

JENSEITS VON THEBEN The Tomb Raiders

Hra Petra Prinza pre 2 – 4 hráčov

V úlohe archeológov sa hráči pokúšajú získať potrebné vedomosti na uskutočnenie expedícií do Egypta, Mezopotámie, Grécka a na Krétu.

Kto má na to, aby sa stal novým Schliemannom a objavil druhú Tróju?

Herný materiál a príprava hry pre 4 hráčov.

Spoločné komponenty

- herný plán s časovou osou
- 168 kariet
- pravidlá hry



- 2 obojstranné prehľadové karty zobrazujúce výskyt vykopávok na 4 náleziskách v rôznych oblastiach.

Komponenty pre jednotlivých hráčov pri hre pre 4 hráčov



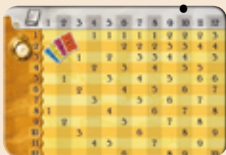
farbu si každý vyberie ľubovoľne:



- 1 časová značka
- 1 karta hráča



- 5 kariet vykopávok 1 pre každý región plus 1 vš eobecná karta vykopávok



- 1 tabuľka vykopávok

Položte **herný plán** do stredu hracej plochy medzi hráčov.

Každý hráč si vezme časovú značku, karty a tabuľku. Uložte časové značky všetkých hráčov na seba v ľubovoľnom poradí a položte ich na políčko "0". Hráči si vezmú do rúk karty vykopávok tak, aby ich spoluhráči nevideli. Tabuľky vykopávok si položia viditeľne pred seba.

Vyberte 5 kariet profesorov z balíčka 168 kariet a položte ich lícom hore na príslušné políčka na hernom pláne.

Premiešajte zvyšné karty a urobte z nich lícom nadol doberací balíček. Vezmite vrchnú kartu.



Ak je to karta so zelenou zadnou stranou, odhaľte ju a položte na herný plán. Uložte **karty výstav a múzeí** lícom

nahor na ich príslušné miesta, **ostatné karty** uložte na 4 odkladacie políčka. Ak má vrchná karta zadnú stranu inej farby ako zelenej, je to **artefakt**. Uložte artefakty lícom nadol na políčka príslušnej farby na hernom pláne. Vytvoríte tak kôpky nálezov zo 4 oblastí. Karty z balíčka prestaňte doberať vtedy, ak je **1 karta na každom zo 4 odkladacích políčok** v strede herného plánu a zároveň je zadná strana vrchnej karty na kôpke zelená. Teraz môžete začať hrať.

karty profesorov

časové značky

karty výstav

karty múzeí

4 odkladacie políčka

karty artefaktov

Variant pre dvoch hráčov

Obaja hráči dostanú dve karty vykopávok z určitej oblasti, ale nedostanú všeobecnú kartu.

Variant pre troch hráčov

Každý hráč dostane jednu kartu vykopávok z určitej oblasti a 2 všeobecné karty.

Podrobné vysvetlenie k jednotlivým kartám nájdete na stranách 5 a 6.

1. Poradie hráčov

Hráč, ktorého časová značka je navrchu na políčku "0", ide prvý. Počas celej hry je vždy na ťahu ten hráč, ktorého časová značka je na časovej osi posledná v poradí.

Ak je na rovnakom políčku viac ako jedna značka, na ťahu je hráč, ktorého značka je navrchu.

Je bežné, že jeden hráč je na ťahu niekoľkokrát za sebou, až dokým nepreskočí značku iného hráča.

Tak ako v reálnom živote, každá činnosť si vyžaduje svoj čas. V tejto hre sa čas ráta v týždňoch a **posun o jedno políčko** vpred na časovej osi predstavuje jeden týždeň

2. Vykonanie akcie

Hráč na ťahu musí vykonať jednu z nasledujúcich akcií. Nemôže pasovať!

- Dobranie karty
- Zahranie akčnej karty
- Vykonanie vykopávok

Detailný popis akcií:

■ Dobranie karty

Hráč si doberie 1 zo štyroch kariet na odkladacích políčkach na hernom pláne.

Ak je to **akčná karta**, zoberie si ju na **ruku**. Ak je to iná karta, položí ju **lícom hore** pred seba. Ak hráč splní minimálne kritériá, môže si vybrať prezentačnú kartu.

Hráč posunie svoju časovú značku o toľko týždňov, koľko je uvedené na karte. Nesmie využiť výhody karty pred tým, než bude opäť na ťahu.

Ak zostalo niektoré z odkladacích políčok prázdne, hráč vezme vrchnú kartu z kôpky kariet.

Postupuje sa rovnako ako pri príprave hry.

Keď sa doberací balíček kariet úplne minie, hra okamžite končí a nasleduje záverečné bodovanie.



Príklad: Na ťahu je hráč s modrou značkou.

Poznámka: Ak má hráč položiť svoju značku na políčko, kde už je jedna alebo viacero značiek, položí svoju značku navrch.



Ikony hodínok na kartách udávajú počet týždňov, ktoré musí hráč stráviť vykonaním príslušnej akcie.

Dôležité: Artefakty nemožno zobrať zo 4 kôpok kariet nálezov!

Akčné karty sú označené písmenom A

a prezentačné karty sú označené písmenom P



V prehľade kariet na stranách 5 a 6 sú uvedené všetky druhy kariet a ich funkcie.



Poznámka: Akúkoľvek kartu artefaktov okamžite uložte na príslušnú kôpku kariet nálezov!

Zahranie akčnej karty

Hráč si vyberie jednu z akčných kariet, ktoré drží v ruke, a položí ju lícom nahor pred seba. Vykoná akciu uvedenú na karte a posunie svoju časovú značku o toľko týždňov, koľko je uvedené na karte.

Karta sa následne vyradí z hry.

Vykonanie vykopávok

Ak hráč splní minimálne kritériá, môže robiť vykopávky.

Minimálne kritériá sú:

- Hráč vlastní kartu s povolením k vykopávkam, a to buď kartu pre konkrétny región alebo všeobecnú kartu.
- Hráč má k dispozícii aspoň 1 bod z karty so znalosťami z daného regiónu.

Hráč najprv vyloží kartu vykopávok pre región, v ktorom chce robiť vykopávky. Túto kartu po zahraní odstráni z hry. Následne hráč sčíta počet svojich bodov znalostí za tento región. Hráči získavajú znalosti z kariet, ktoré majú vyložené:

- odborné znalosti (knihy s farbou regiónu):
- všeobecné znalosti (otvorené knihy, platné pre všetky regióny);
- karta asistenta, ak je vyložená (asistent s knihami v rukách, platí pre 1 región podľa výberu hráča)

Každá kniha má hodnotu 1 bod znalostí.

Najprv sčítajte body za odborné znalosti o príslušnom regióne, potom body za všeobecné.

Dôležité: Nemôžete použiť viac všeobecných znalostí než odborných. Prebytočné body za všeobecné znalosti sa pri vykopávkach neberú do úvahy.

Následne sa hráč rozhodne, ako dlho chce robiť vykopávky. Vykopávky musia trvať **aspoň 1 týždeň a nie dlhšie ako 12 týždňov**. Hráč oznámi ako dlho plánuje kopať a posunie svoju časovú značku o príslušný počet týždňov.



Karty vykopávok pre jednotlivé regióny



Všeobecné karty vykopávok



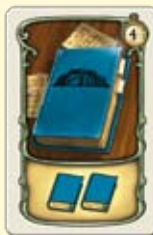
Odborné znalosti v 4 regiónoch - Mezopotámia, Egypt, Grécko, Kréta.



Všeobecné znalosti



Akčná karta asistenta



Príklad: Laura má 4 body znalostí, ktoré môže použiť na vykopávky v Mezopotámii. Má 2 body za odborné znalosti a 3 body za všeobecné, ale 1 bod navyše za všeobecné znalosti nemôže použiť.

Nakoniec si hráč nájde v tabuľke vykopávkov, koľko kariet artefaktov si môže pre daný región potiahnuť. Údaj sa nachádza na priesečníku stĺpca s počtom bodov znalostí a riadku s počtom týždňov vykopávkov. Číslo na tomto priesečníku udáva počet kariet, ktoré môže hráč potiahnuť z kariet nálezov.

Pomôcka: Čím dlhšie trvajú vykopávky, tým viac artefaktov si môže hráč potiahnuť.

Hráč si vezme kôpku kariet nálezov pre príslušný región, dôkladne ju premieša a potiahne si karty z vrchu. Karty, ktoré obsahujú **artefakty**, položí **lícom hore pred seba**, bezcenné karty zatiaľ odloží bokom, nesmie si ich nechať (ale rátajú sa do celkového počtu potiahnutých kariet). Keď hráč potiahne taký počet kariet, aký je uvedený v tabuľke, vráti všetky bezcenné karty späť do kôpky.

Vykopávky sú ukončené!

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	5
2			1	2	2	2	3	3	4	4	5	
3				2	3	3	4	4	5	5	6	
4				3	4	4	5	5	6	6	7	
5				4	5	5	6	6	7	7	8	
6				5	6	6	7	7	8	8	9	
7				6	7	7	8	8	9	9	10	
8				7	8	8	9	9	10	10	11	
9				8	9	9	10	10	11	11	12	
10				9	10	10	11	11	12	12		
11				10	11	11	12	12				
12				11	12	12						

Príklad: Laura sa rozhodne stráviť na vykopávkach 11 týždňov, takže si môže potiahnuť 4 karty z kôpky pre Mezopotámiu.



Bezcenná karta – sutina

Dôležité: Nikdy nesmiete počítať, koľko kariet artefaktov je v jednotlivých regiónoch!

Koniec hry

Hra končí v momente, keď sa minie doberací balíček kariet. Následne sa určí víťaz hry.

Záverečné bodovanie

Každý hráč si spočíta víťazné body:

- za každý artefakt (ako je uvedený).
- za každú výstavu (ako je uvedený).
- za každého profesora (ako je uvedený).
- za každé múzeum (ako je uvedený).
- Kongresy majú takú bodovú hodnotu, ako je uvedený na kartách. Presný počet víťazných bodov závisí od počtu kongresových kariet, ktoré hráč nazbiera.
- Hráč získava 1 víťazný bod za každé 3 týždne, o ktoré je pozadu za časovou značkou nachádzajúcou sa najďalej na časovej osi.

Víťazom hry je hráč s najvyšším počtom víťazných bodov. V prípade, že najvyšší počet bodov majú dvaja hráči, víťazom je ten z nich, ktorého časová značka je viac pozadu na časovej osi.

Pomôcka: Pri počítaní bodov použite časovú značku a časovú os na označenie víťazných bodov na časovej osi.



Počet víťazných bodov, ktoré karta hráčovi prinesie, je uvedený uprostred vavrínového venca na karte.

Pomôcka: Toto je „pokuta“ pre hráča, ktorý sa na konci hry ponáhľa dopredu a kvôli tomu robí vykopávky najdlhšie ako je to možné.

Prehľad kariet



ARTEFAKTY

Tieto karty tvoria štyri kôpky nálezov.

Predná strana znázorňuje víťazné body a hodnotu artefaktu



Pozor, medzi týmito kartami sú aj bezcenné artefakty (zlomené kusy, sutina)!



Emblém regiónu je na zadnej strane karty.



Mezopotámia



Egypt



Grécko



Kréta

ODBORNÉ ZNALOSTI



Karty odborných znalostí o každom zo 4 regiónov majú tieto hodnoty:



... 1



... 2



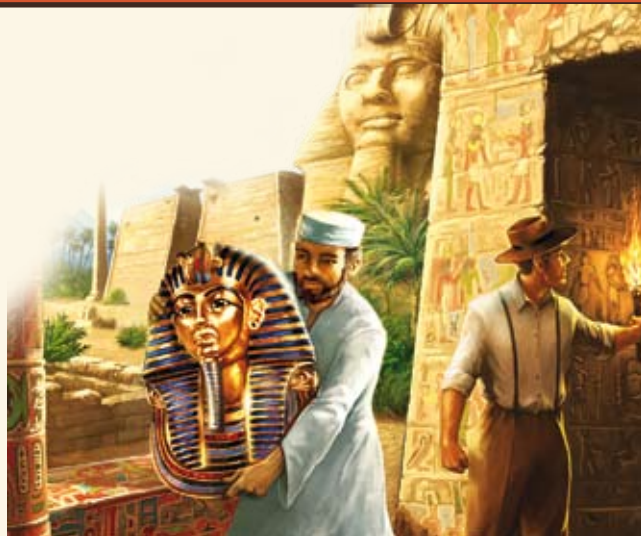
a 3



VŠEOBECNÉ ZNALOSTI

Všeobecné znalosti je možné použiť v ktoromkoľvek zo 4 regiónov.

Každá vyobrazená kniha má hodnotu 1 bodu znalostí.



KONGRESY



Hráči zbierajú kongresové karty. Čím viac kongresových kariet hráč počas hry nazbiera, tým viac víťazných bodov získa.

Tabuľka uvedená nižšie uvádza, akú hodnotu majú kongresové karty na konci hry.

	1	2	3	4	5	6	7
	1	3	6	10	15	21	28

Počet získaných kongresových kariet.

Počet víťazných bodov na konci hry

Špeciálne karty profesorov



Ak hráč získal aspoň 4 body znalostí týkajúce sa určitého regiónu, okamžite získava za tento región kartu profesora. Hráč si túto kartu vezme a položí ju pred seba lícom nahor. Keď iný hráč nadobudne viac odborných znalostí o tomto regióne, karta zmení majiteľa.



Aby hráč získal špeciálnu kartu profesora „Najväčší znalec“, musí nadobudnúť minimálne 10 bodov znalostí. Rátajú sa body za odborné aj všeobecné znalosti. Karta profesora „Najväčší znalec“ sa neviaže k žiadnemu zo štyroch regiónov. Aj táto karta zmení majiteľa, keď ktorýkoľvek iný hráč nadobudne viac znalostí.

Hráč, ktorý vlastní kartu profesora, získa na konci hry toľko víťazných bodov, koľko je na nej uvedené.

Prehľad kariet

Akčné karty

Sú označené písmenom A v ľavom hornom rohu. Hráči ich majú na ruke a môžu hrať akčnú kartu počas svojho ťahu.

Použitie akčnej karty znamená minúť tolko času, koľko je na nej stanovené.

Po použití sa akčná karta odstráni z hry.



VŠEOBECNÉ KARTY VYKOPÁVOK

Umožňuje robiť vykopávky v ktoromkoľvek regióne. Výnimka: pri použití tejto karty hráč nemíňa čas.



ZLODEJ

Pre každý región je jedna karta zlodēja.

Dobre premiešajte príslušnú kôpku nálezov. Hráč si z nej náhodne vyberie jednu kartu, ktorú buď položí pred seba alebo vráti do kôpky v prípade, že je bezcenná.



VYKRÁDAČI HROBIEK

Pre každý región je jedna rabovacia karta.

Hráč prehľadá príslušnú kôpku nálezov a vyberie si ľubovoľnú kartu artefaktu, ktorú položí pred seba. Ak sú v kôpke iba bezcenné karty, hráč si žiadnu kartu nevezme.



VEDEC

Hráč si môže pozrieť všetky karty artefaktov v ktorejkoľvek kôpke nálezov.



ASISTENT

Pridáva 1 bod znalostí k vykopávkam v ktoromkoľvek regióne.

Prezentačné karty

Sú označené písmenom P v pravom hornom rohu. Hráči ich môžu nadobudnúť po splnení istých podmienok. Získanie týchto kariet míňa čas.

Keď hráč získa prezentačnú kartu, nechá si ju až do konca hry.



VÝSTAVY

Hráč môže získať výstavnú kartu, ak splní minimálne požiadavky, ktoré sú na nej uvedené. Každá karta stanovuje, minimálne koľko artefaktov z ktorých regiónov musí hráč vlastniť, aby mohol usporiadať výstavu.

Hodnota artefaktov nie je pre výstavu

podstatná!

Hráč musí dokázať svoje vlastníctvo príslušných artefaktov, potom si vezme kartu a položí ju lícom hore pred seba. Posunie svoju časovú značku podľa toho, ako je uvedené na karte. Hráč si vystavené artefakty ponechá.



Organizovaním tejto výstavy musí hráč minúť:

9 týždňov



5 týždňov



3 týždne

Príklad: Hráč, ktorý chce mať túto kartu, musí vlastniť aspoň 3 artefakty z Mezopotámie. V takomto prípade strávi organizovaním výstavy 9 týždňov. Ak hráč, navyše, vlastní 2 artefakty z Kréty, výstava bude trvať iba 5 týždňov, a v prípade, že hráč vlastní aj artefakt z Egypta, výstava mu zaberie len 3 týždne.



MÚZEÁ

Hráč, ktorý chce mať túto kartu, musí múzeu natrvalo venovať určený počet artefaktov z ktoréhokoľvek regiónu.

Artefakty sa odstránia z hry.

Hráč položí kartu múzea lícom hore pred seba.