

STRATEGICKÝ TIP

Bud'te kreativní. Budete-li jen kopírovat tahy soupeře, nemůžete vyhrát!

SÓLOVÁ VARIANTA HRY

Hru LIMES si můžete zahrát také sami. Pravidla jsou stejná. Cílem hry je získat co nejvíce vítězných bodů a dosažený výsledek můžete porovnat s následující tabulkou:

méně než 28 bodů: příště by to chtělo zlepšit

28 - 34 bodů: uspokojivý výsledek

35 - 41 bodů: dobrý výsledek

42 - 48 bodů: chvalitebný výsledek

49 a více bodů: výborný výsledek

HRA VE VĚTŠÍM POČTU HRÁČŮ

Pokud máte více než jednu sadu hry, můžete si zahrát ve více hráčích. Základní pravidla jsou stále stejná. Teoreticky není množství hráčů nijak omezeno...



VARIANTA 1: PŘIKLÁDÁNÍ KARET ÚHLOPŘÍČNĚ

V této variantě můžete přikládat karty i tak, že budou s dříve položenými kartami sousedit jen úhlopříčně (pouze rohem).



VARIANTA 2: RYBÁŘ JAKO PŘEVOZNÍK

Tato varianta přidává dodatečné pravidlo k přesunu dělníků. Dělníka je možno přesunout z jedné oblasti přes vodní oblast do další vodorovně nebo svisle sousedící oblasti, pokud je v příslušné vodní oblasti umístěn rybář.

Další zajímavé varianty hry můžete nalézt na webových stránkách www.abacusspiele.de (v němčině).

Autor děkuje všem hráčům, kteří se podíleli na testování hry; zvláštní díky zaslouží Maartje, Carly, Els, Floris, Joop, Kyrill, Roderik, Scott a Susanne. Původní německý vydavatel děkuje Klausu Bubertovi za jeho testování hry.

Autor: Martyn F

Ilustrace: Claus Stephan

Překlad: Jiří Cauly Klumpar

Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8

www.albi.cz
email: hry@albi.cz
Infolinka: +420 737 221 010



MARTYN F LIMES



Napínavá karetní hra pro 1–2 hráče.

HERNÍ MATERIÁL

48 karet krajiny

stejně sady po 24 kartách, jedna sada s černým rubem a jedna s červeným



14 figurek dělníků

7 v černé a 7 v červené barvě



CÍL HRY

Ve hře LIMES buduje každý hráč svou krajinu ze 16 karet a umísťuje své dělníky do různých oblastí v ní. Podle toho, do jaké oblasti dělníka umístíte, bude mít určitou specifickou funkci (povolání), což má význam při získávání vítězných bodů na konci hry. Hráč, který získá vítězných bodů více, zvítězí.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme karty krajiny a figurky dělníků ve zvolené barvě. Starší hráč se stane vynášejícím, zamíchá své karty a položí je před sebe na stůl **lícem dolů** jako dobírací balíček. Druhý hráč seřadí své karty podle čísel na lícové straně (1–24), aby se mu karty v balíčku lépe hledaly. Seřazené karty si také položí před sebe na stůl **lícem nahoru** jako dobírací balíček. Oba hráči si vedle svých dobíracích balíčků připraví své dělníky.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 16 kol. Každé kolo se skládá z následujících kroků:

1. Dobrání karty

2. Přiložení karty

3. Umístění nebo přesun dělníka

1. Dobírání karty

Vynášející hráč vezme vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku, otočí ji a oznámí soupeři její číslo na přední straně. Karta s tímto číslem je vybranou kartou pro toto kolo. Druhý hráč si vyhledá ve svém dobíracím balíčku také kartu s tímto číslem.

2. Přiložení karty



Každý hráč si vytváří svou vlastní krajinu. V prvním kole hráči položí vybranou kartu lícem nahoru před sebe jako první kartu své krajiny. Každou další kartu musíte přiložit tak, aby alespoň jednou stranou vodorovně nebo svisle sousedila s nějakou kartou položenou dříve. Pokládanou kartu můžete natočit libovolně.

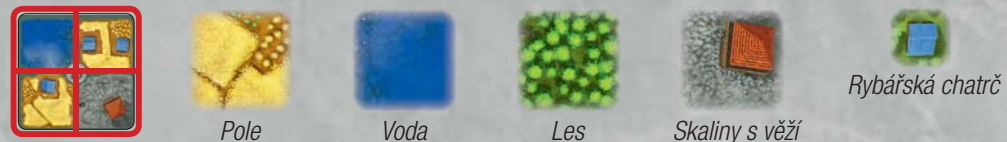


Velikost území

Pro pokládání karet dále platí, že krajina každého hráče musí mít tvar čtverce o velikosti $4 \times 4 = 16$ karet.

Zóny

Každá karta je rozdělena na čtyři zóny. Každá zóna může být jednoho z následujících čtyř krajinných typů: pole, voda, les, skaliny s věží. V některých zónách jsou navíc zobrazeny rybářské chatrče (poznáte je podle modrých střech).



Oblast

Sousedí-li spolu svisle nebo vodorovně zóny stejného typu s výjimkou skalin, tvoří souvislou oblast. Oblast může tvořit i jen jediná zóna, pokud nesousedí s žádnou jinou zónou stejného typu krajiny.

Každá jednotlivá zóna skalin představuje vždy samostatnou oblast bez ohledu na to, zda sousedí s jinou zónou skalin nebo zónou jiného typu.



3. Umístění nebo přesun dělníka

Po položení karty může hráč buď umístit 1 dělníka ze své zásoby, nebo 1 dělníka na hracím plánu přesunout.

Umístění dělníka

Rozhodnete-li se umístit do své krajiny nového dělníka, postavíte ho na jednu ze čtyř zón na kartě, kterou jste právě přiložili.

Podle toho, jakého je tato zóna typu, bude mít dělník určitou funkci:



Pole = farmář



Voda = rybář



Les = dřevorubec



Skaliny s věží = strážný



Přesun dělníka

Pokud se rozhodnete přesunout dělníka umístěného již dříve, přesunete jednoho zvoleného dělníka do některé sousední oblasti. V ní ho můžete umístit do libovolné zóny. Přesunem do jiné zóny změní dělník svou funkci.

Při přesunu nejsou jiné figurky dělníků nijak na překážku a v jedné zóně i oblasti může stát dělníků více.

Nechcete-li, nemusíte v tomto kroku dělníka ani umísťovat, ani přesunovat.

Kolo končí, jakmile oba hráči přiložili svou kartu a umístili či přesunuli svého dělníka, pokud chtěli. Poté vynášející začne další kolo dobráním nové karty.



KONEC HRY

Hra končí, jakmile má každý hráč ve své krajině 16 karet. Zbývající karty z dobíracích balíčků už nepoužijete – můžete je vrátit do krabice, nemají žádný význam ani při přidělování bodů, které následuje.

BODOVÁNÍ

Nyní získáte body v závislosti na funkci svých dělníků takto:

Farmář

Za farmáře získáte 1 vítězný bod za každou zónu v oblasti, kde je umístěn.



Příklad: Tento farmář vám přinese 5 vítězných bodů.

Rybář

Za rybáře získáte 1 vítězný bod za každou rybářskou chatrč, která leží přímo na břehu vodní oblasti, v níž je rybář umístěn.



Příklad: Za tohoto rybáře získáte 6 vítězných bodů.

Dřevorubec

Za dřevorubce získáte 1 vítězný bod za každou oblast (pozor, nikoliv zónu), která svisle nebo vodorovně sousedí s oblastí, v níž je dřevorubec umístěn.



Příklad: Tento dřevorubec vám přinese 5 vítězných bodů.

Strážný

Za strážného získáte 1 vítězný bod za každou jednotlivou zónu typu les, která leží ve vodorovně nebo svisle linii výhledu strážného. Zóna výhledu končí okrajem hracího plánu a je také přerušena jinou zónou skalin. Případné zóny typu les za ní se tak už nepočítají.



Příklad: Za tohoto strážného získáte 5 vítězných bodů.

Pozor: V každé oblasti se přidělují vítězné body jen za jediného dělníka. Je-li jich tam více, vyberte jen jednoho, ostatní vám nepřinesou body žádné.

Abyste si udrželi při bodování přehled, doporučujeme postupovat podle funkcí jednotlivých dělníků a po vyhodnocení dělníky pokládat naležato. Prvního bodovaného dělníka umístěte na počítadlo nacházející se na zadní straně krabice, na pole odpovídající hodnotě jeho bodového zisku, dále pak přičítejte body za další dělníky. Vítězí hráč, který jich získal více. V případě shody se poměřuje nejlepší jednotlivý dělník každého hráče (tj. dělník, za něhož hráč získal nejvíce bodů). Trvá-li stále shoda, poměřují se druzí nejlepší dělníci atd. Panuje-li shoda i po poměření všech dělníků, končí partie remízou.