

# RESAFA

VLADIMÍR SUCHÝ



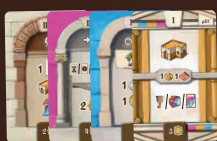
## Pravidla hry

**RESAFA se odehrává ve 3. století našeho letopočtu v oblasti dnešního Blízkého východu. Z Resafy už zbývají jen ruiny na území současné Sýrie, ale v oné době byla opevněným městem v poušti, které vzkvétalo jako zastávka na důležitých trasách karavan.**

Ve hře se ujmete role kupců, kteří zakládají v Resafě svůj obchod. Budete stavět dílny, které budou produkovat zboží a suroviny a také rozšiřovat vaše karavany o další velbloudy. Na prázdných prostranstvích kolem dílen budete zakládat zahrady, díky nimž získáte další suroviny. V přílehlých obchodních centrech budete nakupovat a prodávat zboží přepravované na velbloudích karavanách a budete v nich také budovat své vlastní obchodní stanice. Resafa neměla žádné vlastní vodní zdroje a život v ní zcela závisel na obrovských nádržích, které schraňovaly vodu z jarních a zimních dešťů. Proto budete stavět také vodní nádrže a kanály, jimiž rozvedete vodu tam, kde jí bude zapotřebí.



1 herní plán



72 speciálních karet



72 bonusových karet (36 karet I. úrovně, 36 karet II. úrovně)



12 karet pytlů



7 karet pro sólovou hru



3 karty přípravy kanálů



34 dílků dílen (8 počátečních dílen, 12 dílen I. úrovně, 14 dílen II. úrovně)



17 dílků velkých zahrad



22 dílků malých zahrad



30 mincí o hodnotě 1



14 mincí o hodnotě 5



9 žetonů zavlažovacích bonusů



1 žeton začínajícího hráče

## Příprava hry

- 1 Doprostřed stolu položte **herní plán**. Podle označení v levém horním rohu vyberte stranu odpovídající počtu hráčů.
- 2 Na první pole stupnice kol umístěte **počítadlo kol**.
- 3 Všechny **dílký zahrad** rozřídíte podle velikosti a umístěte je na vyznačená pole na herním plánu.
- 4 Na pole vodních zdrojů na okrajích vodní sítě umístěte **9 modrých kostek vody** pro hru 3–4 hráčů, nebo **8 kostek vody** pro hru 1–2 hráčů.
- 5 Zamíchejte **karty pytlů** a položte jejich balíček lícem dolů vedle herního plánu.
- 6 Rozřídíte všechny **destičky obchodu** podle barev na **červené a modré**. Na každé modré obchodní centrum na mapě umístěte náhodně vybranou destičku obchodu tak, aby **3 modrá obchodní centra** obsahovala destičku **s modrým pruhem nahoře** a **1 modré centrum** destičku **s modrým pruhem dole**. Obdobně rozmístěte červené destičky obchodu – **4 červená obchodní centra** musí obsahovat **destičku s červeným pruhem nahoře**, **1 centrum** destičku **s červeným pruhem dole**.
- 7 **Rozřídíte dílky dílen** na dvě **hromádky** podle jejich úrovně (I. a II.). Tyto hromádky umístěte lícem (se dvěma vyobrazenými bílými místnostmi) dolů na herní plán do dolní části nabídky dílen – dílky I. úrovně vlevo, dílky II. úrovně vpravo. **Otočte 3 dílky z hromádky I. úrovně**, dva z nich vyložte lícem nahoru na pole nad hromádkou I. úrovně a třetí položte navrch hromádky. **Hromádka dílků II. úrovně zůstane zatím lícem dolů**. Tyto dílky budou odhaleny až na začátku 3. kola (jak je připomenuto i pod stupnicí kol).

- 8 **Rozřídíte všechny speciální karty podle barev a úrovně** (I., II. a III.) do 12 balíčků a zamíchejte je. Z každého balíčku náhodně vytáhněte 4 karty a položte je lícem dolů na vyznačená pole v dolní části herního plánu. Ostatní karty nebudou při hře zapotřebí, vraťte je zpět do krabice. Vrchní kartu každého balíčku I. úrovně otočte lícem nahoru.

*Pokročilé pravidlo: Pokud všichni hráči tuto hru znají a souhlasí s tím, mohou si prohlédnout karty vrácené zpět do krabice.*



Žeton začínajícího hráče 12



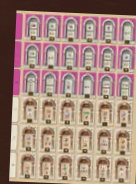
6 počátečních akčních karet (ve čtyřech sadách: α, β, γ, δ)



4 hráčské desky



9 destiček obchodů



1 přehled speciálních karet



4 figurky velbloudů



1 počítadlo kol



28 dílků kanálů (po 7 ve čtyřech barvách hráčů)



42 žetonů surovin (22 kamenů, 20 mramorů) a 36 žetonů zboží (18 koření, 18 amfor)



28 žetonů surovin a zboží o hodnotě 3 (po 7 od každého druhu)



41 kupeckých žetonů (21 žetonů se čtvrci, 20 žetonů se skaraby)



56 ukazatelů (po 13 kostkách a 1 disku počtu vítězných bodů ve čtyřech barvách hráčů)



9 kostek vody

9 Rozřídte všechny karty bonusů podle barev a úrovně (I. a II.) do 8 balíčků a zamíchejte je. Všechny balíčky karet II. úrovně umístíte vpravo od herního plánu a na každý z nich položte balíček karet I. úrovně stejné barvy (viz ilustraci přípravy hry). Z každého balíčku otočte vrchní 3 karty a rozložte je vpravo od něj, čímž vznikne nabídka 12 karet bonusů I. úrovně (3 žluté, 3 bílé, 3 modré a 3 růžové). Karty bonusů II. úrovně vstoupí do nabídky v polovině hry (na konci 3. kola).

10 Náhodně vyberte kartu přípravy kanálů odpovídající počtu hráčů. Na herní plán umístíte licem nahoru náhodně vylosované žetony zavlažovacích bonusů na pole vodní sítě vyznačená na kartě.

11 Z mincí, žetonů surovin a zboží a kupeckých žetonů vytvořte společnou zásobu v dosahu všech hráčů.

12 Vyberte začínajícího hráče a předejte mu žeton začínajícího hráče.



karta použitá k přípravě žetonů zavlažovacích bonusů



## Příprava hráče

- 1 Vezměte si **hráčskou desku**, **ukazatele**, **dílký kanálů**, **figurku velblouda** a **dílký počátečních dílen** ve zvolené barvě. Dva dílky počátečních dílen umístěte vedle své hráčské desky tak, aby se navzájem dotýkaly rohem. Natočte je způsobem, jaký sami uznáte za vhodné.
- 2 Jeden ze svých ukazatelů umístěte na pole s hodnotou „1“ na **stupnici velbloudů** na pravé straně své hráčské desky.
- 3 Náhodně si vyberte jednu ze čtyř sad šesti **počátečních akčních karet**. Tyto sady jsou od sebe odlišeny písmeny řecké abecedy – alfa, beta, gama nebo delta. Sada vždy obsahuje šest karet rozdělených na dvě poloviny. Na každé polovině je vyobrazena jedna akce, k níž je přiřazena určitá barva (modrá, bílá, žlutá nebo růžová). Ve hře je k dispozici šest akcí, přičemž všechny jsou v sadě zastoupeny dvakrát. Kombinace akcí a barev se mezi sadami liší.
- 4 Balíček počátečních akčních karet zamíchejte a položte jej lícem dolů vedle své hráčské desky. Doberte z něj do ruky 3 karty.
- 5 Vezměte si **počáteční zdroje** – 2 mince s hodnotou „1“ a 1 kámen. Žetony kamenů ukládejte do prostoru skladiště na své hráčské desce, mince žádné vyhrazené místo nemají.

**Při hře ve 4 hráčích si čtvrtý hráč v pořadí vezme navíc 1 kámen a získá 2 VB.**

- 6 Umístěte po jednom ze svých ukazatelů na začátek každé ze čtyř barevných stupnic podél dolního okraje herního plánu. Disk počtu vítězných bodů umístěte na pole s hodnotou „0“ (čtvrtý hráč v pořadí na pole s hodnotou „2“, viz výše) na bodovací stupnici na herním plánu. Nakonec postavte svou figurku velblouda na pole Resafy na mapě.

**3 Počáteční akční karty**



**4**

**1 Hráčská deska**



*prostor hráčova skladiště v Resafě*

**1 Sada dílků kanálů**



**1 Počáteční dílny**



**5 Počáteční zdroje**



*Figurku velblouda postavte na pole Resafy na mapě.*

**1 Ukazatele**

- 1x *stupnice velbloudů (na hráčské desce)*
- 8x *obchodní stanice (v zásobě hráče)*
- 4x *stupnice (na herním plánu)*
- 1x *disk počtu vítězných bodů (na herním plánu)*

## Přehled hry

Resafa se hraje na šest kol, v nichž hráči provádějí akce prostřednictvím akčních karet. Každá akce je doplněna některou z barev, které hráči umožňují provést barevnou akci. V průběhu kola zahraje pouze 3 akční karty, tzn. během hry odehraje celkem 18 akčních karet.

Na konci 2., 4. a 6. kola je vyhodnoceno bodování dešťů.

Vítězem se stává hráč, který po skončení 6. kola dosáhne nejvyššího počtu vítězných bodů (VB).



Během hry zahraje každý hráč svých 6 akčních karet celkem třikrát.



Na stupnici kol na herním plánu se zaznamenává průběh hry. Každé pole představuje jedno kolo, v jehož průběhu zahrají všichni hráči postupně 3 akční karty.

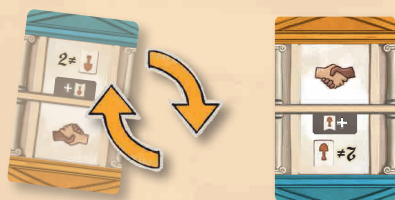
Po 6 kolech a posledním bodování dešťů je vyhodnoceno závěrečné bodování. Ve zlatém rámečku vpravo od stupnice kol je uvedeno, co vše se boduje.

## Průběh hry

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu zahrajte jednu akční kartu z ruky a umístěte ji na první prázdnou pozici zleva nad svou hráčskou deskou.

Zahranou kartu natočte vždy tak, aby akce/barva, kterou jste pro svůj tah zvolili, byla nahoře. Jakmile provedete vyobrazenou hlavní akci a barevnou akci (v libovolném pořadí), doberte si další akční kartu, pokud v dobíracím balíčku nějaká zbývá.

Karty si budete dobírat pouze v 1., 3. a 5. kole. Ve 2., 4. a 6. kole budete mít v ruce tři akční karty, které jste v předchozím kole nepoužili, a budete je hrát jednu po druhé, dokud se vaše ruka nevyprázdní. Na konci těchto kol vezmete všechny své akční karty, zamícháte je a na začátku dalšího kola si doberete do ruky 3 z nich.



Při zahrání akční karty vyberte, kterou z akcí v daném tahu provedete, a kartu vyložte zvolenou akcí nahoru.



Modrá pole označují lichá kola, v nichž si po každém provedení akce doberete kartu.



Červená pole označují sudá kola, v nichž si nedobíráte žádné karty. Na konci každého sudého kola je vyhodnoceno bodování dešťů.

Jakmile každý hráč odehraje tři karty, kolo končí a počítadlo kol je posunuto na následující pole stupnice kol.

Na konci každého lichého kola všichni hráči otočí zahrnané karty nad svými hráčskými deskami lícem dolů.

Poté přesuňte žeton začínajícího hráče k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

**Poznámka:** Na akční karty ve svém dobíracím balíčku se smíte kdykoli podívat, abyste měli přehled o akcích a barvách, které na vás čekají v dalších tazích. Dobírací balíček musíte následně zamíchat.

Číslo kola/akce	Váš balíček akčních karet	Akční karty ve vaší ruce	Zahrání akce	Hráčská deska a zahrnané karty
1/1				
1/2				
1/3				
<b>Na konci lichého kola otočte 3 vyložené akční karty lícem dolů.</b>				
2/1				
2/2				
2/3				



## Tah hráče

Při zahrání akční karty můžete provést hlavní akci a barevnou akci v libovolném pořadí. Všechny akční karty nabízejí dvě hlavní akce a ke každé hlavní akci je přiřazena některá z barev. Hlavní akce budou vysvětleny v následujících kapitolách. Pokud hlavní akci nemůžete provést, provedete pouze barevnou akci.

## Barevné akce

Když provádíte barevnou akci, vyberte si jednu z následujících možností:

1. Vezměte si **jednu z vyložených karet bonusů v barvě vaší akce** z nabídky vedle herního plánu. Tyto karty poskytují jednorázové bonusy. Do nabídky nedoplňujte novou kartu (viz konec kola). Zvolenou kartu můžete okamžitě zahrát a získat tak její bonus, nebo si ji můžete ponechat v ruce pro pozdější použití.
2. **Posuňte svůj ukazatel** na stupnici v **barvě vaší akce** o jedno pole doprava.
3. **Vezměte si 1 kartu pytle.**



**Karty pytlů** poskytují dodatečné zdroje nebo umožňují vyměnit kámen či mince za něco jiného. Tyto karty můžete buď využít okamžitě, nebo si je ponechat v ruce. Nevyužitou kartu pytle můžete kdykoli odhodit a **získat za ni 1 VB**. Použitou, případně odhozenou kartu vložte lícem dolů dšpod balíčku karet pytlů.

**Počet karet v ruce:** Na konci svého tahu můžete mít v ruce **nejvýše 5 karet**. Do tohoto limitu se počítají akční karty, karty bonusů a karty pytlů, avšak nepočítají se do něj speciální karty (s výjimkou žlutých, viz popis speciálních karet na následující straně). Máte-li na konci svého tahu v ruce více než 5 karet, musíte zahrát nebo odhodit tolik karet bonusů a karet pytlů, aby vám v ruce zbylo nejvýše 5 karet.

**Ve svém tahu můžete zahrát libovolný počet karet bonusů a karet pytlů, a to i v průběhu provádění akcí.**

## Speciální karty a jejich barevné stupnice

Pokud provádíte barevnou akci, můžete zvolit možnost posunout svůj ukazatel o jedno pole doprava na stupnici odpovídající barvy u dolního okraje herního plánu. Jakmile váš ukazatel dosáhne prvního pole se symbolem karty nebo jej překročí, vyberte jednu ze dvou možností:

1. Vezměte si lícem nahoru otočenou vrchní kartu z prvního balíčku speciálních karet nad danou stupnicí, získáte 1 VB a 1 minci a otočte lícem nahoru novou kartu.
2. Podívejte se na všechny karty v prvním balíčku speciálních karet nad danou stupnicí a vezměte si kteroukoli z nich. Nezákáte VB ani minci. Pokud jste si nevybrali vrchní kartu (otočenou lícem nahoru), odložte ji nyní stranou. Zbylé karty zamíchejte a vraťte je na herní plán lícem dolů. Navrch balíčku vraťte kartu, kterou jste odložili stranou. Není-li to možné, protože jste si vrchní kartu vzali do ruky, otočte lícem nahoru novou kartu.

V obou případech otočte lícem nahoru také vrchní kartu následujícího balíčku (balíčku karet II. úrovně), pokud ještě není otočená.

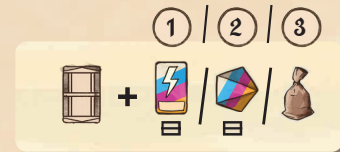
Jakmile dosáhnete druhého pole se symbolem karty nebo jej překročíte, získáte možnost výběru znovu, tentokrát ovšem s kartami z druhého balíčku, přičemž po vyhodnocení otočte lícem nahoru vrchní kartu balíčku karet III. úrovně. Karty si smíte vzít pouze z balíčku, jehož úroveň odpovídá úrovni dosažené vašim ukazatelem na příslušné stupnici. Nesmíte brát karty z balíčků vyšší nebo nižší úrovně, ani si je nesmíte prohlížet. Například při dosažení třetího symbolu na barevné stupnici si můžete vzít kartu pouze z třetího balíčku a nesmíte se vrátit k žádnému z předchozích balíčků.



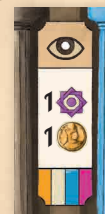
Pokud tuto kartu zahrajete modrým pruhem nahoru, můžete si v rámci své barevné akce vzít modrou kartu bonusu.



Zahrajete-li její opačnou polovinu, můžete si v rámci své barevné akce vzít žlutou kartu bonusu.



Všechny tři možnosti, jak barevnou akci vyhodnotit, jsou připomenuty v levém horním rohu hráčské desky.



Mezi prostředními barevnými stupnicemi je připomenut bonus 1 VB a 1 mince, který získáte, pokud si vezmete lícem nahoru otočenou vrchní kartu.



Každá stupnice má přiřazeny karty s odlišným symbolem na rubu. Na všech stupnicích se nacházejí tři symboly – první pro karty I. úrovně, druhý pro karty II. úrovně a třetí pro karty III. úrovně.

I	3*	2
II	2*	4
III	1*	7
		11
		16

Na růžové stupnici smíte postoupit na libovolnou úroveň. Postup na žluté, bílé a modré stupnici je však omezený. Na I. úrovni smíte postoupit ve všech třech barvách, ale II. úroveň smíte dosáhnout jen ve dvou a III. úroveň pouze v jedné z nich. Připomenutí tohoto pravidla je vyobrazeno na vaší hráčské desce.

Jakmile váš ukazatel dosáhne konce barevné stupnice, nemůžete jej již dále posouvat. Totéž platí, pokud jste na některé ze stupnic dosáhli maximální úrovně, jaké je s ohledem na ostatní stupnice možné dosáhnout, jak je popsáno výše.

## DRUHY SPECIÁLNÍCH KARET



**ŽLUTÉ** karty představují silnější verze počátečních akčních karet. Na těchto kartách nejsou k hlavním akcím přiřazeny konkrétní barvy, takže při jejich hraní můžete provést barevnou akci podle svého výběru.

Když si vezmete kartu I. úrovně, **musíte ji vyměnit** za počáteční akční kartu, která obsahuje stejné akce. Výměnu musíte provést v tahu, v němž jste kartu získali, a to po dokončení všech svých akcí. Pokud vyměníte právě získanou kartu za kartu z dobíracího balíčku (což je možné pouze v lichých kolech), ihned si ji vezměte do ruky a žádnou jinou už na konci tahu nedobírejte.

Na kartách II. a III. úrovně jsou namísto symbolů akcí vyobrazeny **otazníky**. Při hraní těchto karet si můžete vybrat jakoukoli hlavní akci, kterou provedete. Výměna za jednu z počátečních akčních karet probíhá stejně jako u karet I. úrovně.

Všechny karty I., II. a III. úrovně navíc poskytují **bonus uvedený uprostřed karty**. Tento bonus získáte vždy, když kartu zahrajete.

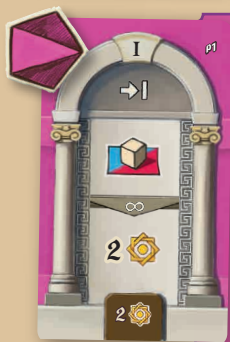
**Poznámka:** Všechny žluté speciální karty se považují za akční karty, počítají se proto do limitu karet v ruce.



**BÍLÉ** karty poskytují jednorázové akce, někdy se slevou. Jejich bonusy se převážně vztahují ke stavbě zahrad a dílen.



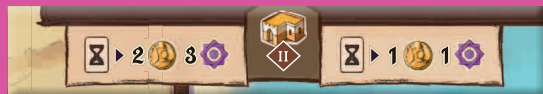
**MODRÉ** karty I. úrovně poskytují buď jednorázové akce, nebo trvalé bonusy při provádění hlavních akcí. Karty II. a III. úrovně poskytují jednorázové akce. Jejich bonusy se převážně vztahují ke stavbě kanálů a obchodování.



**RŮŽOVÉ** karty se vyhodnocují při závěrečném bodování. Pokud některou z nich získáte, můžete k ní také obdržet bonus. Čím dříve v průběhu hry růžovou kartu získáte, tím je tento bonus větší.

Pokud si růžovou kartu vezmete v prvních dvou kolech, získáte 2 mince a 3 VB. Vezmete-li si ji ve 3. nebo 4. kole, získáte 1 minci a 1 VB. V 5. a 6. kole již za růžovou kartu nezískáte žádný bonus.

Jestliže si vezmete lícem nahoru otočenou vrchní kartu, stále dostanete i 1 minci a 1 VB (viz předchozí stranu). Tento bonus není probíhajícími kolemi ovlivněn.



Připomenutí tohoto pravidla je vyobrazeno na herním plánu pod stupnicí kol.

## Uspořádání karet

Speciální karty s trvalým účinkem nechte vyložené **lícem nahoru** ve svém herním prostoru. Můžete je využít vždy, když provádíte akci, k níž se vztahuje.

Speciální karty určené pro konec hry nechte také vyložené **lícem nahoru** ve svém herním prostoru. Pokud na konci hry splníte jejich podmínky, získáte VB.

Speciální karty s jednorázovým účinkem buď můžete využít v okamžiku, kdy je získáte (v tom případě je po zahrání umístíte do svého herního prostoru lícem dolů), nebo si je můžete ponechat a použít je kdykoli později (pak je vyložte lícem nahoru do svého herního prostoru a po použití je otočte lícem dolů).

**Poznámka:** Tyto speciální karty se nepočítají do limitu karet ve vaší ruce.



Červený hráč má vyloženy dvě růžové karty, díky nimž může na konci hry získat VB. Modrá karta mu poskytuje trvalý bonus. Bílá karta přináší jednorázový účinek a po použití ji hráč otočí lícem dolů.



## STAVBA DÍLNY

Dílny můžete stavět ve svém herním prostoru. Dílnu si vyberte z nabídky, v níž se nacházejí 3 dílny I. úrovně a od začátku 3. kola i 3 dílny II. úrovně.

Cena za postavení dílny je 1 mince a 1 kámen. Dílnu musíte postavit tak, aby alespoň jedním rohem sousedila s jinou dílnou a zároveň s žádnou dílnou nesousedila hranou. Dílek dílny můžete natočit libovolně. Umísťování dílen diagonálně se může zdát neobvyklé, ale vzniknou tím mezi dílnami prázdná místa – prostranství, na nichž budete stavět zahrady. Před umístěním dílny do svého herního prostoru se musíte rozhodnout, kterou stranou bude dílek otočený nahoru.

**Dílny I. úrovně** obsahují na přední straně dvě produkční místnosti. Na zadní straně je dostupná aktivace produkce navíc (nejedná se o produkční místnost) a jedna produkční místnost, která generuje 2 VB. Produkce bude vysvětlena na následující straně.

**Dílny II. úrovně** obsahují na přední straně jednu produkční místnost. Na zadní straně je dostupná aktivace produkce navíc (nejedná se o produkční místnost) a jedna produkční místnost, která generuje 3 VB. Jakmile si dílek vezmete, můžete ještě před jeho umístěním vybrat produkční místnost na kterékoli straně a okamžitě získat její produkci.



Dílny II. úrovně jsou k dispozici až od začátku 3. kola. Postavit je však budete moci teprve po splnění podmínky **umístění alespoň 2 kupeckých žetonů na svou hráčskou desku**. Kupecké žetony budou podrobně vysvětleny na straně 13.

Jakmile postavíte dílnu, ihned do nabídky doplňte další dílek dílny stejné úrovně.

**Poznámka:** Jakmile hráči postaví všechny dílny I. (nebo II.) úrovně, nebudou již mít možnost stavět další dílny dané úrovně.



přední strana dílny I. úrovně se dvěma produkčními místnostmi



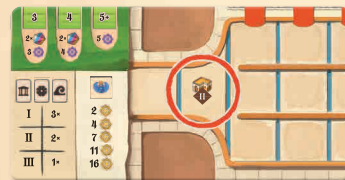
zadní strana dílny I. úrovně s produkční místností, která generuje 2 VB, a symbolem aktivace produkce



přední strana dílny II. úrovně s okamžitou produkcí a jednou produkční místností



zadní strana dílny II. úrovně s produkční místností, která generuje 3 VB, a symbolem aktivace produkce



Umístěním kupeckého žetonu na toto pole získáte od 3. kola možnost stavět dílny II. úrovně.

## Příklad



1. Červený hráč ve svém druhém tahu zahraje jednu ze svých počátečních akčních karet a umístí ji na první prázdnou pozici nad svou hráčskou desku. Vybere si růžovou akci stavby dílny.
2. Nejprve se rozhodne provést barevnou akci a vezme si z nabídky růžovou kartu bonusu, kterou okamžitě zahraje. Karta mu poskytne kupecký žeton se čtvercem.
3. V jednom z předchozích tahů již jeden kupecký žeton získal. Právě získaný žeton proto umístí na druhé pole vstupní uličky na své hráčské desce. Odted' může stavět dílny II. úrovně.



nabídka dílků dílen



4. Nyní provede akci stavby dílny vyobrazenou na zahraniční kartě. Za 1 minci a 1 kámen koupí dílek dílny II. úrovně a ihned obdrží okamžitou odměnu, kterou tento dílek přináší – 1 amforu a 2 VB. (Amforu umístí do prostoru skladiště v Resafě na své hráčské desce.)
5. Následně se rozhodne, kterou stranou nahoru umístí dílek dílny do svého herního prostoru. Vybere si zadní stranu, aby v budoucnu při aktivaci této dílny získával 3 VB. Dílna mu také poskytne další aktivaci při akci produkce.
6. Nakonec červený hráč určí umístění a natočení dílku dílny s ohledem na to, že nová dílna musí alespoň jedním rohem sousedit s jinou dílnou a zároveň s žádnou dílnou nesmí sousedit hranou.





## PRODUKCE

Každá dílna obsahuje buď jednu, nebo dvě produkční místnosti a každá místnost má jiné produkční možnosti. Touto akcí můžete produkovat ve 2 různých dílnách, přičemž smíte využít pouze 1 produkční místnost v každé z nich (celkem tedy aktivujete 2 místnosti).

Pokud jste dříve postavili některé dílky dílen zadní stranou nahoru, můžete produkci aktivovat vícekrát.

Všechny aktivace produkce musí proběhnout v různých dílnách, což znamená, že každou dílnu můžete aktivovat nejvýše **jednu**. Jedinou výjimkou je případ, kdy během akce produkce získáte dodatečnou akci produkce zahráním **karty bonusu, speciální karty, karty pytle** nebo **žetonu zavlažovacího bonusu**, který takovou produkci poskytuje. V takovém případě můžete aktivovat libovolnou produkční místnost včetně té, kterou jste již v tomto tahu aktivovali.



1. *Hráč zahraje tuto akční kartu – provede akci produkce.*
2. *Má postavených 5 dílen, které dohromady obsahují 7 produkčních místností. V rámci akce produkce může aktivovat 2 produkční místnosti v různých dílnách. Díky 2 symbolům aktivace produkce, které jsou vyobrazeny na zadních stranách jeho dílen I. i II. úrovně, může aktivovat další 2 produkční místnosti. Hráč tedy může aktivovat produkci celkem čtyřikrát ve 4 různých dílnách.*
3. *První aktivací získá 3 kameny.*
4. *Vyprodukované suroviny umístí do prostoru skladu v Resařě na své hráčské desce.*
5. *Druhou aktivací vygeneruje 3 VB, které si přidá na bodovací stupnici.*
6. *Třetí aktivací se hráč rozhodne získat 1 velblouda z jedné ze svých počátečních dílen.*
7. *Hráč posune ukazatel na stupnici velbloudů na své hráčské desce o jedno pole nahoru.*
8. *Čtvrtou a poslední aktivací se hráč rozhodne získat 1 minci a 3 VB z produkční místnosti na tomto dílku dílny.*
9. *Minci položí vedle své hráčské desky a na bodovací stupnici si přidá 3 VB.*
10. *Nakonec se hráč rozhodne použít modrou kartu bonusu. Nyní může aktivovat kteroukoli z produkčních místností, která již byla aktivována, protože se jedná o dodatečnou produkci, jež není součástí hlavní akce produkce (v té je opakovaná aktivace produkční místnosti zakázána). Vybral si místnost, která produkuje 3 VB a 1 minci.*



## ZÁSObY

Můžete si vzít buď jednu libovolnou kartu bonusu z nabídky, nebo posunout svůj ukazatel na libovolné barevné stupnici o jedno pole doprava, nebo si vzít jednu kartu pytle.

**Poznámka:** Tato akce je v podstatě stejná jako barevná akce, popsána na straně 6. Můžete si tedy například vzít kartu bonusu v rámci akce zásob a pak si vzít další při provedení barevné akce.



Tento symbol vám umožňuje vzít si libovolnou kartu bonusu, která se nachází v nabídce vedle herního plánu.



Tento symbol vám umožňuje posunout váš ukazatel na libovolné barevné stupnici o 1 pole doprava.



Tento symbol vám umožňuje vzít si jednu kartu pytle z balíčku vedle herního plánu. Můžete ji okamžitě zahrát, nebo si ji ponechat v ruce.



## STAVBA ZAHRADY .....

Na prostranství mezi svými dílnami můžete stavět zahrady. Rozhodněte se, zda chcete postavit **malou**, nebo **velkou zahradu**, a zaplatěte cenu uvedenou po stranách nabídky dílků zahrad – za malou zahradu zaplatěte 1 kámen, za velkou zahradu 1 kámen a 1 minci. Dílek zahrady musíte umístit tak, aby se hranou dotýkal **alespoň jedné dílny nebo jiného dílku zahrady**. První dílek můžete na prázdné prostranství umístit vodorovně nebo svisle (nezávisle na orientaci jeho ilustrace). Vodorovně orientovaný dílek zahrady umístíte na prostranství nahoru nebo dolů; svisle orientovaný dílek umístíte doleva nebo doprava.



Zahrady můžete stavět vodorovně nebo svisle. Dokončená zahrada může sestávat z 1 velkého a 1 malého dílku zahrady, nebo ze 3 malých dílků zahrad.

Umístěním dílku zahrady okamžitě získáte všechny zahradní bonusy, k nimž je dílek připojen. Pokud nový dílek zároveň sousedí s dříve umístěnými dílky zahrad, získáte také všechny zahradní bonusy, k nimž jsou tyto dříve umístěné dílky připojeny (získáte je tedy znovu). To znamená, že když prostranství zahrady zcela zaplníte, získáte všechny zahradní bonusy, které právě dokončenou zahradu obklopují.

**Poznámka:** Tyto bonusy získáte pouze při stavbě zahrady. Pokud k již umístěné zahradě později přiložíte dílnu, žádné bonusy nezískáte.

### Odměny za dokončení zahrady



Když zcela zaplníte prostranství, získáte jednu z odměn vyobrazených v levé části vaší hráčské desky. Odměny jsou následující:

1. Za první dokončenou zahradu postoupíte o 1 pole na kterékoli barevné stupnici.
2. Za druhou dokončenou zahradu postoupíte o 1 pole na kterékoli barevné stupnici a získáte 2 VB.
3. Za třetí dokončenou zahradu postoupíte o 2 pole na libovolných barevných stupnicích (buď na jedné stupnici o 2 pole, nebo na dvou různých stupnicích o 1 pole) a získáte 3 VB.
4. Za čtvrtou dokončenou zahradu postoupíte o 2 pole na libovolných barevných stupnicích a získáte 4 VB.
5. Za pátou a každou další dokončenou zahradu získáte 5 VB.

**Poznámka:** Jakmile dokončíte 2. zahradu, můžete na vodní síti stavět vodní nádrže. Tento postup bude podrobněji vysvětlen v následující kapitole.

### Příklad



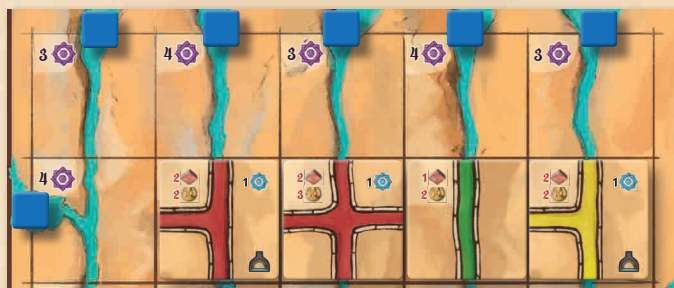
1. Hráč provádí akci stavby zahrady. Rozhodne se postavit malý dílek zahrady a zaplatí za něj 1 kámen.
2. Malý dílek zahrady umístí mezi dvě své dílny a získá zahradní bonusy, které jsou k němu připojeny. V tomto případě 1 mince a 1 kámen.
3. V pozdějším tahu tentýž hráč opět provádí akci stavby zahrady. Rozhodne se postavit velkou zahradu za 1 kámen a 1 minci. Umístí ji na vyznačené prostranství a získá všechny připojené zahradní bonusy – 1 kámen a 3 mince.
4. Jelikož právě dokončil svou první zahradu, postoupí o 1 pole doprava na barevné stupnici podle své volby.



## STAVBA KANÁLU

Vyberte jeden dílek kanálu ze své zásoby, zaplaťte **na něm uvedenou cenu** a umístěte jej na **LIBOVOLNÉ** pole na vodní síti, na němž se žádný dílek kanálu dosud nenachází. Získáte bonus vyobrazený na poli, na nějž jste dílek umístili (VB a případně také slevu při stavbě). Pokud se na vybraném poli nachází **žeton zavlažovacího bonusu**, buď si vezmete bonus, který je na něm vyobrazen, a žeton odhodte, nebo si jej ponechte ve své zásobě pro pozdější použití. Dílek kanálu musíte při umístění natočit tak, aby byla jeho cena uvedena v levém horním rohu. Tím je zaručeno, že na sebe svisle sousedící kanály budou vždy navazovat. Naproti tomu vodorovně sousedící kanály na sebe navazovat nemusí. Oba případy jsou patrné na obrázku níže.

Pokud umístíte jeden ze svých dílků kanálu na pole na **okraji** vodní sítě, u něhož se nachází modrá kostka vody, **přesuňte tuto kostku vody na právě umístěný dílek**, abyste označili, že se při příštím bodování dešťů bude pohybovat (podrobnosti na straně 15). Kostku vody přesuňte na dílek kanálu i v případě, že s ním kanál není propojen. Bodování dešťů je vyhodnoceno na konci 2., 4. a 6. kola, jak je uvedeno i na stupnici kol.



V průběhu přípravy hry umístěte modré kostky vody na vyznačená pole podél okraje vodní sítě.

Každá kostka označuje zdroj, z něhož voda poteče, až se spustí dešť.

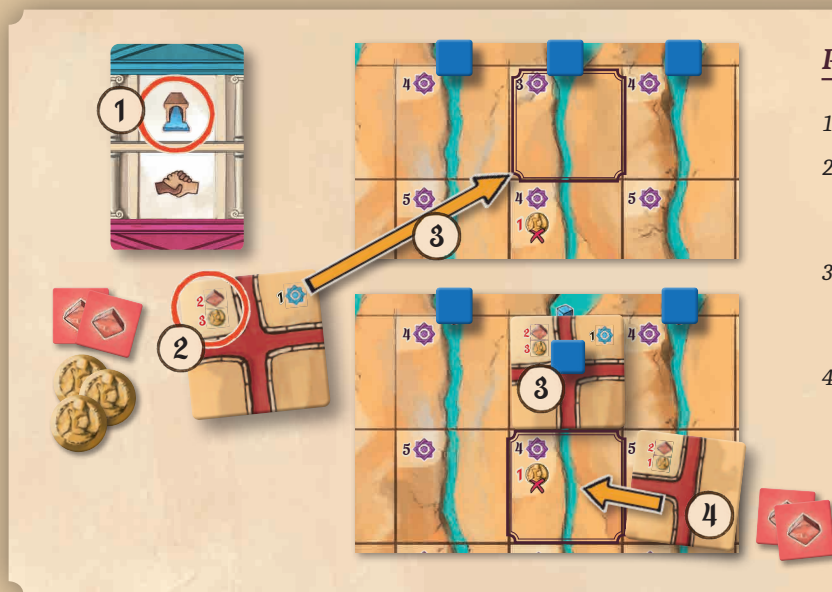


Tento symbol značí, že se na druhé straně dílku kanálu nachází vodní nádrž. Budete-li chtít během hry postavit vodní nádrž, číňte tak s rozvahou, protože takové dílky máte k dispozici pouze dva.

Na dolní (hnědý) řádek vodní sítě můžete postavit **vodní nádrž**. Její dílek se v každém ohledu považuje za dílek kanálu. Postavit ji však můžete teprve tehdy, až budete mít dokončeny nejméně 2 zahrady a na mapě postavenou alespoň 1 obchodní stanicí (o obchodních stanicích podrobněji v následující kapitole). Toto pravidlo je připomenuto i u dolního okraje vodní sítě.



Dokud nesplníte podmínku mít dokončeny alespoň 2 zahrady a mít postavenou alespoň 1 obchodní stanicí, nemůžete na žádném z těchto polí postavit vodní nádrž.



### Příklad

- Hráč zahraje akci stavby kanálu ze své akční karty.
- Rozhodne se, že postaví dílek kanálu s křižovatkou. Zaplatí za něj 2 mramory a 3 mince, jak je uvedeno v jeho levém horním rohu.
- Dílek kanálu umístí na pole, na němž jsou vyobrazeny 3 VB, které okamžitě získá. U tohoto pole se nachází kostka vody, kterou hráč přesune na právě umístěný dílek.
- V pozdějším tahu tentýž hráč znovu zahraje akci stavby kanálu. Za nový dílek, který umístí pod svůj dříve postavený dílek kanálu, zaplatí 2 mramory. Minci platit nemusí, protože pole poskytuje při stavbě slevu 1 mince. Získá také 4 VB.

### Žetony zavlažovacích bonusů

Ve hře se nachází celkem devět těchto žetonů se sedmi různými bonusy.



1x



1x



2x



1x



1x



1x



2x



## OBCHODOVÁNÍ

Při přípravě hry jste na pole Resafy na mapě postavili figurku velblouda, která představuje vaši obchodní karavanu.

**Akce obchodování se skládá ze tří částí:**

**A) PŘESUN (povinný):** Nejprve musíte svou karavanu přesunout po mapě z jednoho obchodního centra do druhého. Pokud cestujete přes Resafu, můžete se vrátit do obchodního centra, z něž jste přesun zahájili. Musíte zaplatit všechny mince, které jsou uvedeny na cestách, po nichž projíždíte.

**B) OBCHOD (nepovinný):** Při obchodování můžete buď koupit, nebo prodat (ale ne obojí) **JEDEN** druh zboží nebo suroviny, který je uveden na destičce obchodu v daném obchodním centru. Celkový počet kusů, které můžete koupit či prodat, je určen kapacitou vaší karavany, jež je zaznamenána na stupnici velbloudů na vaší hráčské desce.



**Poznámka:** Velbloudí karavana může najednou přepravovat vždy pouze **JEDEN** druh zboží nebo suroviny.

Zboží nebo suroviny nakoupené v obchodním centru (až do celkové kapacity vaší velbloudí karavany) naložte na svého velblouda.

**Poznámka:** Veškeré zboží a suroviny, které získáte jinak než obchodováním (např. akcí produkce nebo aktivací karet bonusů, speciálních karet nebo karet pytlů), si ukládáte ve svém skladišti v Resafě (prostor skladiště na vaší hráčské desce). Zboží a suroviny, kterými máte platit jindy než při obchodování, musíte brát ze skladiště, ne z karavany.

**Naložení zboží v Resafě:** Chcete-li obchodovat se zbožím nebo surovinami uloženými ve vašem skladišti v Resafě, musíte přes ni cestovat a karavanu tam naložit (pouze jeden druh zboží či suroviny a do kapacity karavany). Vykládat zboží či suroviny z karavany do skladiště není dovoleno. Zastavení v Resafě na cestě do jiného obchodního centra není spojeno s žádnými dodatečnými náklady a 1 mince zaplacená za úsek cesty těsně pod Resafou pokrývá cestu tam i zpět. Například cesta z Gerasy do Resafy pro naložení zboží a zpět do Gerasy stojí pouze 1 minci. Obdobně cesta z Alie do Gerasy, následně do Resafy pro naložení zboží a zpět do Alie stojí 3 mince.



U některých nákupů či prodejů je na destičce uveden **okamžitý** bonus (na zlatém pozadí), který získáte, pokud uskutečnete příslušný obchod. Tento bonus získáte pouze jednou, nikoli za každou směnu. Pokud máte na bonus nárok, můžete jej vyhodnotit před obchodní částí akce nebo po ní.



**Po dokončení obchodu otočte destičku v příslušném obchodním centru na druhou stranu.**

Červené a modré pozadí naznačuje, která z dostupných směn na destičce obchodu je výhodnější. Klíčem k nejvýnosnějším obchodům a případným bonusům je správné načasování, protože jak bylo řečeno výše, destička se po dokončení obchodu otočí, a tím se změní ceny i zisky.



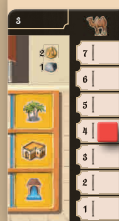
**C) STAVBA OBCHODNÍ STANICE (nepovinná):** V obchodním centru, v němž kupujete nebo prodáváte zboží, můžete jako součást akce obchodování postavit obchodní stanici, pokud v něm ještě žádnou nemáte. Stavba obchodní stanice stojí 1 kámen a 1 minci (jak je uvedeno i na vaší hráčské desce).

Svůj ukazatel umístěte na libovolné prázdné pole určené pro obchodní stanici (pod destičkou obchodu) v obchodním centru, v němž se nachází vaše figurka velblouda. Některá pole jsou k dispozici pouze při určitém počtu hráčů. Každý hráč může mít v každém obchodním centru pouze jednu obchodní stanici.

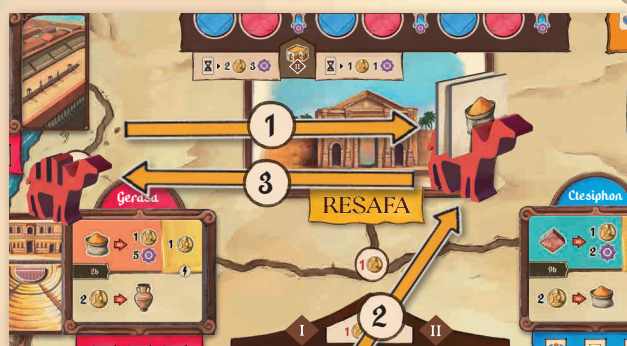
Za postavení obchodní stanice můžete navíc získat VB, kartu pytle nebo postup na barevných stupnicích, pokud je takový bonus pod vámi vybraným polem uveden.



Při cestování po mapě musíte zaplatit všechny mince, které jsou uvedeny na cestách, jimiž vaše velbloudí karavana projede.



Velbloudí karavana červeného hráče může přepravit až 4 žetony zboží nebo surovin stejného druhu, jelikož její kapacita, zaznamenaná na hráčské desce na stupnici velbloudů, dosáhla hodnoty „4“.



Červený hráč prodal v Gerase všechno své zboží, a jeho karavana je tudíž prázdná. Ve své další akci obchodování zamíří do Resafy, kde vyzvedne 2 kořeni ze svého skladiště, převezve je zpět do Gerasy a tam je prodá. (Kdyby měl ve svém skladišti 3 kořeni, mohl by je naložit všechna, neboť jeho karavana má kapacitu 3.) Cena za cestu z Gerasy do Resafy a zpět činí pouze 1 minci. Za prodej 2 kořeni hráč získá 3 mince a 10 VB.

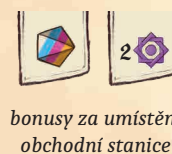
Za postavení obchodní stanice získáte **kupecký žeton**. Na kupeckém žetonu může být vyobrazen buď čtverec, nebo skarab, který přináší VB na konci hry. Získaný kupecký žeton umístíte na svou hráčskou desku. První dva žetony musíte umístit na pole vstupní uličky vlevo od tří dlážděných řad. Až po umístění těchto dvou žetonů budete moci stavět dílny II. úrovně. (Tyto dílny jsou však k dispozici pro stavění až od začátku 3. kola.)

Po prvních dvou žetonech umístíte každý další kupecký žeton na první prázdné pole zleva v kterékoli ze tří řad na vaší hráčské desce.

Každá řada určuje počet VB získaných na konci hry za dílky **zahrad**, **dílen** nebo **kanálů**, které postavíte.



Červený hráč provádí akci obchodování, na jejímž začátku přesune svého velblouda do Ktésifónu (Ctesiphon), kde koupí 2 koření za 2 mince a naloží je na svou karavanu, kterou představuje figurka velblouda. Poté zaplatí 1 minci a 1 kámen a postaví obchodní stanici na prostředním poli, na něž položí svůj ukazatel. Vezme si kupecký žeton se symbolem čtverce a umístí jej na svou hráčskou desku. Získá také bonus v podobě karty pytle. Nakonec destičku obchodu otočí.



pole dostupná pouze pro hru 4 hráčů

bonusy za umístění obchodní stanice

### Příklad

1. Velbloudí karavana červeného hráče se nachází v Alie a má kapacitu 3. Jeho velbloud tedy uveze až 3 žetony jednoho druhu zboží nebo surovin. Právě veze 2 amfory, které hráč koupil v předchozím tahu.
2. Velbloudí karavana cestuje přes Gerasu do Resafy, kde hráč na velblouda naloží 3. amforu ze skladiště na své hráčské desce, a poté pokračuje do Ktésifónu (Ctesiphon). Hráč zaplatí 2 mince, protože velbloud prošel 2 úseky cest.
3. V Ktésifónu hráč prodá všechny tři amfory, každou za 1 minci a 4 VB. Získá také jednorázový bonus 3 mince a 1 VB za provedení modře vyznačeného obchodu. Celkem hráči tato akce vynesou 13 VB a 6 mincí!
4. Červený hráč dosud nemá v Ktésifónu postavenou obchodní stanici, může ji zde proto v rámci své akce obchodování postavit. Rozhodne se tak učinit, zaplatí 1 kámen a 1 minci a umístí svůj ukazatel na poslední dostupné prázdné pole, které mu poskytne kupecký žeton se skarabem.
5. Tento kupecký žeton může umístit na první prázdné pole zleva v kterékoli ze 3 řad. Rozhodne se jej umístit do horní řady, což znamená, že na konci hry získá 2 VB za každý dílek zahrady postavený v jeho herním prostoru.
6. Protože tím jeho akce obchodování skončila, otočí destičku obchodu na druhou stranu.



## Konec kola

Kolo končí poté, co všichni hráči odehrají své 3 tahy. Odstraňte všechny karty bonusů, které zůstaly v nabídce, a pro každou barvu vložte 3 nové karty lícem nahoru.

Žeton začínajícího hráče přesuňte k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Počítadlo kol posuňte na následující pole.



Nový začínající hráč zahájí další kolo. Každý hráč opět zahráje 3 akční karty. Na konci 1., 3. a 5. kola vám v dobíracím balíčku nezůstanou žádné karty. Karty, které jste v těchto kolech zahráli, otočte na jejich pozicích lícem dolů. Na konci 2. a 4. kola se podívejte na všechny své akční karty a přednostně si z nich do ruky vezměte všechny žluté speciální karty (s vylepšenými akcemi). Zbylé akční karty zamíchejte a dobře si jich tolik, abyste v ruce měli 3 akční karty. Tímto způsobem pokaždé protočíte všech 6 akčních karet.



Toto je situace na konci 2. kola. Tři karty z prvního kola byly otočeny lícem dolů a přes ně byly zahrány další tři karty.



Odhoďte všechny karty bonusů, které v tomto kole nebyly použity. Z příslušných balíčků vložte nové karty lícem nahoru, aby se v nabídce opět nacházely 4 řady po 3 kartách (1 řada z každého balíčku).



**Poznámka:** Máte-li na konci 2. a 4. kola mezi svými akčními kartami nějaké žluté speciální karty, vezměte si do ruky napřed tyto vylepšené akční karty a až poté zamíchejte ostatní akční karty a dobře si do 3 karet v ruce.



**Autor a vývojář hry:** Vladimír Suchý

**Grafický design, ilustrace:** Michal Pechl

**Produkce:** Kateřina Suchá

**Pravidla:** Mike Poole



**Česká edice:** Fox in the Box

**Překlad:** Otmar Onderek

**Redakce:** Petr Klasna a Miroslav Štrobl

**Korektury:** Eliška Pospíšilová

**Testeři:** Kája, Vojta, Katka, Michal Pechl, Jirka Bauma, Monika a Pepa Vavřínovi, Honza Lukeš, Honza Hartl, Luděk Palán, Miloš Procházka, Laadinek, Klára, Tomáš Holec, Johanka Štěchová, Martin Lebduška, Štěpán Peterka, Harry, Pavel, Martin, Roman, Milan, Youda, Pavla, Křupin, Vodka, Dan, Jindra Pavlásek, Pítr a účastníci herních akcí v Malenovicích, Počátkách, hotelu Reoneo ve Vernířovicích, herních akcí v Pink Troubadouru a Světě deskových her.

Zvláštní poděkování Blakeu Reiterovi a jeho skupině hráčů a Danu Wackwitzovi za jeho komentáře ke hře a k pravidlům.



## Bodování dešťů

Na konci 2., 4. a 6. kola přijdou deště! Každý hráč získá **1 VB za každý dílek kanálu, který umístil na vodní síť**. Získá také **modré VB** vyobrazené na jeho dílcích.

Poté se dají do pohybu všechny kostky vody, které byly aktivovány od předchozího bodování dešťů, a přinesou VB těm hráčům, přes jejichž dílky kanálů protečou. Aktivované kostky vody jsou takové, které se nacházejí na dílcích kanálů umístěných u okrajů vodní sítě.

Pokud se voda může vydat různými směry, rozhodne o jejím směřování majitel dílky kanálu, z něhož voda svůj pohyb začínala. Voda teče vždy od okraje vodní sítě až do její dolní části. Nemůže téct zpět ke svému zdroji, ale může téct do stran, pokud takovým směrem vede kanál. Pokud na některém poli dílek kanálu chybí, voda teče ve směru určeném předtíštěnou vodní sítí na herním plánu.

Umožňuje-li dílek kanálu pohyb vody do strany na pole s předtíštěnou vodní sítí, voda může téct tímto směrem. Pokud dílek kanálu umožňuje pohyb do strany, kde je umístěn jiný dílek kanálu, a tyto dílky na sebe vzájemně nenavazují, voda daným směrem téct nemůže – voda nemůže přetékat mezi nenavazujícími dílky kanálů.

**Za každý dílek kanálu, kterým voda proteče, získá jeho majitel 1 VB a také všechny modré VB uvedené na daném dílku.**

Po započítání VB si kostku vody umístí před sebe hráč, který určoval směr jejího toku. Tyto kostky vody mají význam při bodování jedné z růžových speciálních karet.



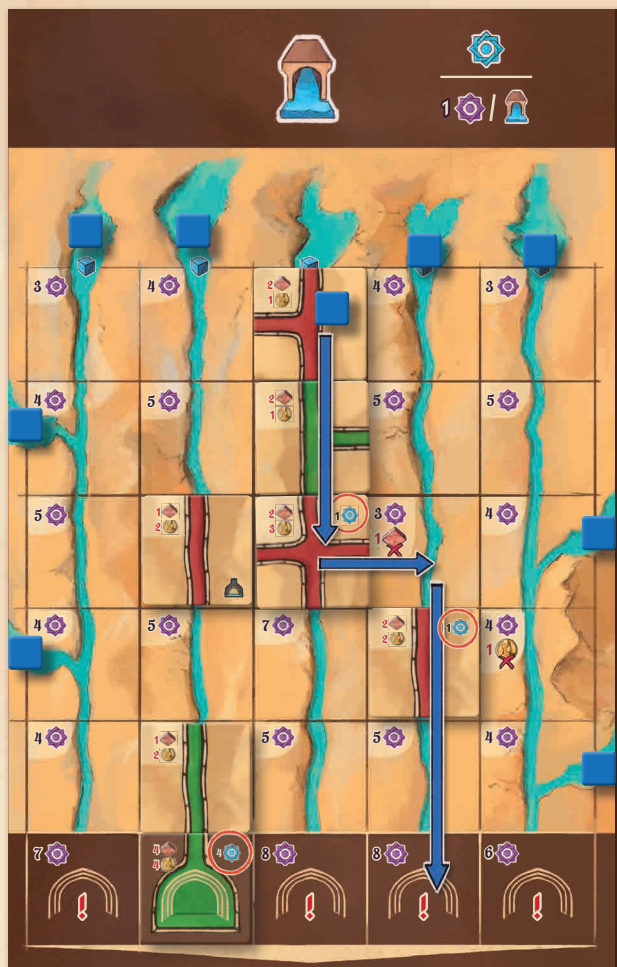
symboly bodování dešťů na stupnici kol



Aktivovány jsou všechny kostky vody umístěné na dílcích kanálů. Voda poteče dolů a na křižovatkách může změnit směr.



Vodní síť se boduje dvěma způsoby. Nejprve každý hráč získá VB za své postavené kanály a poté získá VB za vodu, která těmito kanály proteče (bude-li nějaká).



## Příklad

Nejprve hráči obodují dílky kanálů, které umístili na herní plán. Červený hráč získá 6 VB (4 VB za 4 umístěné dílky a další 2 VB za modré body na těchto dílcích). Zelený hráč získá 7 VB (3 VB za 3 dílky a 4 VB za modré body na jeho dílku vodní nádrže).

Následně stečou všechny aktivované kostky vody (ty, které se nacházejí na dílcích kanálů) po vodní síti dolů. V tomto příkladu je aktivována pouze jedna kostka vody, která se nachází na červeném dílku kanálu při horním okraji vodní sítě. O pohybu této kostky tedy rozhoduje červený hráč.

Ten přesune aktivovanou kostku přes zelený dílek na další červený dílek. Tam se rozhodne změnit směr toku vody doprava. To je možné díky tomu, že z křižovatky vede směrem doprava kanál a na sousedním poli se nenachází žádný dílek (směrem doleva je tok vody blokván), a proto voda steče dolů skrz další červený dílek a dále pokračuje již beze změny směru na dolní okraj vodní sítě, kde její pouť končí.

Výsledkem je, že červený hráč získá 5 VB, z toho 3 VB za 3 červené dílky, jimiž kostka vody protekla, a další 2 VB za modré body na těchto dílcích. Zelený hráč získá 1 VB za 1 zelený dílek, kterým kostka vody protekla.

Žádné další kostky vody nejsou aktivovány a bodování dešťů tím končí.

## Závěrečné bodování

Na konci 6. kola, po posledním bodování dešťů, je zisk VB vyhodnocen následovně:

- 1 Za kupecké žetony s modrým skarabem umístěné na vaší hráčské desce (nejvýše za 5) získáte VB podle tabulky uvedené na hráčské desce.
- 2 Za každý dílek stavby (zahrady, dílny nebo kanálu), který jste postavili, získáte VB podle hodnoty, které jste dosáhli umístěním kupeckých žetonů na vaší hráčskou desku do řady k příslušné stavbě (1, 2 nebo 3).
- 3 Získejte VB ze všech vašich růžových speciálních karet.
- 4 Získejte VB za žluté symboly bodů v hnědých rámečcích na všech vašich kartách.
- 5 Získejte 1 VB za každý žeton zboží (amfory nebo koření) ve vaší zásobě.
- 6 Spočítejte všechny své žetony surovin (kamenů nebo mramorů) a mince. Za každých 5 získáte 1 VB.
- 7 Získejte VB za dílky kanálů, které jste postavili, podle tabulky uvedené na herním plánu.

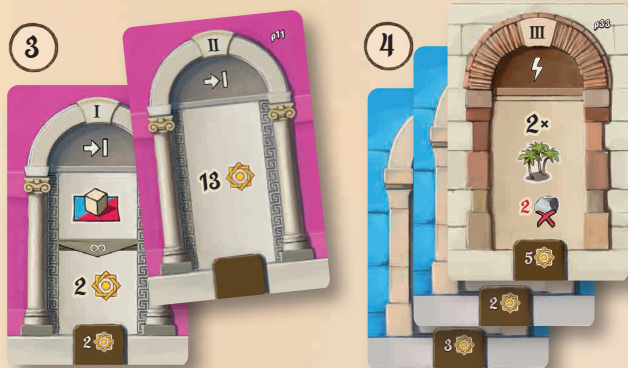


Závěrečné bodování shrnuje tabulka se zlatým pozadím vpravo od stupnice kol.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem VB. V případě remízy vítězí hráč, který na vodní síť umístil nejvíce dílků kanálů. Panuje-li i nadále mezi hráči shoda, vítězství sdílejí!



- 1 Červený hráč získá za 4 kupecké žetony se skarabem na své hráčské desce 11 VB.
- 2 Kupecké žetony umístil do všech řad, takže získá VB za všechny druhy postavených staveb:
  - Za 8 postavených dílků zahrad získá 24 VB (3 VB za dílek).
  - Za 6 postavených dílků dílen, včetně počátečních, získá 6 VB (1 VB za dílek).
  - Za 5 postavených dílků kanálů získá 10 VB (2 VB za dílek).



Ze své první růžové karty získá 2 VB za každou obchodní stanici, kterou postavil, ze druhé získá 13 VB.

Za žluté symboly bodů v hnědých rámečcích získá hráč celkem: 12 VB (2 VB a 3 VB z modrých karet, 5 VB z bílé karty a 2 VB z růžové karty).



Na červeném velbloudovi zůstaly 2 amfory a ve svém skladišti v Resafě má hráč uloženo 1 koření a 1 další amforu. Za toto zbylé zboží získá 4 VB.



Za 9 mincí, 2 mramory a 3 kameny získá 2 VB.



Nakonec hráč získá body za své postavené dílky kanálů. Za 5 dílků kanálů získá 8 VB podle tabulky na herním plánu.



## Sólový režim

Sólová varianta hry *Resafa* se hraje proti umělému hráči jménem Resafabot. Resafabot simuluje akce, jako by je prováděl skutečný hráč, nezískává však žádné VB, nesbírá ani neutrácí suroviny nebo zboží, nepotřebuje vlastní hráčskou desku a nesbírá kupecké žetony.

Úkolem hráče v sólové hře je získat co nejvyšší počet VB. Autor hry považuje 150 VB za rozumný počáteční cíl, 180 VB za dobré skóre, 200 VB za velmi dobré skóre a od 220 VB výše již mluví o vynikajícím skóre. V sólové hře může hráč získat VB uplatněním mnoha různých strategií, stejně jako při hře s živými protivníky.

### PŘÍPRAVA HRY

Pro sólovou hru se používá strana herního plánu určená **pro hru 1-2 hráčů**. Vyberte si barvu, vezměte si všechny komponenty v této barvě a připravte hru tak, jako by hráli dva hráči.

Vyberte také barvu pro Resafabota, ale přidejte mu pouze ukazatele a dílky kanálů. Resafabot navíc potřebuje balíček 7 sólových karet. Na počáteční pole všech čtyř barevných stupnic umístěte Resafabotův ukazatel společně s vašim vlastním.

Resafabotovy dílky kanálů otočte libovolnou stranou nahoru s výjimkou dílků s vodní nádrží, které musí zůstat otočeny vodní nádrží dolů. Poté dílky kanálů zamíchejte a vytvořte z nich hromádku.

Nyní umístěte jeden z Resafabotových dílků kanálů na vodní síť. V balíčku sólových karet najdete takovou, která má na rubu vyobrazeny kanály (na ostatních kartách jsou akce), a položte ji před sebe libovolně svíse orientovanou. Ze zbylých 6 sólových karet náhodně vyberte jednu a položte ji vlevo od karty s kanály. Na její pravé straně se v horní, nebo dolní části nachází oranžový pilíř se šipkou. Ta nyní ukazuje na kartu s kanály a určuje tak, na které pole na herním plánu umístíte vrchní dílek z hromádky Resafabotových dílků kanálů. Na umístěný dílek zároveň položte Resafabotův ukazatel. Pro snadnější orientaci jsou pole z karty na herním plánu označena malou palmou.

Kartu s kanály ponechte stranou a ostatních 6 sólových karet zamíchejte, přičemž všechny musí být otočené rubovou stranou (s akcemi) nahoru a oranžový pilíř vyobrazený na nich musí být vlevo. Navrch zamíchaného balíčku umístěte kartu s kanály tak, aby se palmy vyobrazené na kanálech nacházely v pravém horním rohu.

Nyní je sólový balíček připraven na první Resafabotův tah.

### PRŮBĚH HRY

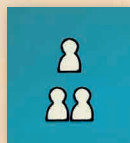
Náhodně vyberte začínajícího hráče (sebe nebo Resafabota) a dejte mu žeton začínajícího hráče. Na konci kola, až vy i Resafabot zahrajete své 3 akční karty, předejte žeton začínajícího hráče druhému hráči. Začínající hráč se tedy bude měnit po každém kole až do konce hry.

**Ve vlastním tahu** proveďte tah stejně, jako byste hráli ve dvou hráčích.

**V Resafabotově tahu** otočte vrchní kartu sólového balíčku a položte ji vlevo od něj. Šipka v oranžovém pilíři na otočené kartě ukazuje buď na horní, nebo na dolní akci na kartě vpravo. Tato akce je jako obvykle spojena s některou barvou.

Resafabot nejprve provede barevnou akci. Podle symbolu při horním nebo dolním okraji karty buď odstraní kartu z nabídky karet bonusů příslušné barvy, nebo na stupnici příslušné barvy postoupí o 2 pole.

Má-li Resafabot odstranit kartu z nabídky karet bonusů, symbol při dolním okraji sólové karty vlevo ukazuje, kterou kartu bonusu má odstranit (je označena červeně). Není-li na určeném místě žádná karta, odstraní nejbližší kartu vlevo směrem k balíčku. Pokud se směrem k balíčku nenachází žádná karta, postupuje od karty nejvíce vpravo opět směrem



Připravte hru pro  
1-2 hráče.

<b>150 VB</b>	Přijatelné skóre
<b>180 VB</b>	Dobré skóre
<b>200 VB</b>	Velmi dobré skóre
<b>220 VB</b>	Vynikající skóre



**Umístění Resafabotova prvního dílku kanálu:** Sólovou kartu s vyobrazenými kanály položte před sebe libovolně svíse orientovanou. Poté náhodně vyberte další sólovou kartu a položte ji vlevo od karty s kanály. Šipka v oranžovém pilíři směřující doprava ukazuje na pole, kam má být umístěn Resafabotův první dílek. Pole vodní síť, která přicházejí v úvahu, jsou na herním plánu označena malou palmou.



Sólový balíček se skládá ze 6 karet s akcemi a 1 karty s kanály, jež je položena navrchu.

V Resafabotově tahu otočte vrchní kartu sólového balíčku a položte ji vlevo od něj.



Resafabot provede akci na kartě vpravo, na kterou ukazuje šipka z karty vlevo. Nejprve provede barevnou akci a odstraní z nabídky první žlutou kartu bonusu zprava (pozice odstraněné karty je určena symbolem na dolním okraji karty vlevo, barva je určena na kartě vpravo), poté provede akci zásob.

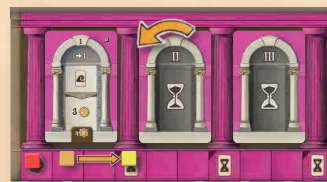


Spodní část karty vlevo ukazuje, která karta bonusu má být odstraněna.



V tomto tahu Resafabot posune svůj (žlutý) ukazatel na růžové stupnici o 2 pole doprava, čímž dosáhne pole pro získání speciální karty I. úrovně. Odstraní vrchní kartu z balíčku I. úrovně a otočí novou. Protože vrchní karta balíčku II. úrovně ještě není lícem nahoru, otočí ji také.

Následně Resafabot provede akci obchodování.



k balíčku a odstraní první kartu, na kterou narazí. Jestliže není v nabídce karet bonusů pro danou barvu dostupná žádná karta, nic se nestane.

Pokud Resafabot postoupí svým ukazatelem na barevné stupnici o 2 pole a dosáhne symbolu karty nebo jej překročí, odstraní ze hry vrchní (lícem nahoru otočenou) speciální kartu odpovídající úrovni a otočí novou kartu (otočí také první kartu následující úrovně, není-li ještě otočena). Resafabot není nijak omezen v dosažení jakékoli úrovně na všech barevných stupnicích.

Po barevné akci provede Resafabot svou hlavní akci, na niž ukazuje šipka.

Bodování dešť ů je vyhodnoceno stejně jako ve hře více hráčů. Rozhoduje-li o směru toku vody Resafabot, vždy vybere takový, který je pro hráče nejméně výhodný.

## RESAFABOTOVY HLAVNÍ AKCE

### Produkce, stavba zahrady .....

Na každé sólové kartě je jedna akce označena červeným rámečkem. Má-li Resafabot provést akci produkce nebo stavby zahrady, provede namísto ní akci v červeném rámečku.

### Stavba dílny .....

Pokud již hráč může stavět dílny II. úrovně (umístil alespoň 2 kupecké žetony a probíhá alespoň 3. kolo), odstraní Resafabot z nabídky dílen dílek dílny II. úrovně, jinak odstraní dílek dílny I. úrovně. V obou případech nabídku okamžitě doplní. Pozice dílku dílny, který má být odstraněn, je vyznačena pod symbolem stavby na kartě vlevo.

### Zásoby .....

Resafabot posune svůj ukazatel na barevné stupnici o 2 pole doprava. Stupnice, na které se posune, je určena pod symbolem postupu na kartě vlevo.

„=“ znamená, že Resafabot posune ukazatel na stupnici, jejíž barva odpovídá barvě přiřazené k akci, na niž ukazuje šipka. „1./=“ znamená postup na stupnici, na niž je Resafabot nejdále. Pokud takových stupnic existuje více, posune svůj ukazatel na stupnici v barvě, na kterou ukazuje šipka. V případě, že se určený ukazatel nachází na konci stupnice, posune se další ukazatel, který je na své stupnici nejdále. Není-li možné určit stupnici, na niž by se měl ukazatel posunout, neposune se žádný.

### Stavba kanálu .....

Resafabot umístí vrchní dílek kanálu ze své hromádky. Směr, kterým je nový dílek umístěn vzhledem k poloze posledního umístěného Resafabotova dílku, je určen pod symbolem stavby kanálů na kartě vlevo. Poslední dílek umístěný Resafabotem poznáte podle toho, že na něm leží jeho ukazatel. Směřuje-li modrá šipka například dolů, umístí Resafabot nový dílek na první prázdné pole pod svůj poslední umístěný dílek. Pokud jsou všechna pole v tomto směru již obsazená nebo modrá šipka ukazuje mimo vodní síť, umístí dílek na první prázdné pole v opačném směru. Jestliže umístí dílek kanálu na pole s žetonem zavlažovacího bonusu, odstraní tento žeton ze hry. Pokud modrá šipka směřuje na pole vodní nádrže, najde ve své hromádce první dílek vodní nádrže a umístí jej. V případě, že už žádný dílek vodní nádrže nemá, akci neprovede.

Jakmile Resafabot umístí dílek kanálu, přemístí na něj svůj ukazatel. **Pokud není možné Resafabotův dílek kanálu umístit podle uvedených pravidel, nebo pokud již byly všechny jeho dílky kanálů umístěny, Resafabot akci stavby kanálu neprovede.**

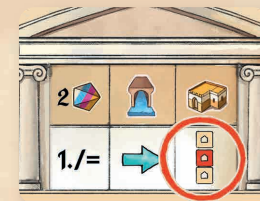
### Obchodování .....

Na kartě vlevo jsou pod sebou uvedena dvě obchodní centra. Resafabot umístí v horním obchodním centru svůj ukazatel na první prázdné pole pro obchodní stanici zleva. Pokud se již v tomto obchodním centru jeho ukazatel nachází, umístí svůj ukazatel na první prázdné pole v dolním obchodním centru. Nachází-li se jeho ukazatel i tam, akci vůbec neprovede.

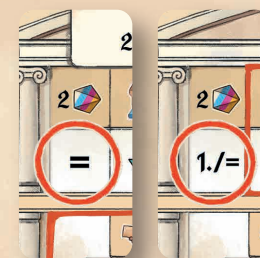
Pokud Resafabot umístil svůj ukazatel, otočí v daném obchodním centru i destičku obchodu.



Každá sólová karta obsahuje jednu akci označenou červeným rámečkem, která se provede namísto akce produkce nebo stavby zahrady. V tomto příkladu by Resafabot provedl akci obchodování.



Resafabot odstraní z nabídky dílen prostřední dílek dílny I. úrovně. Pokud již hráč může stavět dílny II. úrovně, odstraní prostřední dílek dílny II. úrovně.



Příklad vlevo určuje Resafabotovi postup o 2 pole na stupnici odpovídající barvě, na niž ukazuje šipka. Příklad vpravo značí, že Resafabot postoupí svým ukazatelem na té stupnici, na niž je nejdále (existuje-li více takových stupnic, postoupí namísto toho ukazatelem v barvě určené šipkou).



Resafabot (žlutý) provádí akci stavby kanálu. Modrá šipka směřuje doleva, proto Resafabot umístí další dílek kanálu vlevo od svého naposledy umístěného dílku. Ten je označen jeho ukazatelem, který se následně přemístí na nově umístěný dílek.



Resafabot provádí akci obchodování. Sólová karta vlevo uvádí jako první možnost umístění obchodní stanice v Antiochii, kde se však již jeho ukazatel nachází. Musí proto jako svou druhou možnost prověřit Kenu. Zde se zatím jeho žlutá obchodní stanice nenachází, umístí proto svůj ukazatel na první prázdné pole zleva. Destička obchodu v Keně je poté otočena.

Jakmile Resafabot odehraje všech 6 akčních karet, postupujte jako při přípravě hry – zamíchejte sólové karty s akcemi a na ně položte kartu s vyobrazenými kanály.

## KONEC HRY

Po odehrání 6 kol hry podle uvedených pravidel si spočítejte VB stejně jako ve hře 2–4 hráčů.

### Popis účinků karet bonusů a speciálních karet

Jakmile zahrajete kartu bonusu, odstraňte ji ze hry. Účinek karty můžete využít jen částečně, pokud jej nechcete nebo nemůžete vyhodnotit zcela. Ve hře se vyskytují dva druhy karet bonusů:



Nad bonusem je na bílém pozadí vyobrazen symbol akce. Takovou kartu můžete zahrát pouze při provádění dané akce (v tomto případě obchodování).



Nad bonusem není vyobrazen žádný symbol akce. Takovou kartu můžete zahrát kdykoli ve svém tahu.



**c1** Aktivujte jednu produkční místnost. Zahrajete-li tuto kartu během akce produkce, můžete znovu aktivovat místnost, která již byla v průběhu této akce aktivována.



**c3** Pokud při akci obchodování prodáváte amforu, získáte 2 mince a 1 VB za každou prodanou amforu, nejvýše však dvakrát.



**c4** Pokud při akci obchodování prodáváte mramor, získáte 2 mince a 1 VB za každý prodaný mramor, nejvýše však dvakrát.



**c5** Vezměte si 1 amforu a umístěte ji do svého skladiště v Resafě.



**c6** Při akci stavby kanálu můžete směnit 1 minci za 2 mramory.



**c7** Vezměte si 1 kámen a postupte na růžové stupnici o 1 pole.



**c8** Vezměte si 1 kupecký žeton se čtvercem a umístěte jej na svou hráčskou desku.



**c9** Za 1 kámen postavte malý dílek zahrady. Nezískáte připojené zahradní bonusy.



**c11** Za 2 mince a 1 kámen postavte malý dílek zahrady. Připojené zahradní bonusy získáte jako obvykle.



**c13** Při akci stavby kanálu máte slevu 1 mramoru a 1 mince.



**c15** Před akcí obchodování můžete otočit destičku obchodu v centru, v němž obchod provádíte. Před rozhodnutím, zda ji otočíte, se smíte podívat na její druhou stranu. Navíc si vezměte 1 kartu pytle.



**c16** Vezměte si 1 minci a posuňte svůj ukazatel velbloudů o 1 pole nahoru.



**c17** Máte-li postavených alespoň 5 dílen, získáte 2 karty pytlů, 2 VB a 1 minci.



**c18** Postupte na libovolné barevné stupnici o 1 pole.



**c19** Vezměte si 2 kameny a umístěte je do svého skladiště v Resafě.



**c26** Za 1 minci si vezměte 1 kupecký žeton se skrabem a umístěte jej na svou hráčskou desku.



**c27** Při akci stavby kanálu máte slevu 1 mramoru. Navíc získáte 1 VB za každý svůj postavený dílek kanálu (včetně toho, který právě stavíte).



**c28** Získejte 1 VB za každý kupecký žeton (jakéhokoli druhu) na vaši hráčské desce.



**c32** Získejte 1 VB za každého velblouda ve vaší karavaně podle ukazatele na vaši hráčské desce.



**c35** Pokud při akci obchodování prodáváte mramor, získáte 2 VB za každý prodaný mramor, nejvýše však třikrát.



**c50** Získejte 1 VB za každou svou postavenou dílnu (včetně počátečních).



**c63** Pokud jste již postavili alespoň 1 dílek kanálu, získáte 1 kartu pytle, 1 VB a 1 kámen.



**c64** Při akci stavby kanálu máte slevu 2 mramorů. Navíc získáte 1 VB za každý svůj postavený dílek kanálu (včetně toho, který právě stavíte).



**c72** Získejte 1 VB za každý svůj postavený dílek zahrady.



Mince



Kámen



Mramor



Amfora



Koření



Obchodování



Stavba dílny



Stavba kanálu



Stavba zahrady



Aktivace produkce



Libovolná akce



Postup na libovolné barevné stupnici



Postup na žluté stupnici



Postup na bílé stupnici



Postup na růžové stupnici



Postup na modré stupnici



Okamžitý vítězný bod



Vítězný bod na konci hry



Vítězný bod při bodování dešťů



Karta pytle



Kostka vody



Obchodní stanice



Otočte jednu destičku obchodu

Před rozhodnutím, zda ji otočíte, se můžete podívat na její druhou stranu.



Postupte svým ukazatelem na stupnici velbloudů o 1 pole nahoru



Karta bonusu



Nezískáte připojené zahradní bonusy



Zaplatte



Zaplatte 1 minci



Sleva



Sleva 2 mramorů



Mějte postavené/dosažené



Mějte postavený alespoň 1 kanál

ρ1

Na konci hry získáte 2 VB. Navíc získáte 2 VB za každou svou obchodní stanici na mapě.

ρ2

Na konci hry získáte 4 VB. Navíc získáte 3 VB za každou svou modrou speciální kartu. (P4 a P12 fungují obdobně.)

ρ3

Na konci hry získáte 2 VB za každého velblouda ve vaší karavaně, podle ukazatele na vaší hráčské desce.

ρ5

Na konci hry získáte 2 VB. Navíc získáte 2 VB za každý svůj postavený dílek kanálu.

ρ7

Na konci hry získáte 4 VB. Navíc získáte 2 VB za každou svou speciální kartu včetně této.

ρ8

Na konci hry získáte 7 VB. Navíc můžete směnit až 3 svá zboží (naložené na velbloudovi i ve vašem skladě), každé za 5 VB. Směněné zboží vraťte do společné zásoby.

ρ9

Na konci hry získáte 5 VB. Navíc získáte 4 VB za každou kostku vody, kterou jste získali (její aktivaci při bodování dešťů), nejvýše však za 3 kostky.

ρ10

Na konci hry získáte 2 VB. Navíc můžete směnit 1 minci za 2 VB, a to až osmkrát. (P17 funguje obdobně.) Směněné mince vraťte do společné zásoby.

ρ13

Na konci hry získáte za své kupecké žetony se skarabou vyšší počet VB, než je uvedeno na hráčské desce. Nemáte-li žádný takový žeton, nezískáte nic.

ρ14

Na konci hry získáte 10 VB. Navíc získáte 3 VB za každý kupecký žeton se čtvercem umístěný na vaší hráčské desce.

ρ15

Na konci hry získáte 5 VB. Navíc si zvolte jednu svou růžovou speciální kartu a získáte za ni VB ještě jednou (podmíněné VB i VB v hnědém rámečku).

ρ18

Na konci hry získáte 10 VB. Navíc získáte 2 VB za každou svou postavenou dvojici dílny a zahrady, např. za 5 dílen a 7 zahrad získáte 10 VB.

ρ22

Postavte malou zahradu zdarma. (Připojené zahradní bonusy získáte jako obvykle.) Na konci hry získáte 2 VB.

ρ26

Proveďte akci stavby zahrady se slevou až 1 mince a 1 kamene. Na konci hry získáte 4 VB.

ρ28

Aktivujte produkci v jedné místnosti a/nebo proveďte akci stavby dílny. Na konci hry získáte 3 VB.

ρ30

Postavte dílnu I. úrovně a/nebo postavte dílnu II. úrovně. Za obě stavby musíte zaplatit. Za dílnu II. úrovně získáte její okamžitou produkci.

ρ36

Aktivujte produkci ve 4 místnostech v různých dílnách. Na konci hry získáte 8 VB.

ρ37

Získejte 1 minci a 1 mramor. Proveďte barevnou akci libovolné barvy. Hlavní akci vyberte a proveďte jako obvykle.

ρ45

Vyhodnoťte 1 aktivaci produkce a vezměte si 1 kartu pytle. Proveďte barevnou akci libovolné barvy a libovolnou hlavní akci.

ρ49

Získejte 3 VB a vezměte si 2 kameny. Proveďte barevnou akci libovolné barvy. Proveďte 2 různé hlavní akce.

ρ55

Kdykoli provádíte akci stavby zahrady, získáte 1 kámen a 1 minci před provedením akce.

ρ56

Kdykoli provádíte akci stavby kanálu, máte slevu 1 mramoru a získáte 1 VB.

ρ57

Pokud při akci obchodování umístíte obchodní stanici, máte slevu 1 kamene a získáte 1 mramor.

ρ59

Kdykoli provádíte akci stavby dílny, získáte 1 mramor a 1 minci před provedením akce.

ρ61

Vezměte si 2 mince. Proveďte akci obchodování. Před touto akcí můžete otočit destičku obchodu. Před rozhodnutím, zda ji otočíte, se můžete podívat na její druhou stranu. Všechny uvedené bonusy můžete získat v libovolném pořadí. Na konci hry získáte 2 VB.

ρ65

Vezměte si 1 minci a 1 kupecký žeton se skarabem. Proveďte akci stavby kanálu. Uvedené bonusy můžete získat v libovolném pořadí.

ρ68

Vezměte si buď 2 koření, nebo 2 amfory, nebo 1 koření a 1 amforu a umístěte je do svého skladě v Resafě. Postupte ukazatelem na své stupnici velbloudů o 1 pole nahoru. Proveďte akci obchodování, ale neplatte při ní cenu za přesun karavan. Na konci hry získáte 4 VB.

ρ71

Vezměte si 1 kupecký žeton se skarabem a umístěte jej na svou hráčskou desku. Vezměte si libovolnou kombinaci ze čtyř vyobrazených předmětů. Aktivujte produkci ve 2 místnostech v různých dílnách. Všechny bonusy můžete získat v libovolném pořadí. Na konci hry získáte 5 VB.