

Bohaté obchodnické rodiny táhnou se svou karavanou po Hedvábné stezce, aby uzavřely lukrativní obchody. Hráči se vžijí do rolí obchodníků,

Samarckand

hra pro 2-5 hráčů

kteří uzavírají sňatky s těmito rodinami a snaží se řídit jejich obchody. Kdo naváže nejvíce obchodních vztahů a stane se vítězem?

Obsah hry

- **1 hrací deska** – znázorňuje mapu s políčky. Na horním a dolním okraji je 10 polí, každé pole patří jedné z rodin obchodníků



- **20 destiček s členy obchodnických rodin** – každá rodina obchodníků má 2 destičky



- **120 velbloudů** – každá rodina vlastní 12 velbloudů



- **50 destiček vztahů** – 40 šedých a 10 tmavě zelených; vždy 5 destiček pro každou rodinu



Na zadní straně každé destičky vztahů je vyobrazen 1 bod.

- **33 karet zboží a 33 destiček zboží** – na nich jsou vyobrazeny obchodní artikly, tak jako na hrací desce

Druh zboží

Každé zboží má své číslo



Lícová strana karty

Rubová strana karty

Obrázek zboží a pozice na hrací desce



Lícová strana destičky zboží (obrázek a jeho číslo)

Rubová strana destičky zboží (1 vítězný bod)

- **4 přehledové tabulky** – udávají, kolik bodů lze získat na konci hry



- **75 dirhamů** – 34 měděných mincí (hodnota 1); 28 stříbrných mincí (hodnota 2) a 13 zlatých mincí (hodnota 10)



- **1 pravidla hry** • **1 sáček** (pouze při hře ve dvou)

Poznámka: upravená pravidla pro hru ve dvou najdete na straně 6!

Příprava hry při 3-5 hráčích

Hrací deska se položí doprostřed stolu.

Na každé startovní pole se položí jeden velbloud odpovídající barvy. Zbylých **11 velbloudů** a **destičky s rodinou** se položí na vyznačená pole příslušných rodin.

Startovní pole

Destičky zboží se připraví na odpovídající pole na hrací desce.

Na každém políčku mohou stát maximálně 2 figurky (velbloudi). Při přechodu vodní plochy se používají symboly lodí. Na vodní ploše nevznikají žádné obchodní vztahy.



Na vyznačené pole u každé rodiny se připraví destičky vztahů. Hromádku budou tvořit **čtyři šedé a jedna tmavě zelená destička vztahů** a to tak, že navrchu bude ležet **vždy tmavě zelená**.



Karty zboží se zamíchají. Každý hráč dostane do ruky **2 karty**. Ze zbylých karet se utvoří hromádka a položí se obrázkem dolů vedle hrací desky.



Všichni hráči dále dostanou 10 dirhamů – jako svůj majetek.



Zbylé mince budou tvořit společnou zásobu, která se připraví vedle hrací desky.



Společná zásoba mincí

Pevnina

Startovní pole

Políčko se zbožím

Vodní plocha

Pole každé rodiny má odkládací plochy pro: destičky vztahů, destičky s členy obchodnických rodin, velbloudy a mince.

Kromě toho je na poli rodinný symbol a věno, který je potřeba zaplatit v případě sňatku.

Cíl hry

Hráči jako obchodníci uzavírají sňatky s členy bohatých obchodnických rodin. Pomáhají svým rodinám na obchodních cestách, kde získávají zboží a navazují obchodní vztahy

s jinými rodinami. Kdo bude mít na konci nejvíce bodů díky navázaným obchodním vztahům a získanému zboží, vyhrává v této hře.

Průběh hry

Hraje se ve směru hodinových ručiček, začíná nejmladší hráč. Hráč, který je na tahu, se **musí** rozhodnout pro **jednu** ze 2 akcí:

■ Uzavřít sňatek s členem rodiny obchodníků

■ Prodloužit obchodní cestu rodiny

Podrobný popis akcí:

■ Uzavření sňatku s členem rodiny obchodníků

Aby se hráč mohl provdat/oženit do obchodnické rodiny, **musí** ze svého majetku vyplatit **určitý obnos, věno**. Peníze položí na pole „rodinné jmění“ a za to si vezme **1 destičku s členem této rodiny** a položí si ji před sebe. Pokud rodina **nemá** tyto destičky k dispozici, **nelze** se do rodiny provdat/oženit.

Pozor: hráč může během hry vlastnit destičky různých rodin - avšak maximálně 1 destičku od každé rodiny.

Nyní si hráč vezme do ruky **3 karty zboží** z hromádky. Maximální počet vlastněných karet je závislý na počtu hráčů.

Limity pro počet karet:

při 3 hráčích	10 karet
při 4 hráčích	7 karet
při 5 hráčích	6 karet

Při lízání karet je potřeba dbát následujících pravidel:

- Hráč **musí** v ruce držet vždy **minimálně 1 kartu**. To znamená, že odkládá 0 až 2 karty. **Může odložit i ty karty, které již v ruce držel předtím**. Hráč si ale musí nechat minimálně o 1 kartu víc, než měl před taháním.
- Hráč po odložení karet nikdy nesmí držet víc karet, než kolik udává **limit**.
- Pokud hráč dosáhl maximálního limitu karet ještě před svatbou, pak se smí do rodiny provdat/oženit dle uvedených pravidel, avšak další **karty zboží** si již vzít **nesmí**.

Z odložených karet se vedle hrací desky utvoří odkládací hromádka.

Nejsou-li v hromádce již žádné karty k dispozici, pak se odkládací hromádka zamíchá a znovu použije.

Poznámka: během hry je třeba dbát na to, aby se peníze rodiny (rodinné jmění), peníze hráče a společná zásoba peněz držely odděleně.



Aby se mohl hráč provdat/oženit do rodiny obchodníků, zaplatí věno do rodinného jmění a vezme si jednu destičku s členem rodiny.



Vezmi 3 karty a ...

... 0, 1 nebo 2 karty odhod'.

Příklad (hra ve čtyřech): Filip může v ruce držet 7 karet. V ruce právě drží 5 karet a hodlá se znovu oženit. Protože jeho limit pro držení karet v ruce není naplněn, lízne si 3 vrchní karty ze zakryté hromádky. Nyní musí minimálně 1 libovolnou kartu odhodit tak, aby splňoval limit 7 karet. Při dalším sňatku si již nesmí líznout další kartu.

Odhodí-li však 2 karty, zůstává pod limitem 7 karet a může při dalším sňatku znovu táhnout 3 karty.

Hráč se snaží vybrat si takové karty zboží, které mu na konci hry mohou přinést co největší prospěch.

■ Prodloužení obchodní cesty rodiny

Hráč smí prodloužit obchodní cestu vybrané rodiny o **1 nebo 2 pole** tím, že položí 1 nebo 2 velbloudy této rodiny na přilehlá sousední pole. Hráč ale musí vlastnit příslušnou destičku s členem rodiny a rodina také musí disponovat dostatečným počtem velbloudů.

Při umisťování velbloudů nezáleží, zda jsou pokládáni na pevninu nebo vodní plochu. Je ale potřeba dbát následujících pravidel:

- Velblouda lze umístit pouze na takové pole, které sousedí s polem, na němž už stojí velbloud totožné barvy.
- Na **každém** poli mohou stát maximálně **2 velbloudi**, ti však musí být **rozdílných barev**.

Prodlužuje-li hráč obchodní cestu o **1 pole**, je to **zdarma**. Hráč pouze vezme 1 velblouda ze zásoby dané rodiny a položí jej na zvolené pole.

Prodlužuje-li hráč obchodní cestu této rodiny ještě o **1 další pole**, stojí to danou rodinu **1 dirham z rodinného jmění**, ten hráč vrátí do společné zásoby.

Hráč umístí druhého velblouda na hrací desku podle výše uvedených pravidel, přičemž tento druhý **nesmí** být umístěn na pole sousedící s právě položeným prvním velbloudem.

Pokud rodina **nemá** peníze, lze umístit **pouze 1 velblouda**, obchodní cestu je tedy možné v jednom tahu prodloužit pouze o 1 pole.

Políčko se zbožím

Postaví-li hráč velblouda na **neobsazené políčko se zbožím**, stane se následující:

- Hráč si vezme destičku zboží z hrací desky a položí ji před sebe. Na konci hry si pak za každou takovou destičku připočítá **1 bod**.
- Drží-li kterýkoli hráč (to platí i pro hráče, který je právě na tahu) odpovídající kartu zboží, **může ji nyní prodat**. Kartu vyloží z ruky obrázkem nahoru a dostane za ni **3 dirhamy** ze společné zásoby. Kartu si **nebere** zpět do ruky, ale i tyto karty se **započítávají do limitu** pro počet karet držených v ruce.

Upozornění: na konci hry se body za prodané karty zboží **neudělují**.

Postaví-li hráč svého velblouda na již **obsazené pole zboží**, nedostane **žádnou** destičku zboží. Kromě toho vlastník karty zboží nyní **nemá** možnost tuto kartu prodat (tu má jen tehdy, když je pole se zbožím obsazeno poprvé).

Poznámka: v prvním kole není tato akce možná, protože nejprve je nutné stát se členem nějaké rodiny. Teprve pak lze prodlužovat obchodní cesty.



Příklad: Markéta je členem rodiny Levanty a chce prodloužit obchodní cestu této rodiny o 2 pole. Zaplatí 1 dirham z rodinného jmění této rodiny a vrátí jej do společné zásoby. Vezme 2 velbloudy ze zásoby této rodiny, jednoho položí na pole na pevnině a druhého na symbol lodí na vodní ploše.

Prodlužuje-li se obchodní cesta jen o jedno pole, pak je to zdarma.



Poznámka: je pouze na rozhodnutí hráče, zda kartu zboží prodá či nikoli, protože ke konci hry může karta přinést až 8 vítězných bodů.



Příklad: Petra jako první položila velblouda na pole zboží „diamant - 22“. Vezme si destičku se zbožím a položí si ji před sebe. Kromě toho drží v ruce stejnou kartu zboží „diamant“. Tuto kartu prodat ale nechce a proto si ji ponechá v ruce.

Navázání nových obchodních vztahů mezi dvěma rodinami

Postaví-li hráč velblouda na **pevninu**, kde se již nachází velbloud jiné rodiny, vzniká nový **obchodní vztah** mezi těmito dvěma rodinami. Přitom nezáleží, o které políčko pevniny se jedná (startovní, prázdné nebo se zbožím).

Na **vodních plochách** žádný obchodní vztah **navázat nelze**. Zde plující velbloudi pokračují ve své pouti, nepotkají se.

Z **prvního** navázaného vztahu profitují obě rodiny. **Prémie** dostanou jak členové aktivní rodiny (rodina, jejíž velbloud právě vstoupil na obsazené pole), tak členové pasivní rodiny (rodina, jejíž velbloud už na poli stál).

Každý hráč vlastní destičku s členem právě **aktivní** rodiny dostane **3 dirhamy** ze společné zásoby; vlastníci členů **pasivní** rodiny dostanou po **1 dirhamu**. Je-li hráč členem obou rodin, pak dostane obě prémie.

Hráč, který dal vzniknout novému vztahu, si navíc vezme **vrchní** destičky vztahů **obou rodin**. Každá tato destička přináší na konci hry **1 bod**.

Prémie a destičky vztahů se udělují pouze při 1. navázání obchodního vztahu. Při dalších vzájemných setkáních žádné prémie nejsou.



Příklad: Tomáš je člen byzantské rodiny (vlastní destičku s jejím členem), vybuduje nový obchodní vztah s rodinou Levanty. Postaví 1 velblouda ze zásoby byzantské rodiny na hrací desku na pole s červeným velbloudem. Za to dostane 3 dirhamy ze společné zásoby. Petra je členkou Levanty, dostane 1 dirham.

Dále si Tomáš vezme vrchní destičky vztahů obou rodin a položí je před sebe. Tím je jeho tah u konce.

Jakmile hráč ukončí svůj tah, překontroluje se, zda je naplněna jedna ze dvou podmínek vedoucích k ukončení hry. Pokud hra pokračuje, pak je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

Konec hry

Jakmile je naplněna jedna z následujících podmínek, hra je u konce:

- **Každá rodina navázala minimálně jeden obchodní vztah.** To znamená, že na herní desce neleží **žádná tmavě zelená** destička vztahů.

nebo

- **Nějaké rodině se podařilo navázat 5 obchodních vztahů.** Tato rodina tedy už nemá žádné destičky vztahů na hrací desce.

Na řadě již **není** další hráč a kolo se ani **nedohraje** do konce. Následuje

vyhodnocení ...

Vyhodnocení

Hráč dostane body pouze za:

- karty zboží
- destičky vztahů
- destičky zboží
- peníze

Karty zboží

Karty zboží, které hráči **drží v ruce** se odkryjí a vyhodnotí (prodané karty se nepočítají). Hráči získají vítězné body za každou kartu, jejíž odpovídající **políčko se zbožím je obsazené nějakým velbloudem**:

- políčko **bez** velblouda 0 bodů
- velbloud **cizí** rodiny na políčku 1 bod
- velbloud **vlastní** rodiny na políčku 4 body

Destičky zboží

za každou sebranou destičku zboží 1 bod

Destičky vztahů

za každou destičku vztahů 1 bod

Peníze

každý dirham 1 bod

(Body se počítají podle hodnoty vyznačené na minci.)

Nyní si hráči spočítají body. Kdo nasbíral nejvíce bodů, vyhrává. Pokud více hráčů dosáhlo stejného výsledku, o vítězství se podělí.



Příklad: Markéta drží kartu zboží „len“ a získává 5 bodů: 4 body za červeného velblouda na políčku se zbožím (vlastní červenou destičku s rodinou) a jen jeden bod za žlutého velblouda (nevlastní žádnou žlutou destičku s rodinnou).

Poznámka: body je možné počítat pomocí peněz. To usnadňuje počítání!

Nezapomeňte: karty zboží, které byly během hry prodány za 3 dirhamy se do závěrečného hodnocení nepočítají.



S těmito tabulkami lze body mnohem snadněji spočítat. Přední strana ukazuje kolik bodů přináší karty zboží, na zadní straně je přehled dalších komponentů, které přinášejí body.

Změny ve hře při dvou hráčích

Příprava hry

Limit karet držených v ruce při hře ve dvou je **10 karet**.

Na příslušné pole rodiny se položí pouze **jedna destička s členem rodiny**. Zbylé destičky se připraví do sáčku. Další pokyny při přípravě hry jsou stejné.

Průběh hry

Pokaždé, když se hráč provdává/ožení do nějaké rodiny, vytáhne si na konci svého tahu jednu destičku ze sáčku.

- Vytáhne-li si hráč člena rodiny, do které se ještě **nikdo neprovdal/neoženil**, vyřazuje se destička **ze hry**. Položí se viditelně vedle hrací desky.
- Vytáhne-li si hráč člena rodiny, do které se už **provdal/oženil**, položí destičku na odpovídající políčko u rodiny.

Tímto způsobem se u některých rodin dostanou do hry dvě destičky s členy rodiny.

Důležité: při hře ve dvou se mohou hráči provdat/oženit do rodiny, od níž už destičku s rodinou vlastní! Druhá svatba se stejnou rodinou může být užitečná, dojde ke zvýšení rodinného jmění.

Vlastní-li hráč oba členy rodiny, dostane při udělování bodů za karty zboží a také při vyplácení premií za obchodní vztahy částku vždy jen jednou.



Máte-li dotazy a připomínky ke hře „SAMARKAND“, obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.
info@piatnik.cz
www.piatnik.cz



© Copyright 2010 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany