

Maharani

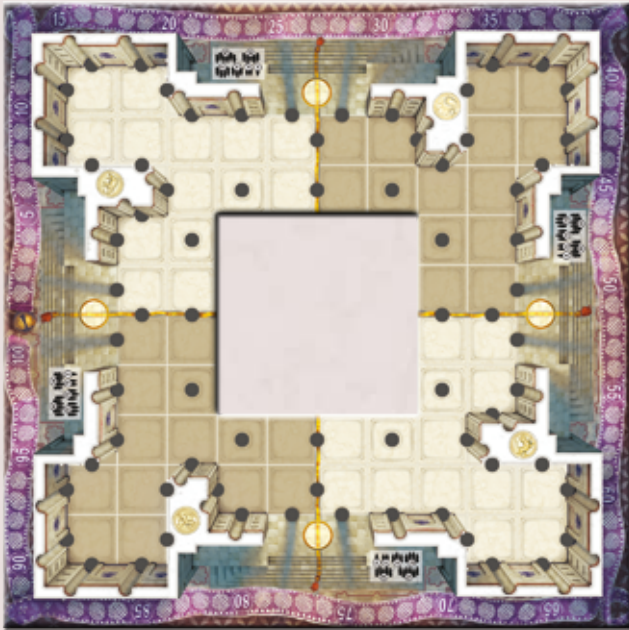
Mosaic Palace

Tádž Mahal - pomník lásky indického mogula, ktorý dal postaviť na pamiatku svojej milovanej manželky - je takmer hotový. Chýba už len farebná mozaika. Dokončíte túto veľkolepú stavbu – na počesť Maharani.

Wolfgang Panning: „Pre moju manželku Martinu“.

Komponenty

- 1 herný plán



- 1 otáčajúci sa rondel, zložený z dvoch častí



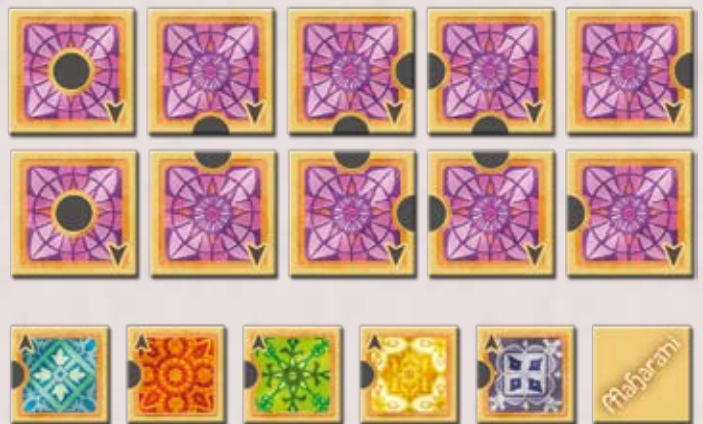
- 4 dosky hráčov



- 16 žetónov akcií – 4 rôzne pre každého hráča



- 60 dielikov mozaiky – 10 v každej zo 6 farieb



- 40 robotníkov – 10 v 4 farbách hráčov



- 4 bodovacie ukazovatele – 1 z každej farby hráčov



- 4 žetóny pozície – 1 z každej farby hráčov



- 1 plátenné vrečko

- 1 pravidlá

Cieľ hry

Hráči sa snažia umiestňovať dieliky mozaiky do každej časti paláca, aby zarobili toľko zlata koľko je možné. Zlato získajú hráči za každý umiestnený dielik mozaiky a za každého umiestneného robotníka.

Keď sa dokončí celá jedna časť paláca, všetci robotníci dostanú výplatu. Hráč, ktorý má najviac zlata po štvrtom (poslednom) vyhodnotení, vyhráva hru.

Príprava hry

1. Herný plán rozložte do stredu hracej plochy. Uvidíte 4 časti Paláca Maharani.

2. Rondel umiestnite do stredu herného plánu, ako je to znázornené na obrázku.



3. Zamiešajte všetky dieliky mozaiky a vložte ich do plátnenného vrečka.



4. Vytiahnite z vrečka štyri dieliky mozaiky, jeden za druhým a postupne ich uložte na miesta na rondeli v tomto poradí 1, 2, 3 a 4. Šípky na dielikoch musia byť otočené rovnakým smerom ako šípka na rondeli.



Poznámka: Aby ste mali lepší prehľad o tom, čo sa deje v každom ťahu, umiestnite dosky hráčov vedľa herného plánu.



Každý hráč si vyberie farbu a v danej farbe dostane:

1 dosku hráča a 4 rôzne žetóny akcií
Žetóny akcií umiestnite na dosku hráča tak, aby sa ich symboly zhodovali so symbolmi na rondeli.



1 ukazovateľ bodov

Umiestnite všetky ukazovatele bodov na políčko 0 na počítadle bodov.



Robotníkov

4 hráči: 8 robotníkov

3 hráči: 10 robotníkov

2 hráči: 2 x 7 robotníkov



Pri hre v 2 hráčoch dostane každý hráč 7 robotníkov v dvoch farbách podľa vlastného výberu.

1 žetón pozície Každý hráč si položí svoj žetón pozície na príslušné políčko na svojej strane herného plánu.



Priebeh hry

Hráči sa postupne striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek. Prvého hráča vyberte náhodne.

Na začiatku ťahu otočí hráč rondel tak, aby šípka na ňom smerovala na jeho žetón pozície.



Červený je aktívnym hráčom a otočí rondel tak, aby šípka smerovala na jeho červený žetón pozície.

Potom musí hráč vykonať jednu z dvoch možných akcií:

■ 1. Umiestniť dieliky mozaiky a robotníkov

- a) Hráč **musí** umiestniť jeden dielik mozaiky
- b) Hráč **môže** umiestniť druhý dielik mozaiky

■ 2. Obnoviť žetón/y akcií

Tieto akcie teraz vysvetlíme podrobnejšie.

■ 1. Umiestniť dieliky mozaiky a robotníkov

a) Hráč musí umiestniť jeden dielik

Hráč si vyberie jeden dielik na rondeli a umiestni ho ...

bez toho aby použil žetón akcie

... na ľubovoľné prázdne políčko v rovnakej časti, v ktorej sa žetón nachádzal.

alebo

s použitím žetónu akcie

... na ľubovoľné prázdne políčko v ktorejkoľvek z 3 zvyšných častí. Ak si hráč vyberie túto možnosť, **musí** otočiť lícom nadol svoj žetón akcie (ktorý bol otočený lícom nahor) zodpovedajúci danej časti na rondeli, z ktorej dielik zobral.

Poznámka: Ak umiestnite dielik do rovnakej časti z akej ste ho zobrali, neotáčate žetón akcie lícom nadol.



Poznámka: Ak žetón akcie príslušnej časti je otočený lícom nadol, môžete dielik umiestniť len do danej časti.



Pravidlá umiestňovania

- Orientácia dieliku závisí od stĺpov. Keď umiestňujete dielik, nemôžete vytvoriť **polovičný stĺp**.
- Keď umiestňujete dielik, šípka na danom dieliku môže byť otočená ľubovoľným smerom.



Získanie zlata za nový dielik:

Hráč získa minimálne 1 zlato za každý umiestnený dielik.

- Ak sa **dielik, ktorý ste práve uložili** nedotýka ani horizontálne ani vertikálne žiadneho iného dieliku rovnakej farby, hráč získa **1 zlato** a posunie svoj ukazovateľ bodov o 1 políčko dopredu.
- Ak dielik, ktorý ste práve uložili **susedí s inými dielikmi rovnakej farby, alebo zväčšuje takúto skupinu dielikov**, získa hráč 1 zlato za každý dielik v tejto skupine a podľa získaného zlata si posunie svoj ukazovateľ bodov.

Poznámka: Skupinu dielikov môžu tvoriť len dieliky, ktoré sa dotýkajú horizontálne alebo vertikálne.



Zelený umiestnil modrý dielik na pravé horné políčko a získal 1 zlato.



Potom umiestnil druhý modrý dielik na ľavé horné políčko, čím vytvoril skupinu troch modrých dielikov. Získal tak 3 zlata.

Umiestnite alebo premiestnite robotníka

Ak **šípka** na práve uloženom dieliku smeruje na **žetón pozície** aktívneho hráča, **musí** tento hráč položiť na daný dielik robotníka zo svojej zásoby, alebo premiestniť iného robotníka na tento dielik ako je to vysvetlené nižšie.

Ak hráč nemá robotníka na dieliku rovnakej farby v tej istej časti, potom **musí** zobrať robotníka zo svojej vlastnej zásoby a umiestniť ho na daný dielik.

Poznámka: Ak hráč už nemá vo svojej zásobe žiadnych robotníkov, dielik stále môže uložiť, ale už naňho neumiestňuje žiadneho robotníka.

Ak hráč má **robotníka na inom dieliku rovnakej farby** v tej istej časti, premiestni tohto robotníka z predchádzajúceho dieliku na práve uložený.



Zelený umiestnil svoj prvý oranžový dielik v tejto časti a tak musí naňho umiestniť robotníka zo svojej vlastnej zásoby.



Zelený umiestnil ďalší modrý dielik do tejto časti a presunie robotníka z iného modrého dieliku v danej časti na práve uložený dielik.

Získanie zlata za nového alebo premiestneného robotníka:

Každý robotník prinesie hráčovi minimálne jedno zlato.

- Ak práve umiestnený alebo premiestnený robotník nestojí horizontálne alebo vertikálne vedľa iného robotníka rovnakej farby, hráč získa **1 zlato** a posunie svoj ukazovateľ bodov o 1 políčko.
- Ak práve umiestnený alebo premiestnený robotník vytvorí skupinu niekoľkých robotníkov rovnakej farby, alebo takúto skupinu zväčší, získa hráč **1 zlato za každého robotníka v danej skupine** a svoj ukazovateľ bodov posunie o príslušný počet políčok na počítadle bodov.

Poznámka: Skupinu tvoria len robotníci, ktorí susedia vertikálne alebo horizontálne.



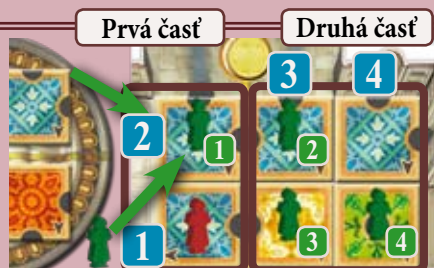
Zelený umiestnil nového robotníka a získal 1 zlato.



Zelený umiestnil ďalšieho robotníka a tak vytvoril skupinu pozostávajúcu z 2 robotníkov. Získal 2 zlatá.

Špeciálne pravidlo:

Skupiny dielikov mozaiky v rovnakej farbe a skupiny robotníkov rovnakej farby **nie sú obmedzené** čo sa týka jednotlivých častí paláca.



Zelený umiestnil modrý dielik na ľavé horné políčko a umiestnil naňho svojho robotníka. Zväčšil tak skupinu modrých dielikov, ktorá sa tiahne cez dve časti a zároveň zväčšuje aj skupinu zelených robotníkov. Celkovo získal zelený hráč 8 zлата.

Dôležité: Ak si niektorý z hráčov kedykoľvek v priebehu hry všimne, že 2 robotníci jedného hráča stoja na dielikoch rovnakej farby v tej istej časti, rozhodnú ostatní hráči, ktorý sa z týchto dvoch robotníkov odstráni. Položte robotníka vedľa danej časti vedľa herného plánu. Hráč si vráti svojho robotníka do vlastnej zásoby až po vyhodnotení danej časti.

b) Hráč môže umiestniť druhý dielik

Hráč má teraz na výber, či umiestni druhý dielik. Pri umiestnení druhého dieliku platia rovnaké pravidlá umiestňovania ako pri prvom dieliku, aj čo sa týka umiestnenia alebo premiestnenia robotníka, ak je to možné, a následné získanie príslušného množstva zлата.

Umiestnenie druhého dieliku stojí hráča **2 zlatá**. Na konci svojho ťahu si hráč posunie svoj ukazovateľ bodov na počítadle bodov o 2 políčka dozadu.



Červený umiestnil svoj druhý dielik a posunul svoj ukazovateľ bodov o 4 políčka dopredu. Na konci svojho ťahu ale musí posunúť svoj ukazovateľ bodov o 2 políčka dozadu.

2. Obnoviť žetón/y akcií

Hráč si otočí **všetky žetóny akcií lícom nahor**. V ďalšom ťahu ich môže opäť všetky použiť.



Na konci ťahu vytiahne hráč z vrečka jeden nový dielik za každé prázdne políčko na rondeli a doplní tieto prázdne políčka vybranými dielikmi. Ak je prázdnych viac než 1 políčko, hráč doplní dieliky zostupne (1 – 4).



Poznámka: Umiestnite tieto dieliky tak, aby šípky ukazovali rovnakým smerom ako šípka na rondeli.

Špeciálne pravidlo:

1. V hre je 12 dielikov mozaiky so stĺpom v strede dieliku. Ak je už všetkých 8 políčok, ktoré sú určené na tieto dieliky, obsadených, odstráňte zvyšné 4 z hry nasledovne: Okamžite odstráňte takéto dieliky z rondelu. Počas dopĺňovania dielikov z vrečka vždy odstráňte z hry dielik so stĺpom, ak taký vytiahnete. Rondel vždy doplníte celý.



2. Pokiaľ nie je možné doplniť celý rondel, pretože vrečko s dielikmi je už prázdne, hráči pokračujú v hre, až pokiaľ sa neumiestni posledný dielik mozaiky.

Poznámka: Vo veľmi ojedinelom prípade sa môže stať, že ostanú na rondeli jeden alebo dva dieliky, ktoré už nie je možné umiestniť bez toho, aby ste porušili pravidlá umiestňovania. V takomto prípade hra končí. Nekompletné časti vyhodnoťte ako zvyčajne (viď nižšie).

Teraz je na ťahu ďalší hráč.

Vyhodnotenie časti

Keď hráč umiestni dielik mozaiky na posledné voľné miesto v jednej časti, daná časť sa **na konci hráčovho ťahu** vyhodnotí.

Každý hráč, ktorý má v danej časti aspoň jedného robotníka, získa zlato ako je to uvedené v nasledovnej tabuľke a posunie svoj ukazovateľ bodov o príslušný počet políčok na počítadle bodov.

robotníci	1	2	3	4	5	6
zlato	4	6	9	13	18	24

Po vyhodnotení celej časti si hráči vrátia svojich robotníkov z danej časti späť do svojej vlastnej zásoby. Robotníci budú opäť k dispozícii. Dieliky mozaiky ostávajú v danej časti.

Príklad vyhodnotenia časti:



5 x zelený = 18 zlatá
3 x červený = 9 zlatá
1 x modrý = 4 zlatá
0 x žltý = 0 zlatá

Poznámka: Dieliky vyhodnotenej časti môžu byť stále súčasťou jednej skupiny dielikov rovnakej farby a môžu hráčovi stále získavať zlato.

Koniec hry

Hra končí, keď sa vyhodnotí posledná časť paláca.

Hráč s najvyšším počtom zlata vyhráva hru.

V prípade remízy sa hráči delia o víťazstvo.

Pravidlá pre 2 hráčov

Pri hre v 2 hráčoch dostane každý hráč na začiatku hry 7 robotníkov v dvoch farbách. Platia tu nasledovné pravidlá:

Umiestnenie alebo premiestnenie robotníka:

Ak hráč nemá **žiadneho robotníka** rovnakej farby na inom dieliku v rovnakej časti, musí umiestniť na dielik **jedného nového robotníka** v jednej zo svojich farieb.

Ak tento hráč má robotníka rovnakej farby na inom dieliku v tej istej časti, môže si vybrať, či **premiestni** robotníka na nový dielik, alebo či **umiestni nového robotníka** - ak je k dispozícii - druhej farby.

Poznámka: Ak hráč nemôže umiestniť v tejto situácii nového robotníka, musí nejakého robotníka premiestniť.

Ak sú robotníci **obidvoch farieb** jedného hráča **na dvoch dielikoch rovnakej farby** v tej istej časti, hráč si sám vyberie, ktorého z týchto robotníkov premiestni na práve uložený dielik.

Zlato pre robotníkov

Robotníci dvoch rôznych farieb jedného hráča **netvorí skupinu**.

Vyhodnotenie časti:

Robotníci dvoch rôznych farieb jedného hráča sa vyhodnocujú samostatne. Každý hráč používa len jeden ukazovateľ bodov, aby si zaznamenával zlato, ktoré jeho robotníci zarobili.

