

TAJ MAHAL

MOCNÍ MAHARADŽOVÉ HONOSNÉ PALÁCE

Indie začátkem 18 století. Téměř 200 let trvající vláda Velkých mogulů se očividně rozpadá. Toho využívají ve svůj prospěch maharadžové a kmenoví vládci na severozápadě subkontinentu. S využitím veškeré svojí strategické obratnosti zvyšují - provincii za provincií, město za městem - rozsah svého vlivu. Kdo z nich bude nejúspěšnější?

PŘEHLED HRY

Hra probíhá ve dvanácti etapách, každá se odehrává v jiné provincii. Během jedné etapy probíhá několik kol, ve kterých se hráči prostřednictvím karet bojují o vliv v dané provincii. Během kola smí jeden hráč zahrát 1 nebo 2 karty nebo odstoupit.

Kdo odstoupí, porovná své zahraniční karty s kartami ostatních hráčů. Pokud se mu podařilo to, že mezi jeho kartami bylo symbolů od některých druhů více, může rozšířit svůj vliv i v této provincii. Dva důležité cíle jsou v popředí:

Kdo získá vládu nad provincií - symbolizovanou slony - zvýší své hospodářské zisky a zvětší tak svoji moc?

Kdo si zajistí největší vliv na hlavní síly jednotlivých měst - jako například vezír nebo mnich - a může tak dosáhnout moci přesahující hranice provincie?

Oběma způsoby získávají hráči body vlivu, jejich hodnota závisí na úspěších v předchozích etapách.

Vítězem je ten hráč, který má jich po dvanácti etapách nejvíce bodů vlivu.

HRACÍ MATERIÁL

- 1 hrací plán
- 100 paláců (po 20ti v každé z pěti barev) a 5 bodovacích figurek
- 2 větší černé figurky
- 96 hracích karet
- 4 speciální karty
- 1 zlatý prsten (korunka)
- 12 osmiúhelníkových kartiček provincií
- 24 žetony vlivu (po 6ti ve čtyřech barvách)
- 16 bonusových žetonů (15 čtvercových a 1 Taj Mahal)

PŘÍPRAVA HRY

Rozložíme **hrací plán**. Ten představuje mapu severozápadní Indie, rozdělenou do 12 provincií (odlišených barevným pozadím). V každé provincii se nacházejí čtyři políčka označující města. Výjimkou je centrální provincie na mapě s městem Agra, ta obsahuje celkem pět měst. Města jsou spojena sítí cest. 16 z celkem 49 měst je barevně zvýrazněno, to jsou současně pevnosti. Na okraji hracího plánu se nachází bodovací tabulka.

12 kartiček provincií zamícháme a poté je rozložíme do provincií na hrací plán. V každé provincii bude ležet jedna kartička otočená lícem nahoru. Do provincie s městem Agra umístíme vždy kartičku s číslem 12.

Žeton Taj Mahal umístíme na pevnost Agra.

Ostatních 15 žetonů zamícháme a rozmístíme lícem nahoru na zbylé pevnosti.

24 oválných žetonů vlivu srovnáme do čtyřech sloupečků (pro každý druh vytvoříme jeden). Srovnané je umístíme poblíž pravého horního rohu hracího plánu (dvůr Velkého mogula). Po jednom žetonu od každého druhu dáme přímo na odpovídající symboly na hracím plánu.

Na odpovídající místo ve dvorech mogula umístíme **zlatý prsten** (= korunku) .

4 speciální karty rozložíme vedle hracího plánu.

96 hracích karet dobře promícháme. To jsou nejdůležitější prvky hry. Je mezi nimi po 21 kartách v každé čtyřech barev (červená, žlutá, zelená a fialová) a 12 bílých karet. Karty na sobě mají kombinace následujících šesti různých symbolů:

vezír – symbol vlivu hráče na politiku

generál – vojenská síla

mnich – vliv náboženství

princezna – společenský vliv a postavení uvnitř dynastie

Velký mogul – symbol vlivu hráče na Velkého mogula

slon – jako symbol ovládnutí provincie a hospodářských zisků

Každý hráč dostane do ruky **6 karet**.

Vyložíme nabídku: Podle počtu hráčů určíme, kolik karet z vrchu balíčku rozložíme odkrytě vedle hracího plánu.

tři hráči – 5 karet

čtyři hráči – 7 karet

pět hráčů – 9 karet

Zbylé karty slouží jako doplňovací balíček, ve kterém jsou karty umístěny rubem nahoru.

Paláce a bodovací figurky jsou roztrženy dle barev. Každý hráč si vybere jednu z nich, všechny paláce zvolené barvy si položí před sebe a bodovací figurku umístí na políčko s číslem 0 na bodovací tabulce.

Umístíme na správná místa **obě černé figurky**. První figurku dáme do první provincie, tj. do provincie, kde se nachází kartička provincie s číslem 1. Kartičku přemístíme do dvora Velkého mogula a na její místo v provincii umístíme černou figurku. Losem určíme začínajícího hráče. Před něj postavíme druhou černou figurku.

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč zahajuje první etapu hry. Po něm následují v pořadí dle hodinových ručiček ostatní hráči. Hráč, který je na řadě, si musí zvolit jednu ze dvou možností:

- **zahrát** 1 nebo 2 karty pro zvýšení svého vlivu na danou oblast.
- **odstoupit** z dalšího boje o moc v dané provincii

Odstoupení hráče znamená, že pro něj tím kolo končí a v jeho dalším průběhu již je vždy přeskočen. Po odstoupení všech hráčů aktuální etapa končí a začíná další.

Zahrání karet

Hráč, který zahraje kartu(y), musí zahrát **právě 1** barevnou kartu ze své ruky a položit ji viditelně před sebe. Ve svém prvním tahu si smí každý hráč zvolit libovolnou barvu (červenou, žlutou, zelenou nebo fialovou), ve všech následujících kolech téže etapy již hráč smí hrát karty pouze této barvy (výjimka: „speciální karty“ bude vysvětlena dále).

Upozornění: V další etapě si hráč opět v prvním tahu smí zvolit barvu, která bude platná do konce této nové etapy.

Společně s jednou barevnou (s barevným pozadím) kartou smí hráč, pokud chce, zahrát ve svém tahu ještě právě **jednu** (!) bílou **nebo** (!) právě **jednu** (!) speciální kartu. Bílé a speciální karty se nesmí hrát samotné ani je nelze zahrát společně.

Zahrané karty hráče zůstávají ležet přes sebe tak, aby byly dobře viditelné symboly na všech kartách. Již zahrané karty nelze vzít zpět do ruky. Hráči si nesmí navzájem ukazovat karty z ruky, ale mohou při hraní karet ovlivňovat spoluhráče.

Odstoupení z dražby

Hráč, který odstupuje z dražby, již nehraje žádné další karty. Své dosud zahrané karty porovná s kartami, které zahráli spoluhráči.

- vezír, generál, mnich, princezna

Pokud obsahují vyložené karty odstupujícího hráče více symbolů od některého z těchto čtyř druhů než všechny zahrané karty každého ze spoluhráčů, vezme si odpovídající symbol a položí odkrytě před sebe. Za každý získaný symbol postaví jeden palác na některé volné (neobsazené jiným palácem) město v aktuální provincii.



Pokud město obsahuje bonusový žeton, hráč si jej vezme a ihned vyhodnotí. To platí také pokud staví palác do města, kde již stojí

pevnost (palác označený korunkou).

Pokud hráč má převahu ve více druzích symbolů, získá všechny odpovídající žetony ze dvora Velkého mogula., položí si je před sebe a za každý získaný symbol postaví jeden palác do některého volného města aktuální provincie.

- Velký mogul

Má-li odstupující hráč na kartách nejvíce symbolů Velkého mogula, vezme si ze dvora korunku, umístí ji na některý palác ze své zásoby a tento palác postaví do **libovolného** města v aktuální provincii.



Oproti palácům za předešlé čtyři symboly (vezír, generál, mnich, princezna) smí být tento palác umístěn i do města, ve kterém již je nějaký palác umístěn. V tomto případě se palác s korunkou postaví jednoduše vedle již umístěného paláce. Je-li palác s korunkou postaven do volného města, smí být později k němu přistaven ještě jeden palác.

Pozor: Palác s korunkou smí být umístěn do města s pevností (políčka s bonusovými žetony). V tomto případě ale hráč nedostane bonusový žeton. Ten zůstává ležet vedle a získá ho hráč, který postaví do tohoto města druhý palác.

- Slon



Hráč s nejvíce slony na kartách získává vládu nad provincií a díky tomu také zisky z úrody (rýže, čaj, koření a drahokamy). Hráč si vezme ze dvora kartičku provincie a položí ji odkrytě před sebe.

Upozornění: Symbol, který již jednou získal odstupující hráč, nemůže samozřejmě v rámci dané provincie získat již nikdo další.

Body vlivu

Po odstoupení z dražby a vyhodnocení svých karet si hráč spočítá dosažené body vlivu a posune svoji bodovací figurku na bodovací liště. Vyhodnocení vlivu probíhá v následujícím pořadí:

1) Bonusové žetony

Pokud hráč získal nějaké žetony, obdrží za ně:



... 2 body vlivu, hráč si ihned posune ukazatel bodů a žeton je odložen zpět do krabice.



... horní kartu z lízacího balíčku karet, tu si vezme do ruky a může ji použít v dalším průběhu hry, žeton je odložen zpět do krabice.

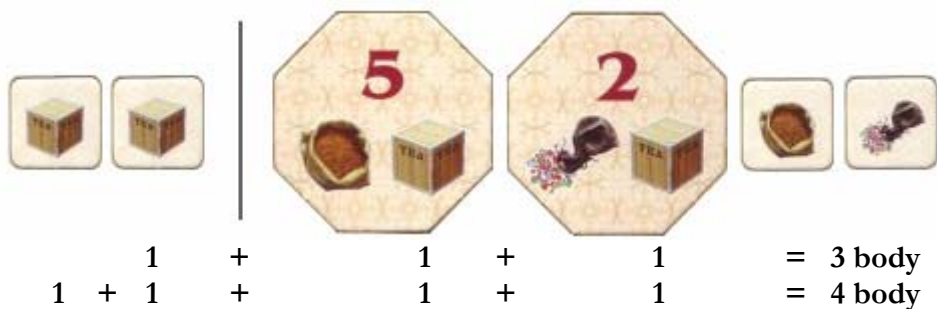


... 1 bod za každé zboží na bonusovém žetonu a 1 bod za každé stejné zboží, které již hráč má (v podobě jiných bonusových žetonů) před sebou. Bonusový žeton přidá k ostatním před sebou. Může mu přinést v průběhu hry ještě další body. Pokud hráč získá současně více bonusových žetonů, vyhodnotí se žetony postupně.

Příklad 1:

aktuálně získaná kartička a žetony

z dřívějších etap získané kartičky a žetony



... 4 body vlivu. Žeton Taj Mahalu se ihned po vyhodnocení odstraní ze hry.

2) Paláce

Pokud hráč smí umístit alespoň jeden palác do aktuální provincie, získává 1 bod. Pozor: Také když umísťuje více paláců, získává jen 1 bod za aktuální provincii! Navíc získá 1 bod za každou další provincii (ne město!), ve které stojí nejméně 1 jeho palác a která je vlastní nepřerušenou cestou propojena s jedním z jeho paláců v aktuální provincii. Každé město, ve kterém nestojí žádný palác daného hráče, se bere jako přerušení cesty. Město, ve kterém stojí paláce dvou hráčů platí pro oba.

Příklad 2

A je aktuální provincie. Vyhodnocení paláců dopadne takto:

červený:

1 bod za alespoň 1 palác v provincii A
2 body za s A4 propojené prov. B a C
1 bod za s A2 propojenou provincii E
(druhý palác v A stejně jako v C nepřináší další bod, paláce v D, F a H nejsou propojeny souvislou cestou)

modrý:

1 bod za alespoň 1 palác v provincii A
1 bod za s A1 propojenou provincii D
1 bod za s A3 propojenou provincii I

hnědý:

1 bod za alespoň 1 palác v provincii A
4 body za s A3 propojené B, H, I, G

šedý:

0 bodů



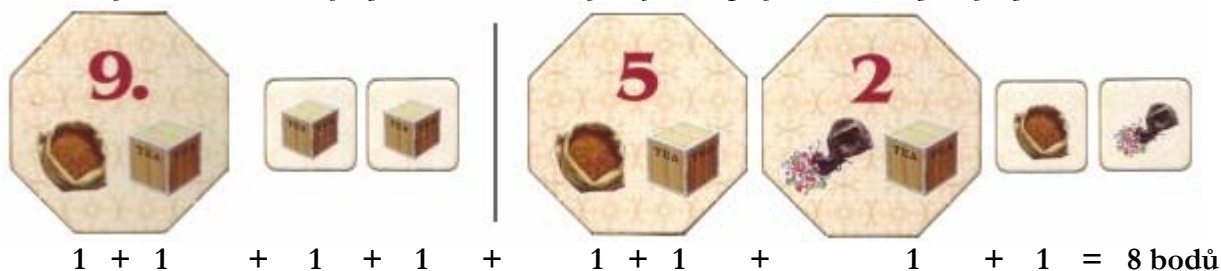
3) Kartičky provincií

Pokud hráč získal díky převaze v počtu slonů kartičku provincie, položí si ji před sebe a obdrží za každé zboží na ní 1 bod (kartička první provincie přináší tedy 1 bod a kartičky všech ostatních provincií 2 body). Navíc získá 1 bod za každý kus zboží stejného druhu(ů), které má před sebou - v podobě jiných kartiček provincií a bonusových žetonů - z dřívějšího průběhu hry.

Příklad 3:

aktuálně získaná kartička a žetony

z dřívějších etap získané kartičky a žetony



Příklad 3 je rozšířením příkladu 1. Z něj již víme, že za obě nové bedýnky s čajem získá hráč celkem 7 bodů (3 + 4). Za kartičku provincie získá hráč dalších 8 bodů (3 za koření a 5 za bedýnky s čajem). Celkem tedy za oba žetony a kartičku získá plných 15 (7 + 8) bodů.

Další průběh etapy

Když si odstupující hráč spočítá získané body vlivu, vezme své vyložené karty a odloží je odkrytě na odkládací balíček vedle lízacího balíčku (výjimkou jsou speciální karty). Tyto karty ztrácejí svůj význam pro další boj o vliv v provincii, může takto být uvolněna převaha v některé sféře vlivu pro jiného hráče.

Jako svoji poslední akci v dané etapě si hráč vezme do ruky libovolné **dvě** karty z nabídky.

Pozor: Na toho hráče, který odstoupí jako poslední, zbude již **jen** jedna karta!

Hra pokračuje postupně dále, dokud neodstoupí další hráč a nevyhodnotí svůj vliv. Zbývá-li ve hře již jen poslední hráč, smí, dříve než odstoupí, provést libovolný počet dalších tahů (Samozřejmě dle pravidel pro vykládání karet!).

Je dovoleno a v některých situacích je to i výhodné, že hráč nezahraje **žádnou** kartu, ale odstoupí ihned ve svém prvním tahu v etapě. V tomto případě samozřejmě v aktuální provincii nezíská žádný vliv, ale smí si navíc vzít horní kartu z lízacího balíčku a to ještě předtím, než si zvolí dvě karty z nabídky.

Další etapy

Jakmile odstoupil poslední hráč a vyhodnotil svůj vliv v provincii, posunul si bodovací figurku o odpovídající počet políček, odložil zahrané karty na odkládací balíček a vzal si zbývající kartu z nabídky, končí etapa. Každý hráč, který má **dva stejné** žetony vlivu, je odloží a obdrží odpovídající speciální kartu (více viz odstavec „Speciální karty“).

Začíná další etapa, provedou se následující úkony:

- Figurka začínajícího hráče se přesune k následujícímu hráči dle hodinových ručiček
- Figurka označující aktuální provincii je umístěna do provincie s číslem, které je právě na řadě. Kartička provincie, která v ní leží je umístěna do dvora.
- Žetony vlivu jsou znovu doplněny tak, aby od každého druhu byl ve dvoře jeden žeton.
- Pokud byla použita korunka, vrátíme ji na její místo do dvora.
- Nová nabídka karet je rozložena vedle hrací desky. Karty se vykládají i na začátku 12.etapy! Pokud dojdou karty v lízacím balíčku, je zamíchán obsah odkládacího balíčku a použije se jako nový lízací balíček.

Speciální karty

Na začátku hry leží všechny 4 speciální karty vedle hracího plánu. Tyto karty mohou být získány pomocí vlivu vezíra, generála, mnicha a princezny. Existuje jedna speciální karta ke každému z nich. Na konci každé etapy, tedy poté, co všichni hráči odstoupí, je prověřeno, zda některý z hráčů nemá dva **stejně** žetony vlivu. V tomto případě je **musí** odložit (zpět do jejich zásoby) a obdrží odpovídající bonusovou kartu (poprvé ze stolu a dále v průběhu hry od jejího posledního majitele) a vezme si ji do ruky.

Speciální karty mohou být zahrány stejným způsobem jako bílé karty. Mají ale výhodu v tom, že se po odstoupení neodkládají, ale vrací zpět na ruku jejich současnému majiteli. Minimálně tak dlouho, dokud je (jak již bylo uvedeno) na konci etapy nemusí hráč předat novému majiteli.

Speciální karty přinášejí při svém použití tyto výhody:

 + 1 slon má význam bílé sloní karty	 + 1 Velký mogul má význam bílé karty Velkého mogula
 + 2 body vlivu Hráč získává 2 body vlivu navíc. Tyto body si započte na bodovací tabulce ihned po zahrání této speciální karty.	 Volba libovolné barvy Barevná karta, kterou hráč hraje společně s touto speciální kartou, může být libovolné barvy. Nemusí to tedy být stejná barva, kterou hráč hraje ve zbylém průběhu etapy. Pozor! Tato speciální karta platí pouze v tahu, ve kterém jsou zahrnata. V dalších kolech aktuální etapy musí hráč hrát opět pouze karty té barvy, kterou si pro toto kolo zvolil.

TAKTIKA HRY

Všimněte si, že sílu získáváte díky kartám a těch je málo. Není proto příliš výhodné snažit se získat v jedné etapě příliš mnoho. Výhodnější je získat něco v co nejvíce etapách. Tak můžete lépe zužítkovat úspěchy z předešlých etap.

Rozmyslete si dobře, které karty kdy zahrajete a pokuste se odstoupit v pravý okamžik. Vyvarujte se dlouhého boje, stojí příliš mnoho karet a nedá vám za to často nic reálného. Samotná hrozba daná větším počtem karet na ruce přináší často úspěch i bez nutnosti jejich použití.

Podívejte se předem, co budete chtít získat v dalších provinciích a sbírejte podle toho karty s odpovídajícími symboly. Nezapomínejte ani na to, které symboly potřebujete pro získání některé ze speciálních karet.

KONEC HRY

Hra končí poté, co je **kompletně** odehráno všech 12 etap. Nyní obdrží každý hráč ještě nějaké dodatečné body vlivu za karty zbylé na ruce (včetně karet, které získal na konci 12.kola).

Hráč dostane 1 bod za:

- každou speciální kartu,
- každou bílou kartu,
- každou kartu barvy, od které má v ruce nejvíce karet.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů vlivu.

© 1999 Reiner Knizia

© 2000 Ravensburger Spieleverlag

přeložil Ladineck, připomínky k překladu zasílejte na info@svet-deskovych-her.cz