

— WORLD — MONUMENTS

Hra autora Piero Cioni pre 2 – 4 hráčov od 8 rokov.
Dĺžka hry cca 45 minút.

CIEĽ HRY

Každý hráč sa stáva v tejto hre staviteľom. Hra prebieha v dvoch fázach. V prvej fáze hráči zbierajú z lomu drevené dieliky (stavebný materiál) a drahokamy.

V druhej fáze hry ukladajú jednotlivé dieliky na monumenty a získavajú za to body. Hru vyhráva staviteľ, ktorý získa najviac bodov.

HERNÝ MATERIÁL A PRÍPRAVA HRY

- 4 herné dosky s monumentami



- 82 drevených dielikov



- 4 zásteny - 1 pre hráča



- 4 bodovacie žetóny - 1 pre hráča



- 1 lom



- 1 robotník



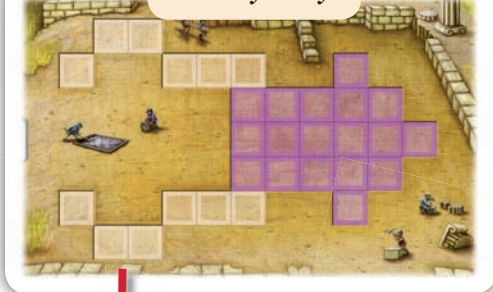
- 1 látkové vrecko
- pravidlá

Počítadlo bodov

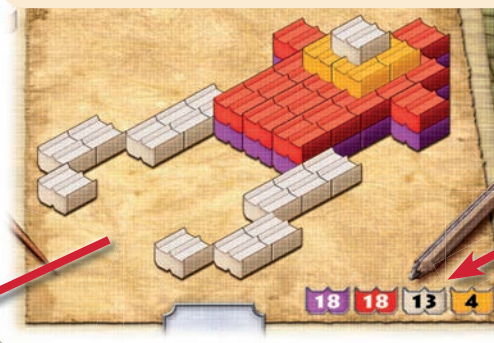


Startovacie políčko číslo 10

Miesto výstavby



Plán výstavby: Toto znázorňuje ako majú byť uložené drevené dieliky.



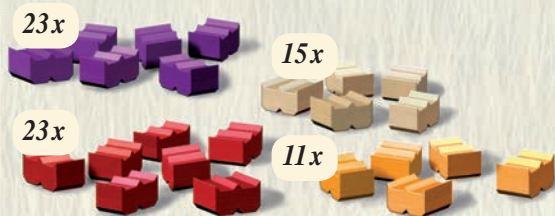
Maximálny počet dielikov, ktorý je potrebný na stavbu daného monumentu.



Prehľad materiálu: je tu znázornený počet dielikov pre každé z 3 kôl



STAVEBNÉ DIELIKY



Dieliky sú potrebné na stavbu monumentu.

LÁTKOVÉ VRECKO



DRAHOKAMY ŽETÓN ZAČÍNajúCEHO HRÁČA

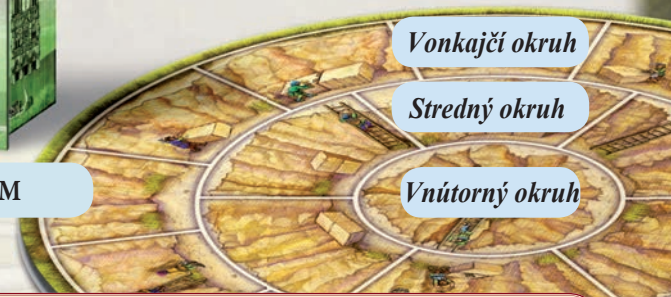


Na konci hry pridávajú hráčovi body a nepoužívajú sa na stavbu monumentov.

ZÁSTENA



LOM



1. Vyberte 1 monument a položte ho do stredu stola. Zvyšné monumenty odložte späť do krabice.
2. Vedľa zvoleného monumentu položte lom.
3. Rozdeľte drevené dieliky podľa farby a utvorte z nich spoločnú zásobu. Vedľa položte látkové vrecúško.
4. Každý hráč dostane zástenu a bodovací žetón v rovnakej farbe. Postavte si zástenu pred seba a umiestnite si bodovací žetón na počítadlo bodov na začiatkové miesto (10).

PRIEBEH HRY

Pred začiatkom hry vyberte prvého hráča. Ten si zoberie figúrku **robotníka** a položí si ho pred svoju **zástenu**. Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

Trvá 3 kolá, každé kolo má 2 fázy:

1. Fáza: Lom

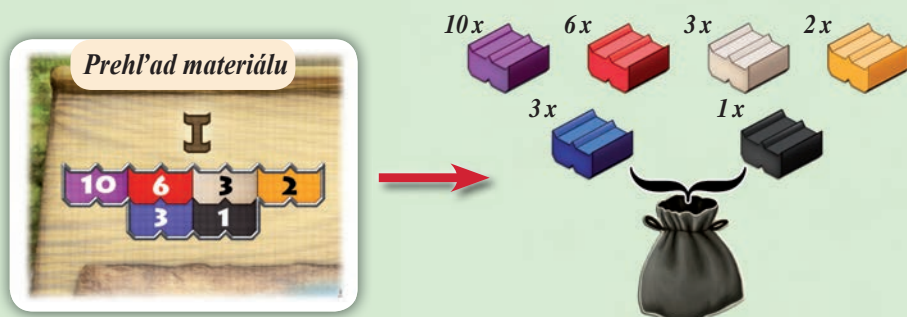
2. Fáza: Stavba monumentu

1. Fáza: Lom A) rozdeľte dieliky do lomu B) pozbierajte dieliky

A) Rozdeľte dieliky do lomu

Prehľad materiálu znázorňuje **typy drevených dielikov** a ich **hodnotu**.

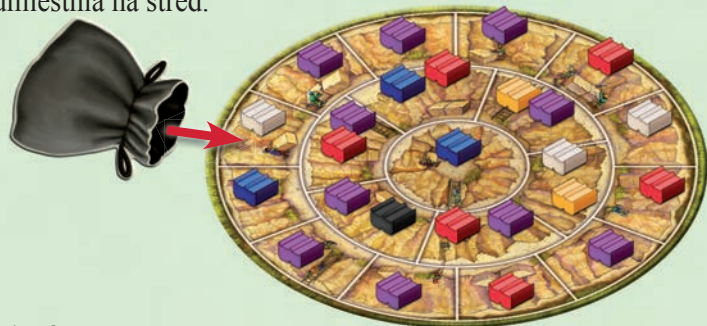
Zoberte dieliky vo farbe a počte zobrazenom na monumente (podľa kola) zo **spoločnej zásoby**, vhod'te ich do **látkového vrečka** a dobre zamiešajte.



Príklad: Toto je prvé kolo hry. Ben vhodil do vrečka 10 fialových, 6 červených, 3 prírodné, 2 oranžové, 3 modré a 1 čierny drevený dielik.

Prvý hráč vyberá **dieliky jeden po druhom** z vrečka a umiestňuje ich **na lom** nasledovne:

- **Vonkajší okruh:** 1 dielik na každé políčko.
- **Stredný okruh:** 2 dieliky na každé políčko. (viď: výnimky)
- **Vnútorý okruh:** všetky zostávajúce dieliky, ak nejaké ostali, sa umiestnia na stred.



Výnimky sú:

Taj Mahal: Počas všetkých troch kôl, umiestnite 1 dielik na každé políčko v strednom okruhu!

Kapitol: LEN v treťom kole umiestnite po 1 dielik na ľubovoľné dve miesta v strednom okruhu!

B) Pozbierajte dieliky:

Začína prvý hráč, potom nasledujú ostatní v smere hodinových ručičiek. Hráči hýbu figúrkou robotníka po lome a zbierajú drevené dieliky, až pokiaľ sa všetky nevyzbierajú.

Nasledovné pravidlá platia pre zbieranie dielikov z lomu:

- **Začínajúci hráč** položí figúrku robotníka na **ktorékoľvek políčko na vonkajšom okruhu** a zoberie si dielik. **Druhý hráč** musí pohnúť robotníkom o **dve políčka**, **tretí o tri**. Potom už **každý hráč** hýbe robotníkom o **4 políčka**.

- Hráč na ťahu si berie dieliky **zo všetkých políčok, ktorými prechádza**, ak je to možné. Vždy si ich položí za zástenu. Ak sú na políčku 2 dieliky, rozhoduje sa, ktorý dielik si zoberie.

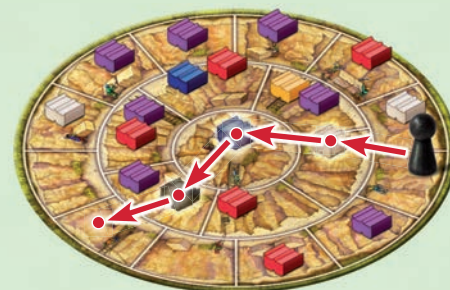
- Figúrka robotníka sa smie pohnúť **vždy na susedné políčko**, ale na **každé políčko môže vstúpiť len raz počas ťahu hráča**.

- Robotník musí vždy **skončiť** svoj pohyb na políčku **na vonkajšom okruhu**.

Každý hráč musí zobrať minimálne jeden drevený dielik počas svojho ťahu.



Príklad: Ben je tretím hráčom v poradí a musí pohnúť robotníkom o 3 políčka. Zoberie si dva dieliky (fialový, oranžový) zo stredného okruhu a tiež jeden (červený) z vonkajšieho okruhu.



Príklad: Lucia je štvrtá v poradí a je prvá, ktorá sa hýbe robotníkom o 4 políčka. Najprv si vezme prírodný dielik, potom modrý zo stredného okruhu. Keďže si chce zobrať čierny dielik, ukončí svoj ťah na prázdnom políčku na vonkajšom okruhu.

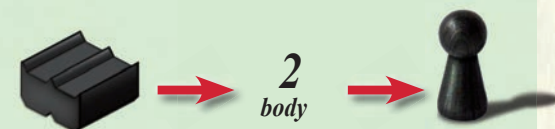
Tip: Pokúste sa pozbierať čo najviac rozličných dielikov pri pohybe lomom, aby ste mali viac možností pri stavbe monumentu.

Koniec prvej fázy:

Po vyzbieraní všetkých drevených dielikov z lomu končí **Prvá Fáza: Lom**.

Hráč, ktorý má za svojou zástenou **čierny drevený dielik** si okamžite **berie figúrku robotníka**.

Potom **vráti čierny dielik do spoločnej zásoby**, získa **2 body** a posunie sa na počítadle bodov o dva. **Následne si položí robotníka pred svoju zástenu**.



Druhá fáza: Stavba monumentu A) Stavba drevených dielikov B) Pasovanie

V tejto fáze hráči budujú monument.

Hráč, ktorý má figurku robotníka pred svojou zástenou začína stavať monument.

A) Stavba drevených dielikov

Od prvého hráča, v smere hodinových ručičiek, každý hráč **musí uložiť jeden dielik na monument**.

Na pláne monumentu je zobrazená **farba a úroveň, na ktorú je možné uložiť drevený dielik**. Dieliky, ktoré hráči ukladajú priamo na plán monumentu sú prvou úrovňou. Dieliky, ktoré hráči ukladajú na prvú úroveň, sú na druhej úrovni, atď.

!!! Dôležité: Pri ukladaní dielikov na vyššiu úroveň, je niekedy potrebné uložiť dielik tak, aby bol položený **cez 2 alebo viac dielikov** ako je to znázornené na obrázku. Najprv však musia byť postavené všetky **dieliky pod ním**, aby ho podporili.

Po uložení dreveného dieliku na plán monumentu, hráč okamžite získava body a posunie sa svojím bodovacím žetónom na počítadle bodov o počet, ktorý závisí od úrovne, na ktorú položí dielik.

Ak hráč dosiahne počet bodov 60, ide späť na 1 a v závere hry si pripočíta ku svojmu skóre 60.

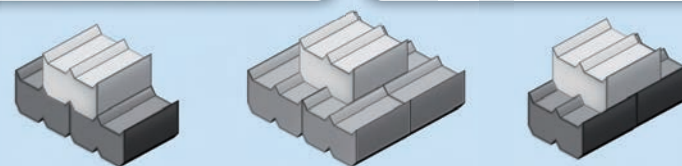
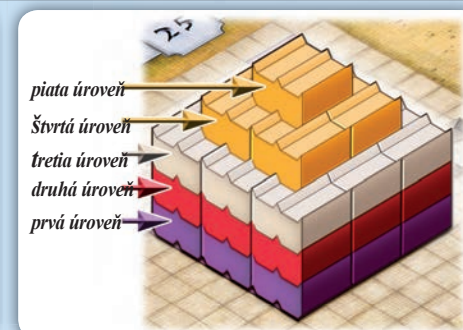
Po započítaní bodov nasleduje ťah ďalšieho hráča.



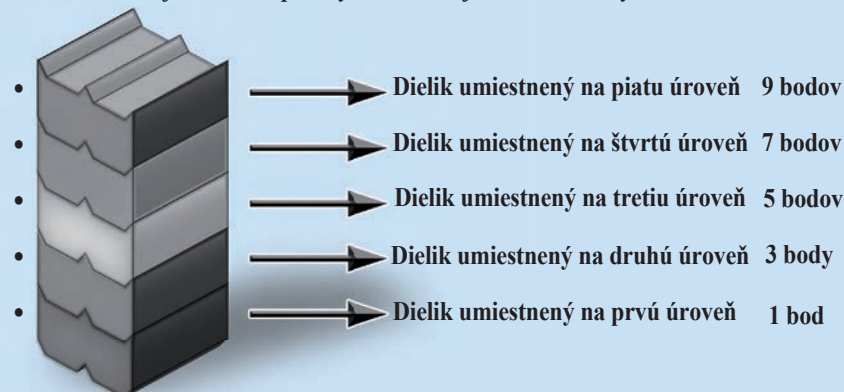
QUEEN
...DIGITALS

Queen Games Apps
Alhambra

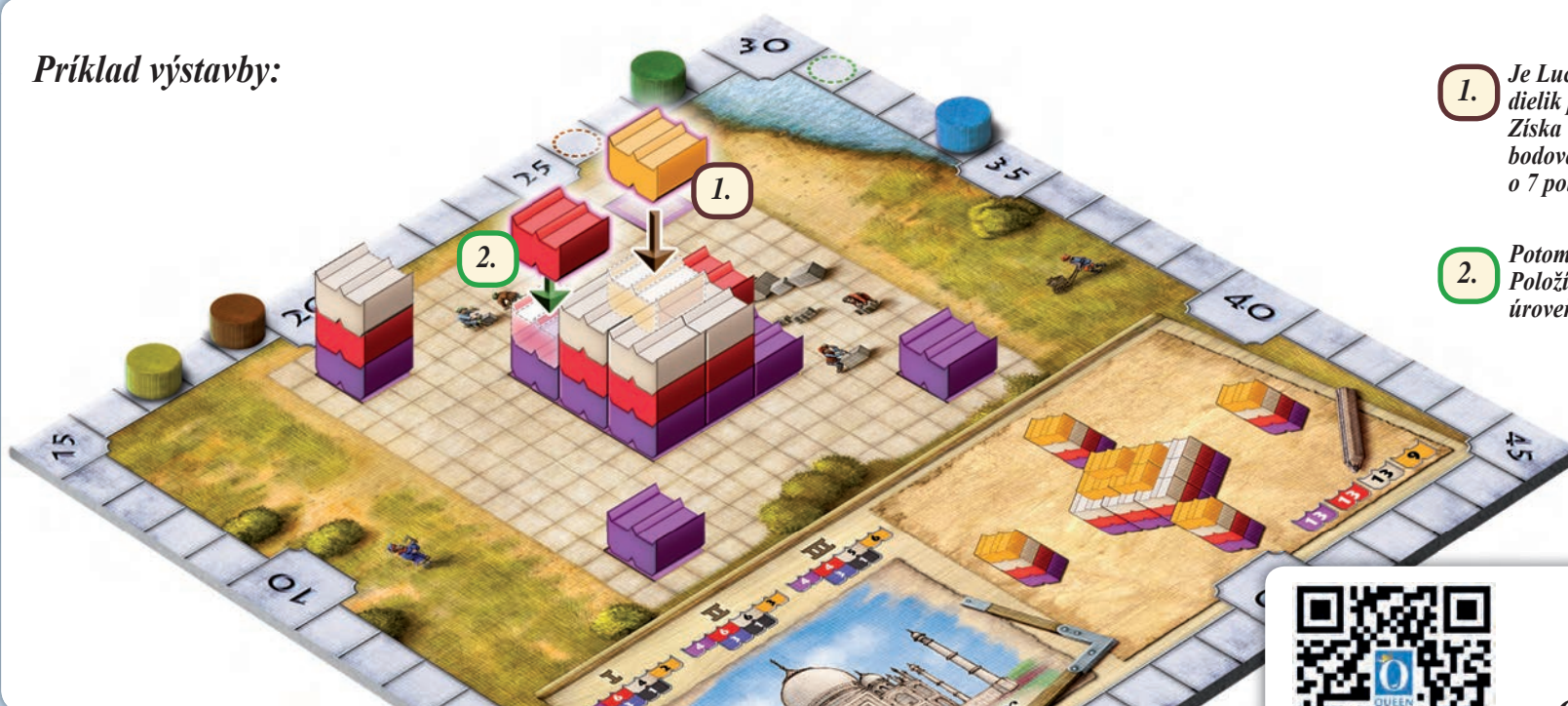
Plán výstavby



Príklad: zobrazuje rozličné spôsoby ako uložiť jednotlivé dieliky cez dva alebo viac dielikov.



Príklad výstavby:



1. Je Luciín ťah (hnedá). Oranžový dielik položí na štvrtú úroveň. Získa 7 bodov a posunie si bodovací žetón na počítadle bodov o 7 políčok.

2. Potom nasleduje Ben (zelený). Položí červený dielik na druhú úroveň a získa tak 3 body.



QUEEN
...DIGITALS
Queen Games Apps
Kingdom Builder

B) Pasovanie

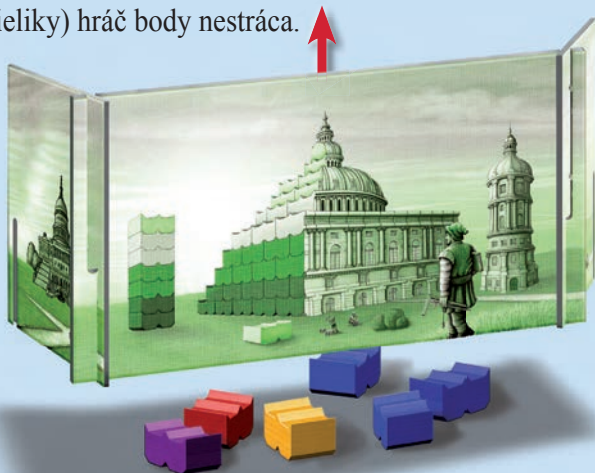
Keď hráč už nemá viac dielikov na stavbu monumentu, alebo nemá vhodnú farbu, **musí pasovať**.

Ak hráč už pasoval, ale stále má za zástenu nejaké drevené dieliky, **stráca 1 bod za každý nepoužitý stavebný dielik**. Hráči odokryjú zásteny a odhalia zvyšné dieliky, následne sa posunú na počítadle bodov dozadu.

Za **drahokamy** (modré dieliky) hráč body **ne stráca**.

Príklad: Ben (zelený) pasoval a odokryl svoju zástenu.

Ostali mu 3 stavebné dieliky (fialový, červený, oranžový). Stráca 1 bod za každý dielik, takže na počítadle bodov sa posunie o 3 políčka dozadu. Za 3 drahokamy (modré dieliky) ne stráca žiadne body.



Hráč, ktorý pasoval už nemôže umiestniť ďalšie dieliky až do konca fázy.

Nepoužitý stavebný materiál a drahokamy ostávajú za zástenu a hráč ich smie použiť v ďalšom kole.

Tip: Snažte sa zbierať dieliky z rôznych úrovní stavby, aby ste mali viac možností pri budovaní monumentu; a vyhnete sa tak strate bodov.

Koniec druhej fázy = koniec kola

Ak pasujú všetci hráči, **fáza dva: Stavba monumentu končí**.

Všetci hráči si nechajú za zástenu **nepoužitú dieliky a drahokamy** do ďalšieho kola.

Hráč s figúrkou robotníka pred svojou zástenu sa stáva prvým hráčom.

Hra končí po treťom kole. Ak niekto z hráčov postaví monument skôr, hra okamžite končí. Hráči ne strácajú body za nepoužitú dieliky za svojou zástenu.



Koniec hry:

Hra končí, keď niekto postaví monument, alebo po skončení tretieho kola.

Poznámka: Len zriedka sa môže stať, že sa monument nepostaví do konca tretieho kola. Aj v takomto prípade hra po treťom kole končí.

Teraz si každý spočíta body za modré drahokamy:

Všetci hráči odokryjú svoje zásteny a odhalia modré dieliky. Každý drahokam má hodnotu 3 bodov. Všetci si posunú svoje bodovacie žetóny na počítadle bodov.

Hráč s najvyšším počtom bodov sa stáva víťazom.

V prípade remízy sa hráči delia o víťazstvo.



Poznámka: Za nevyužitý stavebný materiál za zástenu hráči nezískajú ani ne strácajú žiadne body na konci hry.

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

