

ASARA

Napínavá stavebná hra pre 2 - 4 staviteľov od 9 rokov

Autori: Michael Kiesling, Wolfgang Kramer

Ilustrácie: Franz Vohwinkel



Milí hráči,

najprv si rozložte hru podľa prehľadu na samostatnom liste papiera.

Tam nájdete aj prehľad herného materiálu.

Asara vám ponúka dva varianty pravidiel. V prvých hrách by ste mali hrať základnú verziu.

Cieľ hry

Vítaj, pútnik!

Asara, krajina tisícich veží, ti otvára svoje brány. Vstúp a ocitneš sa v zázračnom svete miest, plných veží z alabastru s krásnymi zlatými kupolami. Na každom kroku stoja žeriavy, budujúce nové veže. Už zďiaľky uvidíš zvláštne lietajúce stroje prenášajúce stavebný materiál. Samotný kalif pozval staviteľov zo všetkých kútov zeme, aby postavili nové veže.

I ty si sa vydal na cestu a zmeriaš svoje sily s inými...

Hráči v roli staviteľov Timanisa, Mirara, Leiarda a Faraie-la sa snažia o najvyššiu prestíž v krajine veží. Počas 4 rokov sa snažia postaviť najvyššie a najkrajšie veže. Svojich služobníkov posielajú na trhy so stavebninami nakupovať už predpripravené časti veží. Na každom z trhov môžu získať iný diel (spodok - bázu, stred, okno, kupolu). Tieto diely sú v piatich farbách, podľa materiálu, z ktorého sú zhotovené (hnedá, zelená, červená, čierna a biela). Niektoré sú zdobené zlatom. Diely sú rôzne drahé, veže však na konci hry prinesú rôzne veľa bodov prestíže. Kto má na konci hry najviac prestíže, vyhráva.

Priebeh hry

Rozložte herný materiál ako vidíte v samostatnom prehľade. Začínajúci hráč má vo svojom ťahu dve fázy:

1. Vyslať pomocníka (= položiť kartu).
2. Vykonať akciu (napr. získať a zaplatiť časť veže).

V hre pokračuje hráč v smere pohybu hodinových ručičiek. Aj on má ťah pozostávajúci z oboch fáz. Hrapokračuje vždy ďalším hráčom v smere pohybu hodinových ručičiek



1. Vyslať služobníka

Hráč na ťahu položí **jedného** svojho služobníka (kartu) na **prázdne** políčko v niektorej oblasti na pláne.

Pritom platí:

* Ak v tejto oblasti ešte žiaden služobník neleží, môže mať položený služobník **ľubovoľnú farbu**. Pozri príklad 1.

* Ak sa v oblasti už nachádzajú jeden alebo viacerí služobníci, **musí sa** prikľadaný služobník s nimi **vo farbe zhodovať**.

(= povinnosť farebnej zhody)

* Ak hráč nemá na ruke požadovanú farbu služobníka, môže do oblasti položiť žolíka. Ako žolík funguje ľubovoľná dvojica služobníkov (rovnakej či rôznej farby). Žolíka položí rubom nahor na jedno políčko oblasti (pozri príklad 2).

Povinnosť farebnej zhody je základné pravidlo a platí v každej oblasti (Banka, Kruh staviteľov, jednotlivé Trhy atď.)



Príklad 1: Tina má zobrazených 6 služobníkov na ruke. Chcela by si kúpiť stred. V oblasti nie je žiaden služobník. Môže si vybrať, ktorú farbu služobníka použije. Vyšle teda **ľubovoľného** zo svojich služobníkov na niektoré voľné políčko trhu.



Príklad 2: Viktor si tiež chce kúpiť stred. Teraz už na trhovisku leží jeden modrý služobník. Viktor by musel vyslať tiež modrého (farebná zhoda), ale žiadneho nemá. Viktor vezme 2 ľubovoľných služobníkov a položí ich rubom nahor (vytvorí žolíka) na voľné políčko trhu.

2. Vykonať akciu

Podľa oblasti, do ktorej vyslal hráč služobníka, môže vykonať príslušnú akciu. Možné akcie sú:

Nákup dielu veže

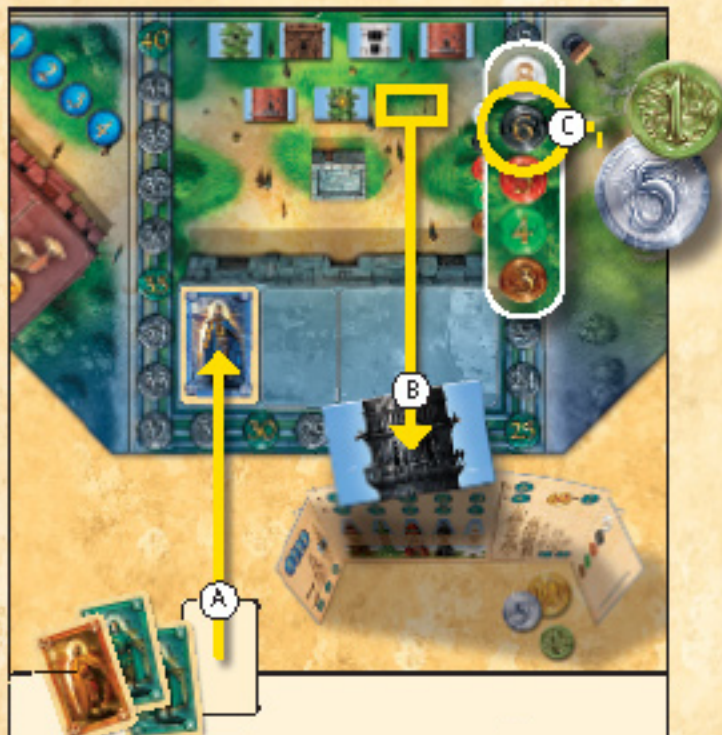
V hre sú štyri trhy na ktorých sa predávajú diely veže. Na trhoch sú vyložené spodky, stredy, okná a kupoly veží.

Ak sa hráč rozhodne kúpiť diel veže, vyberie si **jeden z vyložených dielikov** trhu, na ktorý vyslal služobníka. Dielik si uloží za zástenu a zaplatí požadovanú sumu Asari do spoločnej zásoby

Diely jednej farby majú vždy tú istú cenu. Červený základ stojí toľko ako červený stred či červená kupola. Ceny jednotlivých farieb nájdete na hernom pláne a na pravej časti vašej zásteny.

Aj diely so zlatým znakom stoja toľko isto ako diely tej sitej farby bez znaku.

Upozornenie: Vždy dozrite všetci na to, aby hráč za dielik aj zaplatil!



Príklad: Tina si chce kúpiť stred. Položí modrého služobníka z ruky (A), z výlohy si vezme čierny stred a umiestni ho za svoju zástenu (B). Za čierny stred zaplatí 6 Asari do spoločnej zásoby (C).

Stavba veže

Hráči stavajú svoje veže pomocou Kruhu staviteľov. V kruhu staviteľov je 7 políčok so stavebnými nákladmi 1 až 7 Asari. Ak hráč vyšle služobníka na niektoré políčko v Kruhu staviteľov, musí ihneď presne toľko dielikov veží použiť na stavbu nových a navýšenie už existujúcich veží. Samozrejme zaplatí príslušnú sumu Asari do spoločnej zásoby.



Pre stavbu platia nasledujúce pravidlá:

1. Každá veža musí byť jednofarebná.
2. Veža pozostáva presne z **jedného spodku a jednej kupoly**. Medzi nimi môže byť **ľubovoľný počet (aj 0) stredov a okien**.
3. V jednej fáze stavby môže hráč budovať a navyšovať ľubovoľný počet veží - nových aj starých. Budované/ navyšované veže môžu byť rôznych farieb.
4. Dodatočné navyšovanie veží je povolené.(= vsunutie stredy, stredov a/alebo okna, okien do existujúcej veže.)
5. Hráč nesmie prestavovať veže (odoberať dieliky), ani keby mal dve rovnakej farby a dieliky chcel presunúť z jednej do druhej.
6. Na konci svojho ťahu smie mať hráč viditeľne vedľa svojej zásteny iba **úplné veže**, tj musia mať aspoň jeden spodok a kupolu.

Ako odmenu za stavbu získava hráč toľko bodov prestíže ako postavil v tomto ťahu dielikov.

Špeciálny prípad:

Ak chce hráč stavať vežu, ale na Kruhu staviteľov je políčko s odpovedajúcimi nákladmi už obsadené, môže výnimočne obsadiť políčko s vyššími nákladmi na stavbu. Hráč zaplť vyššie náklady, postaví iba menej dielikov a dostane body prestíže v počte postavených dielikov.

Dodatočné peniaze

Ak hráč vyšle služobníka na niektoré voľné políčko v banke (Obrázok 1), môže si vziať naznačený obnos Asari zo spoločnej zásoby.

Ďalšou možnosťou zisku eňazí je farebná budova (Obrázok 2) vedľa banky. AK sem hráč položí ľubovoľného svojho služobníka rubom nahor, dostane 5 Asari zo spoločnej zásoby.

Dôležité:

* Na tejto budove smie ležať viacero služobníkov cez seba.

* Na tomto poli neplatí pravidlo farebnej zhody.



Príklad: Filip má nakúpené 4 diely. Vyšle svojho služobníka na Kruh staviteľov na políčko s nákladmi "3", zaplatí 3 Asari a stavia.



Jeho dva biele diely tvoria úplnú vežu. Čierne okno vsunie do už existujúcej čiernej veže. Čiernej veži tým navyšil. Získal 3 víťazné body. Červený stred nemohol postaviť, lebo nemá žiadnu červenú vežu, do ktorej by ho mohol vsunúť.



Podplácanie

Hráč môže vyslať služobníka do domu špiónov. Najprv zaplatí 3 (res. 5) Asari do spoločnej zásoby a rozhodne sa pre jednu zo štyroch kôpok dielov veží. Túto kôpku prezrie a **smie** si jeden dielik z nej kúpiť. Ukáže ho všetkým spoluhráčom a zaplatí jeho cenu. Dielik si odloží za zástenu. Náskedne zamieša kôpku, z ktorej si vyberal, a položí ju naspäť na jej miesto na pláne.

Pozor! vykonaním podplácania si nemôže hráč vziať žiaden z vyložených dielikov!

Priazeň Kalifa



Ak vyšle hráč svojho služobníka na toto pole, okamžite si vezme kartičku označujúcu priazeň kalifa od toho, kto ju mal doteraz.

V budúcom kole bude začínajúcim hráčom.



Príklad podplácania: Filip položí jedného služobníka na políčko s hodnotou 3. Zaplatí 3 Asari a rozhodne sa pre kôpku s kupolami. Z nej si vyberie čiernu kupolu, ukáže ju spoluhráčom a zaplatí ďalších 6 Asari. Kupolu si odloží za zástenu.



Koniec roka

Rok končí v momente, keď všetci hráči vyšlú všetkých svojich služobníkov. Niektorí hráči môžu mať teda viac ťahov, lebo iní použili jedného či viac žolíkov. Hráči, ktorí už nemajú karty v posledných kolách hry, až kým sa aj ostatní nezbavia všetkých svojich služobníkov, nehrajú.

Hodnotenie na konci roka (prehľad na ľavej bočnici zásteny)

Na konci každého zo 4 rokov hry sa hodnotí pokrok v stavbe každého hráča. Získané body prestíže si hráči zaznačia pomocou drevených žetónov na počítadle na hernom pláne.

- Za každú doteraz postavenú vežu bez ohľadu na výšku a farbu získa hráč jeden bod prestíže.
- Za každý zlatý znak na doteraz postavenej veži získa hráč jeden bod prestíže.
- Za kartičku priazne kalifa získa hráč jeden bod prestíže.

Tip: Dieliky so zlatými znakmi prinášajú body každý rok, preto je výhodné ich kúpiť a postaviť čo najskôr.

Po vyhodnotení začína ďalší rok.



Príklad: Viktor má dve veže, dva zlaté znaky a priazeň kalifa. Za ne dostane $(2 + 2 + 1) = 5$ bodov prestíže.

Začiatok nového roka

- Odstráňte všetkých služobníkov z herného plánu.
- Zamiešajte opäť všetkých 45 služobníkov a rozdajte hráčom ako na začiatku prvého roku.
- Doplníte na vyprázdnené miesta na trhoviskách dieliky veží z príslušných kôpok. Ak sa niektorý druh dielikov minie, ostanú zvyšné miesta prázdne.

- Každému hráčovi dajte 20 Asari. Od druhého roka už sa nerobí postupné navýšenie tejto sumy ako na začiatku hry – v prvom roku.
- Zvyšné peniaze a nepostavené dieliky z predchádzajúceho roka/rokov vám ostávajú za zástenami.
- Posuňte počítadlo rokov o jedno políčko.
- Začína hráč, ktorý má kartičku priazne kalifa.

Každý rok sa hrá podľa vyššie uvedených pravidiel.

Koniec hry

Hra končí po štvrtom roku. Vykonajte **hodnotenie na konci roka**.

Následne vykonajte **záverečné hodnotenie**.

Závěrečné hodnotenie (prehľad v strede zásteny)

V závěrečnom hodnotení získajú hráči za svoje postavené veže body prestíže.

- V každej farbe veží určte (na základe počtu dielikov) najvyššiu a druhú najvyššiu vežu. Za ne dostanú hráči, ktorí ich postavili, body prestíže podľa obrázka vpravo.

Okrem toho získajú hráči:

- ktorí postavili **celkovo** najvyššiu, resp. druhú najvyššiu vežu 8, resp. 4 body prestíže,
- ktorí postavili celkovo najväčší (najviac), resp. druhý najväčší počet veží 12, resp. 6 bodov prestíže,
- za každých 10 Asari za zástenu 1 bod prestíže.

	Najvyššia / druhá najvyššia veža				
	hnedá	zelená	červená	čierna	biela
					
					
	4 / 2	6 / 3	8 / 4	10 / 5	12 / 6
	bodov prestíže				

V prípade rovnosti platia nasledujúce pravidlá:

- Ak nastala rovnosť na 1. mieste, sčítajte body prestíže za prvé a druhé miesto a vydeľte počtom veží s rovnosťou a zaokrúhľte nahor. Hráči dostanú tento výsledok za každú svoju vežu, ktorá sa na rovnosti podieľala. Druhé miesto sa v tomto prípade neudeľuje. (pozri príklad na strane 6 – čierne veže)
- Ak nastala rovnosť iba na druhom mieste, vydeľte body za druhé miesto počtom veží s rovnosťou a zaokrúhľte nahor. Hráči dostanú tento výsledok za každú svoju vežu, ktorá sa na rovnosti podieľala. (pozri príklad na strane 6 – biele veže)
- Najviac postavených veží: Tu sa delí a pridieľuje body prestíže nie počtom veží, ale počtom hráčov s rovnosťou. Ostatné pravidlá zostávajú zachované.

Zlaté znaky a priazeň kalifa už boli hodnotené na konci kola. V závěrečnom hodnotení sa nepočítajú.

Vyhral hráč, ktorý má po závěrečnom hodnotení najviac bodov prestíže. V prípade rovnosti je víťazov viac.

Pravidlá pokročilej hry

V pokročilej hre ostávajú všetky pravidlá základnej hry zachované. Hra sa rozšíri o dve nové oblasti: **najímanie služobníkov** a **dom rozsvietených okien**. Hru pripravte ako je opísané na samostatnom liste v bode 8.

Najímanie služobníkov

Kto vyšle svojho služobníka na niektoré políčko stanu, musí najprv zaplatiť uvedený obnos. Následne si môže vziať na ruku dvoch služobníkov z doťahovacieho balíčka.



Dom rozsvietených okien

Kto vyšle svojho služobníka na niektoré políčko domu rozsvietených okien, musí najprv zaplatiť:

- **4 Asari** a z kôpky si vezme vrchné **3 dieliky** rozsvietených okien. Tajne si vyberie **1 dielik** a umiestni si ho za zástenu.

alebo

- **10 Asari** a z kôpky si vezme vrchných **5 dielikov** rozsvietených okien. Tajne si vyberie **2 dieliky** a umiestni si ich za zástenu.



Cena sa neodvíja od farby dielika! Ostatné z prezeraných dielikov prídu v ľubovoľnom poradí naspäť pod kôpku dielikov s rozsvietenými oknami.



Pri výbere rozsvieteného okna je dôležitá farba. Takýto dielik sa počas stavby veže počíta ako každý iný. Rozsvietené okno však môžete položiť iba na už skôr postavené zatvorené okno tej istej farby. Veža sa stavbou rozsvieteného okna nezvyšší. Nezapočítate ho do výšky veže ako ďalší dielik, ale za stavbu samotnú zaň dostanete obvyklý bod prestíže.

V hodnotení na konci roka je rozsvietené okno hodnotené rovnako, ako zlatý znak. Zlatý znak prekrytý rozsvieteným oknom sa už nepočíta.



V záverečnom hodnotení rozhodujú rozsvietené okná pri rovnostiach. Hráč, ktorý má viac rozsvietených okien, v prípade rovnosti vyhráva. Iba ak by aj v rozsvietených oknách bola rovnosť, delia sa body ako v základnej hre.

Toto pravidlo platí pre:

- Hodnotenie najvyššej veže v jednotlivých farbách. (Tu sa počítajú iba rozsvietené okná príslušnej farby.)
- Hodnotenie najvyššej veže celkovo. (Tu sa počítajú iba rozsvietené okná v príslušnej veži.)
- ...Počet postavených veží celkom. (Tu sa počítajú všetky rozsvietené okná.)

Príklad záverečného hodnotenia

hodnotenie celkového počtu veží

1. miesto 2. miesto

Tu sú veže, ktoré hráči postavili.
Viktor a Filip majú po 5 veží



Viktor

rovnosť

Filip

rovnosť

Tina

2. miesto sa neudeliť

$$\text{rovnosť 1. miesto} = \frac{\text{12} + \text{15}}{2 \text{ hráči (Viktor a Filip)}} = \text{13.5}$$

hodnotenie najvyššej veže

1. miesto 2. miesto

Čierne veže majú rovnako veľa dielikov.



Tina

1. miesto

rovnosť

Filip

rovnosť

$$\text{rovnosť 2. miesto} = \frac{\text{14} + \text{15}}{2 \text{ veže}} = \text{14.5}$$

hnedé veže



Tina

1. miesto

Viktor

2. miesto

Filip

zelené veže



Tina

1. miesto

Viktor

2. miesto

červené veže



Viktor

rovnosť

Filip

rovnosť

rovnosť

$$\text{rovnosť 1. miesto} = \frac{\text{15} + \text{4}}{3 \text{ veže}} = \text{6.3}$$

čierne veže



Filip

rovnosť

Tina

rovnosť

Viktor

2. miesto sa neudeliť

$$\text{rovnosť 1. miesto} = \frac{\text{10} + \text{5}}{2 \text{ veže}} = \text{7.5}$$

zaokr. nahor

biele veže



Viktor

1. miesto

Filip

rovnosť

Tina

rovnosť

$$\text{rovnosť 2. miesto} = \frac{\text{12} + \text{16}}{2 \text{ veže}} = \text{14}$$