

AKROPOLIS.®



ÚVOD A CÍL HRY



V srdci Středozemního moře spolu akropole zápolí o bohatství a slávu. Na pomoc si pozvaly nejnadanější architektky z celého Řecka. Budujte rezidence, chrámy, tržnice, zahrady a vojenské posádky a pomozte svému městu překonat ostatní. Dodržováním pravidel a harmonickým plánováním budete zvyšovat prestiž města, kterou pak můžete ještě znásobit stavbou náměstí. Nejzákladnější stavební surovinou je kámen, jehož zásobu nesmíte zanedbat. Přísun kamene z lomů vám umožní stavět město do výšky, až nakonec dosáhne samotných nebes!

HERNÍ MATERIÁL



61 desek města



4 počáteční desky



4 nápovědy hráčů



1 bodovací bloček



Žeton hlavního architekta



40 kostek kamene

PŘÍPRAVA HRY

- Vezměte desky měst, které odpovídají počtu hráčů ve hře (řídte se tabulkou níže a čísla na rubu desek města).



2 hráči
2+

3 hráči
2+ / 3+

4 hráči
2+ / 3+ / 4

- Vytvořte 11 stejně vysokých sloupků desek města, všechny lícem dolů (viz 1 napravo).

Poznámka: Pokud hrajete hru 2 nebo 3 hráčů, můžete použít všechny desky města a prodloužit tak partii. Pokud tak chcete učinit, utvořte 19 sloupků (při hře 2 hráčů) nebo 14 sloupků (při hře 3 hráčů).



- Ze zbylých desek města utvořte řadu lícem vzhůru uprostřed stolu 2. Tato řada bude označována jako „staveniště“. Společně s ostatními hráči se dohodněte, odkud budete počítat „začátek staveniště“ (zda od desky, která je aktuálně nejvíce vpravo, nebo od desky aktuálně nejvíce vlevo). Začátek hraje roli při výběru desek v průběhu hry a při doplnění staveniště.
- Každý hráč, nadále označovaný jako architekt, si vezme počáteční desku a umístí ji před sebe 3.
- Architekt, který naposledy vyšplhal nebo vyšel na nějaký kopec, si vezme žeton hlavního architekta 4.
- Počínaje prvním architektem (s žetonem hlavního architekta) a poté postupně dál po směru hodinových ručiček si každý architekt vezme vyznačený počet kamenů 5:

1. architekt



2. architekt



3. architekt



4. architekt



- Ze zbylých kamenů utvořte společnou zásobu poblíž desek města 6.



Příklad přípravy hry čtyř architektů.

Tip: Na začátku hry a poté vždy, když je staveniště doplněné, na něm musí být právě o 2 desky města více, než kolik je architektů ve hře. Zde je 6 desek pro hru 4 architektů.

Hra probíhá po jednotlivých tazích architektů počínaje hlavním architektem a poté dál po směru hodinových ručiček.

Každý architekt provede svůj tah, načež následuje tah dalšího architekta v pořadí. Takto provádí architekti tahy až do chvíle, kdy zbude na staveništi pouze 1 deska města (viz *doplnění staveniště*, str. 7). Hlavní architekt tak bude mít vždy dva tahy a ostatní architekti jeden.

Důležité: Desku, která zůstane na staveništi na úplném konci hry, nezahraje nikdo.

TAH ARCHITEKTA

Když je architekt na tahu, provede tyto dvě akce v pevně daném pořadí:

- Výběr desky
- Přiložení desky k městu

VÝBĚR DESKY

Když jste na tahu, vyberte desku, kterou poté přiložíte ke svému městu.

Desku vybíráte ze staveniště. Deska, která je aktuálně na začátku staveniště, je zdarma. Pokud si nechcete vybrat desku na začátku, musíte zaplatit 1 kámen za každou desku na staveništi, kterou při výběru přeskočíte. V pozdějších tazích budou v řadě mezery. Tyto mezery při přeskokování ignorujte. Počítejte pouze přeskočené desky. Nezapomeňte, že začátek staveniště je vždy u té desky, která je aktuálně první v řadě. Pokud někdo vezme první desku v řadě, začátek staveniště se posune k další desce v pořadí.

Zaplacené kameny vracíte do společné zásoby.



PŘILOŽENÍ DESKY K MĚSTU

Vybranou desku musíte poté přiložit ke svému městu. Desku smíte přiložit do prvního patra města (tzn. přímo na herní stůl) nebo do vyšších pater (tzn. na stávající desky vašeho města). Pokud přikládáte desku do prvního patra, musí se přiložená deska alespoň 1 svým okrajem dotýkat alespoň 1 desky, která je součástí vašeho města.

Pokud přikládáte desku do vyššího patra, musí celá ležet na stávajících deskách vašeho města: tzn. všechny 3 hexy (hex = šestistěnné pole) přiložené desky musí překrýt hexy na stávajících deskách. Zároveň musí deska na vyšším patře ležet na hexech alespoň dvou různých desek z nižšího patra. Nově přiložená deska nesmí ani jednou částí viset přes okraj města, ani nesmí překrýt „díru“ ve městě. Deska ve vyšším patře se nemusí dotýkat jiné desky na stejném patře.

Každou desku města tvoří 3 stavební hexy. Existují 3 typy stavebních hexů:

- **Lomy**, díky kterým získáte kameny.
- **Náměstí**, které násobí body získané z budov.
- **Budovy**, za které získáte body, pokud splníte pravidla pro jejich umístění.



Lomy

Lomy vám na konci hry nepřinesou žádné body, ale můžete za ně získat kameny. Vždy když překryjete lom jinou deskou, vezměte si **1 kámen ze zásoby**.



Marek umístil desku města do druhého patra města a překryl 2 lomy. Okamžitě získá 2 kameny ze zásoby.



Poznámka: Když překryjete část svého města novou deskou, překryté hexy se již nepovažují za součást vašeho města.

Tip: Počet jednotlivých druhů stavebních hexů při hře 2/3/4 hráčů najdete na nápovědě hráče.

Náměstí

Náměstí na konci hry fungují jako násobitele bodů získaných z jednotlivých druhů budov. Hodnotu násobitele poznáte podle počtu hvězdiček. Pokud máte více náměstí stejného druhu, jejich hvězdičky se sčítají.

Náměstí nemusí sousedit s budovou daného druhu, aby se jeho násobitel počítal.



Poznámka: Na počáteční desce máte náměstí násobící rezidence.

Budovy

Ve hře je 5 druhů budov.

Každou budovu můžete do města umístit **libovolně a kamkoliv**, ale pro získání bodů, musíte splnit **2 podmínky**:

- Musíte splnit bodovací podmínku daného druhu budov.
- Musíte mít ve městě alespoň 1 náměstí odpovídajícího druhu (viz náměstí na str. 5).

PODMÍNKY PRO BODOVANÉ UMÍSTĚNÍ BUDOV



Rezidence

Obyvatelé vašeho města žijí rádi pospolu ve velkém sousedství. Na konci hry získáte body pouze za rezidence, které jsou součástí největší souvislé skupiny rezidencí.



Tržnice

Obchodníci nesnáší konkurenci, a tak chtějí být daleko od ostatních. Na konci hry získáte body pouze za tržnice, které nesousedí s jinými tržnicemi.



Posádka

Vojáci by měli střežit městské hradby. Na konci hry získáte body pouze za posádky umístěné na okraji města.



Chrám

Kněží přivádí do chrámů stoupence z okolních budov. Na konci hry získáte body pouze za chrámy, které jsou zcela obklopeny stavebními hexy (na jejich patře nezáleží).



Zahrada

Jakákoli zahrada zkrášluje město. Zahrady nemají speciální podmínky.

HODNOTA BUDOV

Budova postavená ve vyšším patře vám **přinese více bodů**.

Hodnota každé budovy je určena patrem města, na kterém stojí: budova (splňující podmínky) stojící v prvním patře (tedy přímo na herním stole) má hodnotu 1 bod. V druhém patře 2 body, ve třetím patře 3 body atd. (viz závěrečné bodování, str. 7).

Důležité: Na rozdíl od budov vám náměstí postavená ve vyšších patrech **nepřinášejí více bodů**.



DOPLNĚNÍ STAVENIŠTĚ



Jakmile zbude na staveništi pouze **jedna deska**, proveďte následující kroky:

- Zbylou desku posuňte na první místo v řadě tak, aby za ní bylo místo pro ostatní desky.
- Poté vezměte jeden sloupek desek a vyskládejte tyto desky jednu po druhé, lícem vzhůru, do řady za zbylou deskou.

Předejte žeton hlavního architekta dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.

Hra pokračuje dál, počínaje novým hlavním architektem. Pokud již nemůžete doplnit staveniště (protože nejsou další sloupky desek), nastane konec hry.

Důležité: Poslední dílek města již nikdo nezíská.



KONEC HRY



Hra končí, jakmile zbude na staveništi pouze jedna deska a již nejsou ve hře další sloupky desek.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Použijte bodovací bloček. Každý hráč spočítá body za každý druh staveb, který má ve městě. Body za jednotlivé druhy staveb vypočtete následujícím způsobem:

- Sečtěte bodové **hodnoty všech budov daného druhu**, které splňují odpovídající bodovací podmínku.
- Sečtěte **všechny hvězdičky** na náměstích odpovídající barvy.
- Vynásobte tato dvě čísla.

Body za jednotlivé druhy budov sečtěte dohromady. Navíc získáte 1 bod za každý kámen, který vám na konci hry zbývá v osobní zásobě.

Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem.

V případě shody vítězí ten hráč, který má více kamenů v osobní zásobě.



Tip: K vypočtu skóre můžete použít kalkulačku v aplikaci Gigamic Adds.



Marek sčítá body za své rezidence. Největší skupina rezidencí má 5 rezidencí v 1. patře a 2 rezidence v 2. patře. Celková hodnota je tedy 9. ($5 \times 1 + 2 \times 2 = 9$)

Na stejně barevných náměstích má 3 hvězdičky. Získá tedy $9 \times 3 = 27$ bodů.

VARIANTY

Pokud si chcete zahrát náročnější partii, zkuste níže popsané varianty hry.

Příprava i průběh hry jsou beze změn. Každá varianta představuje novou bonusovou podmínku pro každý druh budovy. Pokud budova splňuje bonusovou podmínku, její bodová hodnota bude dvojnásobná. Pokud bonusová podmínka není splněna, bodujete ji normálně.

Bonusové podmínky nenahrazují základní podmínky. Pokud chcete získat za budovu body, musíte i nadále dodržet základní podmínky a mít alespoň 1 odpovídající náměstí.

Můžete použít libovolnou kombinaci variant či všechny najednou. Nejprve ovšem doporučujeme zahrát si partii s každou variantou zvlášť.



= 12 x2

Rezidence

Pokud má vaše největší skupina rezidencí bodovou hodnotu 10 a více, získáte za ni dvojnásobek bodů.

Tržnice

Pokud tržnice sousedí se žlutým náměstím, získáte za tuto tržnici dvojnásobek bodů.



Posádka

Pokud jsou kolem posádky 3 nebo 4 volná místa, získáte za ni dvojnásobek bodů.



Chrám

Pokud je chrám ve vyšším patře, získáte za něj dvojnásobek bodů.



Zahrada

Pokud zahrada sousedí s jezerem (prázdnou oblastí, která je zcela obklopená deskami), získáte za ni dvojnásobek bodů.

Poznámka: Prázdnou oblast může tvořit jeden i více hexů.

Autor hry: Jules Messaud/Illustrace: Pauline Détraz

Velké díky Benoitu Turpinovi za to, že jako vůbec první uvěřil této hře, a za jeho komentáře. Také díky Raulovi za mnoho skvělých partií a Lousion a Luce za jejich podporu a lásku. Také díky Delphine, že tomuhle projektu věřila a dotáhla jej do konce. V neposlední řadě díky MALT, Lole, Gaspardovi, Martinovi a Jocelyn za playtesting a zpětnou vazbu.



Varování: Nevhodné pro děti do 3 let! Obsahuje malé části, nebezpečí udušení.



Varovanie: Nevhodné pre deti do 3 rokov! Obsahuje malé časti, riziko udusenía.



ČESKÁ VERZE HRÝ

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák
Grafická úprava: Michal Hubáček

© & © Gigamic 2022



ZAL Les Garennes
F 62930 WIMEREUX
FRANCIE