaší oblasti akcí je rovna požadované hodnotě nebo ji převyšuje (pořadí uvedených požadavků nehraje roli).

Splňujete-li požadavky knihy, můžete na ni kalamář posunout. Poté stejným způsobem ověřte, zda splňujete požadavky další knihy atd. Požadavky na jednotlivých knihách se posuzují vždy samostatně, nesčítají se nějak dohromady. Karty použité ke splnění požadavků se nespotřebovávají, takže je neotáčíte. Na žetony knih otočené lícem dolů můžete kalamář přesunout kdykoliv, neboť ty žádné požadavky neobsahují. Na prázdná políčka na stupnici účetnictví však nesmíte kalamář přesunout nikdy (ani je přeskočit).

- Nechcete-li kalamář přesouvat dále, ponechte ho na žetonu knihy, **na němž se zastavil**. Poté zaznamenejte **odměnu z tohoto žetonu knihy**. **Pozor! Odměnu z ostatních knih, kudy případně posun kalamáře také proběhl, nedostáváte!** Žetony otočené lícem dolů žádnou odměnu neskytají. Pokud jste kalamář neposunuli vůbec, rovněž žádnou odměnu nezískáte.

Požadavky



Odměna

Příklad: V rámci expanze jedné ze společností obsadil modrý 3 regiony, z nichž každý poskytoval odměnu 1 účetní bod. Celkem získané (3) účetní body vyčerpá modrý tak, že si vezme z nabídky dva žetony knih A a z banku 1 £.



Příklad (pokračování): Na konci svého tahu modrý umístí oba získané žetony knih na svou stupnici účetnictví. Pak doplní na obě uvolněná políčka v nabídce nové žetony knih A ze zásoby.

Pokud jste ve svém tahu získali aspoň 1 žeton knihy, proveďte **na jeho konci** (tj. po vyčerpání všech účetních bodů) následující kroky:

1. Umístěte získané žetony knih na políčka své stupnice účetnictví. Každý žeton můžete v zásadě položit na **libovolné políčko** stupnice při dodržení těchto pravidel:
 - Žeton knihy A nesmíte umístit na políčko se symbolem přeškrtnutého A. Na tato políčka lze umístit jedině žetony knih B nebo C.



3. Poté, co jste ukončili celý posun kalamáře (i v případě, že jste ho neposunuli vůbec), použijte celkový počet účetních bodů uvedený na kartě účetního běžným způsobem.

Pak otočte použitou kartu účetního lícem dolů. (V této akci se použije vždy jen 1 karta účetního, ne více najednou. Případnou další kartu využijete analogicky při příštím provedení této akce.) Tím váš tah končí.

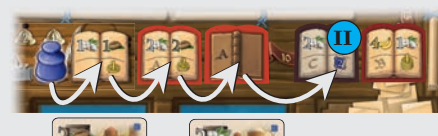
Příklad: Modrý použije kartu účetního ve své oblasti akcí. Nejprve se rozhodne zaplatit 2 £ a otočit lícem dolů žeton knihy s požadavkem, aby měl ve své oblasti akcí karty poskytující celkem alespoň 2 body expanze (1) (což nemá).



- Jak je zmíněno výše, žetony knih potřebujete k tomu, abyste mohli posunout svůj kalamář po stupnici dále. Jak se kalamář posunuje, je podrobně popsáno dále. V tuto chvíli si jen všimněte, že v horní části každé knihy jsou pomocí symbolů uvedeny požadavky, které musejí splňovat karty vyložené ve vaší oblasti akcí. Čím lépe sobě odpovídají požadavky na vedle sebe ležících žetonech, tím snadnější bude váš postup po stupnici. Protože nemůžete posunout kalamář na prázdné políčko, je obvykle vhodné zaplňovat políčka na stupnici postupně zepředu dozadu. Důmyslné plánování dopředu ve snaze umísťovat vedle sebe knihy s podobnými požadavky však může být dobrým důvodem některá políčka na stupnici občas vynechat.
- Žeton knihy jednou umístěný na políčko stupnice už nelze později přemístit jinam (je pouze možné ho otočit lícem dolů).
- Nový žeton můžete také položit na políčko již obsazené jiným žetonem získaným dříve. Při tom však platí, že nikdy nesmíte žeton knihy B nebo C překrýt žetonem knihy A.
- 2. Na závěr doplňte na každé uvolněné políčko v nabídce knih náhodně vybraný nový žeton knihy ze zásoby žetonů s **odpovídajícím písmenem**.

Pozor! Chcete-li provést akci »Použití karty účetního«, doporučujeme provést ji včas, předtím než použijete požadované karty ve své oblasti akcí k jiným účelům. Jakmile totiž karty jednou otočíte lícem dolů, nelze je už ke splnění požadavků použít.

Přehled zvláštních symbolů požadavků a odměn viz »Přehled vybraných symbolů« na straně 12.



Pak posune svůj kalamář dopředu. U každé knihy si ověří, zda splňuje požadavky, aby na ni mohl kalamář posunout.

Posun kalamáře ukončí na čtvrté knize (neboť nemůže splnit požadavky knihy následující). Obdrží odměnu uvedenou ve čtvrté knize (2 účetní body). Tyto 2 účetní body využije jako obvykle a následně využije ještě 2 účetní body vyznačené na jeho právě použité kartě účetního. Na závěr kartu účetního otočí lícem dolů, čímž svůj tah ukončí.

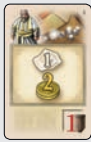


4. Použití karty obchodníka s diamanty

Touto akcí můžete posunovat svůj diamant na stupnici diamantů vpřed.

Poznámka: Karty obchodníků s diamanty jsou karty jediného druhu, které nejsou mezi počátečními akčními kartami. Ve hře jich je celkem 5 a můžete je v průběhu hry získat z nabídky karet. K provedení této akce použijete jednu kartu obchodníka s diamanty ve své oblasti akcí.

Použijete-li tuto kartu, posuňte svůj diamant na stupnici diamantů o 1 políčko vpřed a vezměte si 2 £ z banku.



Použijete-li kartu tohoto obchodníka s diamanty z Káhiry, nejprve posuňte svůj diamant na stupnici diamantů o 2 políčka vpřed a vezměte si 1 £ z banku. Pak se podívejte, zda můžete svůj diamant posunout ještě dál. Spočítejte, kolik **symbolů dolů** se nachází v regionech aktuálně obsazených stanicemi společnosti z Káhiry. Za každé 2 symboly dolů posuňte svůj diamant na stupnici diamantů o 1 políčko vpřed.



Ve hře se vyskytuje po jedné kartě obchodníka s diamanty z každé společnosti, funkce všech je analogická popisu výše.



Symbol dolů



Příklad:

Modrý používá kartu obchodníka s diamanty z Káhiry. Posune svůj diamant na stupnici diamantů o 2 políčka dopředu a vezme si z banku 1 £. Pak spočítá **symboly dolů** v regionech obsazených společností z Káhiry. Jsou celkem 3, proto posune svůj diamant o jedno další políčko vpřed (kdyby byly v obsazených regionech 4 symboly dolů, mohl by diamant posunout o 2 políčka vpřed).

Poté, co jste použili svou kartu obchodníka s diamanty, otočte ji lícem dolů. Tím váš tah končí.



5. Obsazení bonusového políčka

V rámci této akce můžete svým obsazovacím bonusovým kamenem obsadit některé prázdné bonusové políčko a získat tak příslušný bonus nebo odměnu.

K provedení této akce vezměte jeden bonusový kámen ze své zásoby a položte ho na libovolné **prázdné bonusové políčko**. U většiny z nich však je uveden určitý požadavek nebo náklad, který je třeba splnit či zaplatit. Za to získáte nějakou jednorázovou odměnu nebo si rezervujete určitou bonusovou destičku do příštího kola. Obsazovací kámen zůstává na zvoleném políčku ležet do konce kola.

Na hrací desce se vyskytují následující bonusová políčka:



Požadavek: Toto políčko nesmíte obsadit, jste-li **začínajícím hráčem** a právě probíhá váš úplný **první tah** v daném kole (v pozdějších tazích políčko už obsadit můžete).

Odměna: Vezměte si žeton začínajícího hráče (v příštím kole budete začínat). Toto je jediný způsob ve hře, jak se mění začínající hráč. Kromě toho získáváte 1 účetní bod k okamžitému vyčerpání (využití).



Požadavek: Zaplaťte 1 £ do banku.

Odměna: Kupte si 1 kartu z nabídky karet. Její uvedenou cenu zaplaťte penězi do banku, nikoli zbožím (toto je spolu s využitím speciálního bonusu určité stupnice společnosti popsáno dále jediný způsob, jak lze karty získat za peníze místo zboží). Koupennou kartu si vezměte do ruky.

Příklad: Modrý obsadil svým kamenem toto políčko, zaplatil 1 £ a koupil si z nabídky za 3 £ tuto kartu poskytující 2 jednotky kávy.

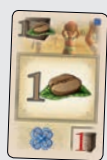


Požadavek: Odhodte z ruky (nikoliv ze stolu) 1 libovolnou akční kartu a položte ji lícem nahoru na odhazovací balíček akčních karet (tato karta je tím trvale vyřazena ze hry).



Odměna: Vezměte si z banku peníze v počtu odpovídajícím červenému číslu na bedně v pravém dolním rohu odhozené karty +2.

Příklad: Modrý odhodí z ruky kartu kávy s hodnotou »1« a za to obdrží z banku celkem 3 £.



PŘEVÁHOVÁ POLÍČKA



Požadavek: Toto políčko smíte obsadit, pouze pokud žádný jiný hráč aktuálně nemá ve své oblasti akcí karty s vyšším celkovým množstvím kávy než vy (stejně množství nevaří).

Odměna:

- Máte-li ve své oblasti akcí karty s celkovým množstvím kávy 1 nebo 2, posuňte svůj kámen na **stupnici Káhiry** o 2 políčka dopředu.
- Je-li vaše celkové množství kávy 3 nebo 4, posuňte svůj kámen na stupnici Káhiry o 3 políčka dopředu.
- Je-li vaše celkové množství kávy 5 nebo více, posuňte svůj kámen na stupnici Káhiry o 4 políčka dopředu a **vyřaďte** ze hry jednu obchodní stanici ze sídla libovolné společnosti (Podrobnosti o této odměně viz str. 12).

Důležité upozornění:

Tímto se vaše karty v oblasti akcí **nespotřebávají**, proto je neotáčejte lícem dolů!

Ostatní 3 převahová políčka fungují analogicky: můžete je obsadit jediné tehdy, nemá-li ve své oblasti akcí aktuálně žádný hráč lícem nahoru karty s vyšší celkovou hodnotou komodity požadovaného druhu (zboží nebo bodů expanze) než vy (stejně množství nevaří).

Podle celkové výše hodnoty požadovaného druhu získáte udanou odměnu zahrnující posun vpřed na **určité stupnici společnosti**, příp. i **další odměnu** (1 účetní bod, 1 £ z banku atd.).

Vždy si smíte zvolit odměnu za nižší celkovou hodnotu, než zrovna máte (např. je-li vaše celkové množství bavlny 6, můžete si zvolit odměnu za množství bavlny 4+ místo 6+), nebo ji využít jen částečně (**platí obecně pro všechny odměny i bonusy**).



Příklad: Ve hře dvou hráčů chce modrý obsadit převahové políčko pro banány. Nejprve si ověří, zda to smí udělat. Jeho celkové množství banánů je 5 a zelený má celkem pouze 3 banány, modrý tedy může políčko obsadit. Posune svůj kámen na stupnici Kapského Města o 3 políčka vpřed a svůj diamant na stupnici diamantů o 1 políčko vpřed.



POLÍČKA BONUSOVÝCH DESTIČEK

Požadavek: Zaplatte do banku uvedený obnos (1 nebo 2 £).



Odměna: Tato políčka nemají žádný okamžitý efekt, ale rezervujete si na nich příslušnou bonusovou destičku pro **příští kolo**. Nesmíte si ji vzít hned! Uvedený symbol znamená, že destičku získáte ve fázi přípravy na příští kolo.

Použití všech bonusových destiček je popsáno níže.

BONUSOVÉ DESTIČKY

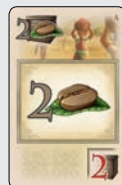
Jak je uvedeno výše, ve fázi přípravy na příští kolo získáte všechny bonusové destičky, které jste si rezervovali. Ve hře jsou celkem čtyři: **1 destička »+1 zboží«** a **3 bonusové destičky akcí** (**1 destička účetního**, **1 destička obchodníka s diamanty** a **1 destička expanze**).

Výhodou bonusových destiček akcí je, že fungují jako analogické akční karty, ale nezabírají místo ve vaší oblasti akcí. Příkládají se ke kartám na akčních místech (pokládejte je trochu stranou) a ve všech ohledech se používají jako odpovídající akční karty. Po použití se i bonusová destička otočí lícem dolů jako karta.

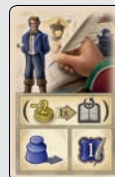
DESTIČKA »+1 ZBOŽÍ«

Získanou destičku »+1 zboží« si položte vedle své desky hráče a nechte ji tam až do fáze akcí. Během libovolného svého tahu v této fázi akcí můžete tuto destičku položit na dolní část kterékoli karty zboží ležící lícem nahoru ve vaší oblasti akcí. Od tohoto okamžiku se hodnota dané karty zvyšuje o 1 pro všechny účely.

- Destičku jednou položenou na kartu zboží už nesmíte přemístit na jinou kartu zboží.
- Po použití karty otočte lícem dolů kartu i destičku.
- Destičku nelze použít samostatně, bez karty zboží.

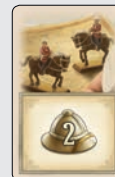


Tato karta kávy má hodnotu 3.



DESTIČKA ÚČETNÍHO

Používá se stejně jako karta účetního.

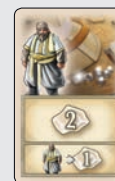


DESTIČKA EXPANZE

Tato destička se používá jako karta expanze a poskytuje 2 body expanze.

DESTIČKA OBCHODNÍKA S DIAMANTY

Při použití této destičky posuňte diamant na své stupnici diamantů vpřed o 2 políčka plus o tolik dalších políček, kolik karet obchodníků s diamanty máte aktuálně lícem nahoru ve své oblasti akcí.



6. Vystoupení z fáze akcí

Nemůžete-li nebo nechcete-li už v daném kole provádět žádné jiné akce, proveďte tuto akci. Tím ukončíte své účinkování ve fázi akcí v daném kole. **Poznámka:** Máte-li ve své oblasti akcí ještě nějaké nepoužité karty nebo bonusové destičky, měli byste je raději využít. Do dalšího kola je nelze nijak převést.

Tato akce se provádí následujícími dvěma kroky:

1. Nejprve si vezměte zpět do ruky právě **1 svou řadu použitých akčních karet**. V prvním kole se každá řada skládá pouze z jedné karty. Později mohou řady obsahovat karet více.

2. Pak vyklidte svou oblast akcí. Všechny použité karty otočte opět lícem nahoru a přesuňte je jednu po druhé nahoru do odpovídající řady použitých karet. Abyste si udrželi přehled, zasouvejte karty pod sebe tak, aby horní část každé karty byla vidět. Případné bonusové destičky vraťte zpět do zásoby vedle hrací desky.

Hráče, kteří z fáze akcí vystoupili, v dalším průběhu této fáze vynechávajíte.

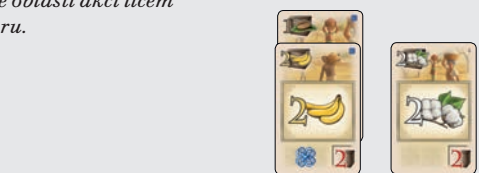
Poté, co z fáze akcí vystoupí poslední zbývající hráč, následuje »fáze přípravy na příští kolo«.

Po skončení fáze akcí v 7. kole následuje závěrečné vyhodnocení.

Příklad: Modrý vystoupil z fáze akcí. Nejprve si vezme do ruky jednu řadu použitých akčních karet. Vybere si řadu obsahující tři karty expanze.



Pak otočí všechny karty ve své oblasti akcí lícem nahoru.



Nakonec přesune každou kartu z akčního místa do odpovídající řady použitých karet a vrátí bonusovou destičku obchodníka s diamanty zpět do obecné zásoby. Pro modrého tím fáze akcí skončila.



III. Fáze přípravy na příští kolo



Provedte následující kroky:

1. Přesun mincí ze stupnice kol na lišty nabídky knih
2. Doplnění nabídky karet
3. Vrácení bonusových kamenů hráčům

1. Přesun mincí ze stupnice kol na lišty nabídky knih



Na každém z políček 2 až 7 stupnice kol leží 1 nebo 2 mince (podle počtu hráčů). Nyní přesuňte mince z prvního políčka stupnice kol zleva na odpovídající políčka list nabídky knih bezprostředně pod tímto políčkem (políčka jsou označena

stejným číslem). Je-li na stupnici kol jedna mince, přesuňte ji na lištu v první řadě, jsou-li tam mince dvě, přesuňte jednu do první a druhou do druhé řady nabídky knih. Každá takto přesunutá mince je nyní spjata s žetonem knihy ležícím přímo nad ní. Hráč, který si vezme tento žeton knihy, získá navíc i tuto minci. Odkryté číslo na stupnici kol udává, které kolo právě začíná.

2. Doplnění nabídky karet

Nejprve odhodte všechny případně zbylé karty z pravého sloupce nabídky na odhazovací balíček akčních karet. Všechny karty zbylé ve středním a levém sloupci posuňte doprava, kam až je to možné. Poté doplňte nakaždé volné pole v nabídce karty z doplňovacího balíčku akčních karet. Postupujte shora dolů a od pravého sloupce – nejprve doplňte pravý sloupec, potom střední a nakonec levý. Dojdou-li



3. Vrácení bonusových kamenů hráčům

Každý hráč si vezme zpět své bonusové kameny ze všech bonusových políček, položí si je vedle své desky hráče a případně získanou bonusovou destičku si položí lícem nahoru do své oblasti akcí (kartičku »+1 zboží« si připraví vedle své desky).



Poté začíná další kolo fáze plánování.



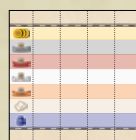
KONEC HRY

Po fázi akcí v 7. kole hra končí. Následuje **závěrečné vyhodnocení**:

1. Nejprve si každý hráč vezme zpět do ruky **všechny své řady použité karty**, vyhledá v ruce **všechny karty se symbolem akce** a vyloží je před sebe roztříděné podle jednotlivých společností.



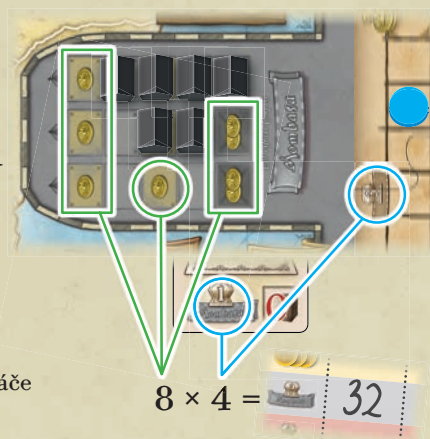
2. Vezměte si **bloček pro zápis bodování**, projděte postupně všech 7 bodovaných kategorií jednu po druhé a запиšte, kolik bodů každý hráč získal v každé kategorii.



3. Nejprve sečtěte a запиšte **hotovost** každého hráče.



4. Pak se zaměřte na **společnost z Mombasy** a vypočítejte **hodnotu akciového podílu** každého hráče. Postupujte tak, jak bylo popsáno na str. 3: hodnota akciového podílu se rovná **počtu viditelných symbolů mincí** na uvolněných políčkách pro obchodní stanice v sídle společnosti znášeným **celkovým počtem akcií** této společnosti, které příslušný hráč vlastní.



Připomínáme: Celkový počet akcií dané společnosti vlastněný daným hráčem je dán hodnotou posledního symbolu akcie, kterého dosáhl kámen tohoto hráče na stupnici této společnosti nebo ho překročil, plus počtem jednotlivých symbolů akcií na jeho kartách.

Po zaznamenání hodnoty podílů společnosti z Mombasy každého hráče opakujte tento postup pro **společnost z Kapského Města**, pak pro **společnost ze Saint-Louis** a nakonec pro **společnost z Káhiry**.



5. U každého hráče zkontrolujte, jak daleko **postoupil svým diamantem na stupnici diamantů** na své desce: **zapište poslední hodnotu**, kterou jeho diamant překročil.



6. Dále zjistěte, jak daleko každý hráč **postoupil svým kalamářem na stupnici účetnictví** na své desce: **zapište poslední hodnotu**, kterou jeho kalamář překročil.



Diamant nebo kalamář, který se nedostal dost daleko, aby měl nějakou hodnotu, nemá hodnotu žádnou. Rovněž žetony knih (bez ohledu na pozici kalamáře) nemají nyní žádnou hodnotu.

7. Poté, co jste vše zapsali, sečtěte u každého hráče hodnotu ve všech 7 kategoriích. Hráč s nejvyšším celkovým součtem vyhrává hru. V případě shody je vítězů více.

Podrobnosti o stupnicích společností a jejich bonusech

Na každé stupnici společnosti jsou vyznačeny jeden nebo dva **symboly povinných splátek**. Vždy, když svým kamenem takový symbol překročíte, **musíte** do banku zaplatit uvedený obnos, jinak musí váš kámen zůstat stát na políčku před daným symbolem. Dosáhnete-li posledního políčka stupnice, zůstane tam váš kámen až do konce hry.

Umožňuje-li vám nějaká odměna postup na určité stupnici, který nemůžete využít (váš kámen už je na konci stupnice nebo nemáte na povinnou splátku), nevyužitá část odměny propadne.

Na každé stupnici společnosti jsou vyznačena **2 speciální políčka**. Jakmile takového políčka váš kámen dosáhne nebo je překročí, získáte z banku uvedený obnos (1 nebo 2 £).

Důležité upozornění: Tento obnos obdrží každý hráč, jehož kámen speciálního políčka dosáhne nebo jej překročí. **Všichni hráči**, jejichž kámen tohoto políčka dosáhl nebo je překročil **dříve**, dostanou tento obnos **znovu**.

Pozor, na toto pravidlo se často zapomíná!

Příklad: Modrý posune svůj kámen na stupnici o 2 políčka vpřed a překročí první speciální políčko. Z banku hned obdrží 1 £. Protože zelený a žlutý již toto políčko překročili dříve, obdrží po 1 £ z banku znovu i oni.



Kromě získání výše popsaného obnosu odemknete dosažením speciálního políčka také jeho **speciální bonus**. Tento speciální bonus bude platit **od vašeho příštího tahu** (tj. není možné jej využít v rámci právě probíhající akce, ale je možné ho použít ještě v témže kole hry).

Existují 2 druhy speciálních bonusů: **trvalé bonusy** a **dodatečná bonusová políčka**.

Trvalé bonusy se vyskytují pouze na stupnicích A a B, dodatečná bonusová políčka na stupnicích C a D. Odemknete-li trvalý bonus, můžete jej využívat vždy při každém provádění akce, pro kterou má tento bonus význam. Dodatečná bonusová políčka fungují stejně jako bonusová políčka na hrací desce (tj. lze je obsadit v rámci akce »Obsazení bonusového políčka«).

Každá stupnice má 2 speciální políčka a poskytuje tak 2 speciální bonusy.

Druhý speciální bonus na každé stupnici je obvykle vylepšenou verzí prvního. **Důležité upozornění:** Speciální bonusy nejsou kumulativní. Jakmile se vám tedy podaří odemknout druhý speciální bonus, máte právo využít **bud'** druhý, **nebo** první speciální bonus na této stupnici, ale **nikdy** ne oba najednou. V případě dodatečných bonusových políček to znamená, že **v jednom kole smíte použít jen jedno bonusové políčko na téže stupnici**.

Pokud jste tedy jedno obsadili, druhý v témže kole obsadit nesmíte.



TRVALÉ BONUSY

Váš **celkový počet bodů expanze** je pro všechny účely o 1 nebo o 2 vyšší.



Tento bonus ovšem můžete využít jen tehdy, máte-li ve své oblasti akcí aktuálně alespoň 1 kartu expanze (či obdobnou bonusovou destičku).

Do konce hry získáváte 1 nebo 2 **obsazovací bonusové kameny** navíc ve své barvě, které můžete používat jako obvykle.



Pořizujete-li si kartu z nabídky pomocí karet **banánů**, snižuje se cena pořizované karty o 1.

Kdykoli si pořizujete kartu z nabídky pomocí karet libovolného zboží, **snižuje se cena** pořizované karty o 1. Kromě toho můžete k zaplacení použít karty **různých druhů zboží** (a případný přebytek hodnoty využít k postupu na stupnicích společností jako obvykle).



Pořizujete-li si kartu z nabídky pomocí karet **bavlny**, snižuje se cena pořizované karty o 1.

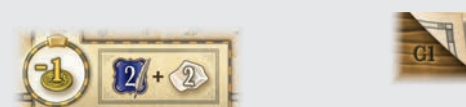
Hodnota každé karty bavlny ve vaší oblasti akcí je pro všechny účely o 1 vyšší (platí pro každou kartu bavlny jednotlivě, ne pouze pro celkové množství!)

DODATEČNÁ BONUSOVÁ POLÍČKA



Požadavek: Zaplatte do banku uvedený obnos.

Odměna: Získáváte 1 účetní bod k okamžitému vyčerpání, **a navíc** můžete posunout svůj diamant o 2 políčka dopředu. **Nebo:** Získáváte 2 účetní body k okamžitému vyčerpání, **a navíc** můžete posunout svůj diamant o 1 políčko dopředu.



Odměna: Získáváte 2 účetní body k okamžitému vyčerpání, **a navíc** můžete posunout svůj diamant o 2 políčka dopředu.



Požadavek: Žádný.

Odměna: Kupte si 1 kartu z nabídky karet. Její uvedenou cenu zaplatte penězi do banku, nikoli zbožím a vezměte si ji do ruky. **Navíc** můžete posunout svůj diamant o 1 políčko dopředu.

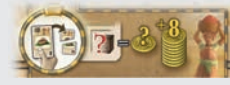


Odměna: Kupte si 1 kartu z nabídky karet. Její uvedenou cenu sniženou o 1 £ zaplatte penězi do banku, nikoli zbožím a vezměte si ji do ruky. **Navíc** můžete posunout svůj diamant o 2 políčka dopředu.



Požadavek: Odhodte z ruky (nikoliv ze stolu) 1 libovolnou akční kartu a položte ji lícem nahoru na odhazovací balíček akčních karet.

Odměna: Vezměte si z banku peníze v počtu odpovídajícím červenému číslu na bedně v pravém dolním rohu odhozené karty +3.



Požadavek: Odhodte z ruky 1 kartu kávy a položte ji lícem nahoru na odhazovací balíček akčních karet.

Odměna: Vezměte si z banku peníze v počtu odpovídajícím červenému číslu na bedně v pravém dolním rohu odhozené karty +8.



Požadavek: Zaplatte do banku 1 £.

Odměna: Posuňte své kameny na 2 stupnicích různých společností (jiných než této stupnici D2) každý o 2 políčka dopředu.



Odměna: Posuňte své kameny na všech 3 ostatních stupnicích společností (kromě této stupnice D2) každý o 2 políčka dopředu.

SPECIÁLNÍ POLÍČKA NA DESKÁCH HRÁČŮ

Jakmile svým diamantem dosáhnete na stupnici diamantů *tohoto políčka* nebo je překročíte, odemkne se *přídavné akční místo* pod ním. Toto místo budete moci využít během všech následujících fází plánování (viz »Fáze plánování« na straně 4).

Dosáhne-li váš diamant **posledního políčka stupnice diamantů**, zůstane na něm do konce hry. Od tohoto okamžiku si místo posunu diamantu o každé políčko, na který máte nárok, **vezměte z banku 2 £**.



Jakmile svým kalamářem dosáhnete na stupnici účetnictví *tohoto políčka* nebo je překročíte, odemkne se *přídavné akční místo* pod ním. Toto místo budete moci využít během všech následujících fází plánování (viz »Fáze plánování« na straně 4).

Dosáhne-li váš kalamář **posledního políčka stupnice účetnictví**, zůstane na něm do konce hry. Od tohoto okamžiku si **za každý získaný účetní bod** vezměte z banku 2 £ (žetony knih si už brát nesmíte).

Obecné poznámky ke hře a zvláštní případy:

- Pořizujete-li si kartu z nabídky, musíte vždy použít alespoň 1 jednotku zboží (i když je cena karty nulová). Je-li však cena karty skutečně nulová, můžete všechny použité jednotky zboží využít k postupu na stupnicích společností. Cena karty nemůže nikdy být záporná (ani v důsledku různých bonusů či odměn).
- Kupujete-li si za peníze z nabídky kartu, jejíž cena je nulová (záporná být nemůže), nemusíte za ni platit nic (stále však musíte zaplatit případnou cenu za obsazení příslušného bonusového políčka).
- Množství peněz v zásobě každého hráče je veřejná informace.
- Všeobecná zásoba mincí se považuje za neomezenou. Pokud vám mince dojdou, použijte vhodnou náhradu.
- Dojde-li zásoba žetonů knih některého pismene, odpovídající prázdná políčka v nabídce knih se již nedoplňují.

PŘEHLED VYBRANÝCH SYMBOLŮ

Pro splnění tohoto požadavku musíte mít aktuálně ve své oblasti akcí lícem nahoru **karty jednoho druhu** zboží o celkovém množství **alespoň 4** (4 jednotky bavlny nebo 4 jednotky banánů nebo 4 jednotky kávy).



Vyřaďte ze hry jednu obchodní stanici ze **sídla libovolné společnosti**. Stanici můžete vzít z libovolného sloupce, opět to však musí být stanice, která je v něm nejvyšší.



Pro splnění tohoto požadavku musíte mít ve své oblasti akcí aktuálně lícem nahoru alespoň 1 kartu obchodníka s diamanty **nebo** 1 kartu účetního (případně obdobné bonusové destičky). **Pozor!** Karta účetního použitá pro posun kalamáře na tuto knihu se samozřejmě nepočítá (jinak by tato podmínka byla vždy automaticky splněna).



Vyřaďte ze hry dvě obchodní stanice (viz výše, mohou být z téže nebo z různých společností).

Posuňte svůj diamant na stupnici diamantů o uvedený počet políček vpřed.



Získáváte uvedený počet účetních bodů k získání žetonů knih z nabídky a/nebo peněz z banku.



Pro splnění tohoto požadavku musíte mít aktuálně ve své oblasti akcí lícem nahoru **karty kávy** o celkovém množství **alespoň 3** a kromě nich **karty jednoho druhu zboží** o celkovém množství **alespoň 3**. Tento požadavek splňujete, když máte alespoň:

- 3 jednotky kávy a 3 jednotky bavlny **nebo**
- 3 jednotky kávy a 3 jednotky banánů **nebo**
- 6 jednotek kávy.



Vezměte si z banku uvedený obnos.



Zaplaťte do banku uvedený obnos.



Pro splnění tohoto požadavku musíte mít aktuálně ve své oblasti akcí lícem nahoru kartu poskytující **alespoň 1 jednotku bavlny**.



Ukončíte-li posun svého kalamáře na stupnici účetnictví na této knize, obdržíte z banku peníze odpovídající **celkovému množství bavlny** aktuálně ve vaší oblasti akcí **minus 1**. (Máte-li například karty bavlny o celkovém množství 6, obdržíte 5 £. Máte-li jen 1 jednotku bavlny, neobdržíte nic.)

Albi

Autor: Alexander Pfister
Ilustrace: Klemens Franz, Andreas Resch
Vývoj a pravidla: Viktor Kobilke
Překlad: Otmar Onderek
© 2015 Eggert Spiele GmbH & Co.
Všechna práva vyhrazena.

Výrobce a distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámová 13
186 00 Praha 8
Infolinka: +420 737 221 010
www.albi.cz • eshop.albi.cz

Distributor pro SR:
ALBI, s.r.o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
e-shop: www.albi.sk
Vyrobeno v Německu.