



Autor: Sébastien Pauchon
Výtvarník: Arnaud Demaegd
Hra pro 2 - 4 hráčů od 8 let. Doba hraní 45 - 60 minut.

Herní materiál

- 1 herní plán - město
- 1 herní plán - karavana
- 1 herní plán - věž
- 4 herní plány hráčů
- 100 dřevěných kostiček (zboží) ve čtyřech barvách (modré, červené, zelené, žluté)
- 2 bílé kostičky (značky dnů a týdnů)
- 1 bílá figurka správce a 1 černá figurka označení začínajícího hráče
- 25 velbloudů a 25 žlutých koleček (zlatých mincí)
- 9 bílých a 3 žluté kostky
- 18 karet
- 1 přehled hry
- tato pravidla hry

Bylo nebylo...

Píše se rok 1598. Yspahan se díky svým tržištím stává hlavním městem Perské říše. Město se na krátkou dobu ocitá ve středu známého světa a zažívá období nebývalého rozkvětu. I další města a vesnice v okolí se snaží této situace využít. Do pouště vyrážejí dlouhé karavany, které se stávají nositeli slibné budoucnosti.

Cíl hry

Hráči představují kupce, kteří obchodují v Yspahanu. Získávají vítězné body za umísťování zboží do obchodů, nakládání zboží na karavanu a stavbu budov. Na vše dohlíží a hráčům může pomoci i uškodit Šáhův správce. Vítězem se stane hráč, který bude mít na konci hry nejvíce vítězných bodů.

Příprava hry

Podle počtu hráčů (2, 3, 4) platí ve hře drobné změny. Ty jsou posány ve zvláštní kapitole na konci těchto pravidel.

- Umístěte herní plány na hrací plochu tak, jak je zobrazeno na příští straně. Umístěte správce (bílou figurku) na náměstí – křižovatku ulic – uprostřed města. Kostky umístěte blízko herního plánu věže. 2 bílé kostičky umístěte na pole s číslem 1 na počítadle dnů (čísla 1 – 7) a na pole s číslem 1 na počítadle týdnů (čísla 1 – 3).
- Vedle herních plánů umístěte společnou zásobu velbloudů a zlatých mincí. Karty zamíchejte a umístěte do balíčku lícem dolů vedle herních plánů.
- Každý hráč si vybere svoji barvu a vezme si kostičky této barvy a odpovídající herní plán hráče. Umístěte 1 kostičku každého hráče na pole s číslem 0 na počítadle bodů. Každý hráč si vezme 2 mince.
- Nejstarší hráč bude hru začínat, vezme si černou figurku pro začínajícího hráče.



A - Město

Město je rozděleno do 4 čtvrtí označených symboly pytle, sudu, truhly a vázy (1). Čtvrti jsou odděleny ulicemi, po kterých se pohybuje správce (2). V každé z čtvrtí jsou sůky (6) (skupiny obchodů), které jsou barevně odlišeny (například ve čtvrti se symbolem truhly jsou žlutý, modrý a fialový sůk).

Na herním plánu je také počítadlo bodů (3), počítadlo týdnů (4) a počítadlo dnů (5).

Na konci každého týdne dostanou hráči body za všechny plně obsazené sůky.

B - Věž

Na začátku každého dne (kola) hodí začínající hráč kostkami a rozdělí je podle hodnot, které na nich padly, do jednotlivých pater věže (7).

V průběhu kola si každý hráč, počínaje začínajícím hráčem, vybere jednu skupinu kostek a provede akci, která k této skupině přísluší.

Tyto akce umožňují hráčům umístit své zboží do obchodů, pohybovat správcem, získávat karty, mince a velbloudy.



C - Herní plány hráčů

Na konci každého svého tahu má hráč možnost zaplatit mince a velbloudy a postavit některou z budov (8).

Tyto budovy umožňují hráči od svého postavení až do konce hry využívat speciálních efektů (9).



D - Karavana

Vždy, když se pohne správce (pokud se nevrátí zpět na náměstí), skončí svůj pohyb před některým z obchodů (10), někdy i před dvěma obchody (11). Pokud je na obchodě kostička zboží některého z hráčů, je tato přemístěna do karavany (12) a přináší svému majiteli body (13).

Na konci každého týdne se zboží na karavaně vyhodnotí. Přinese každému hráči body dle počtu kostiček zboží a také dle jejich postavení v karavaně (14).

Průběh hry

Hra je rozdělena do tří týdnů. Každý týden se skládá ze sedmi dnů (kol).

Průběh dne (kola)

Každé kolo je rozděleno do dvou fází:

- I) Hod kostkami
- II) Akce hráčů

I – Hod kostkami

- Začínající hráč si vezme 9 bílých kostek. K nim si **může** vzít 1, 2 nebo 3 žluté kostky. **Za každou žlutou kostku musí zaplatit 1 minci.**
- Hráč hodí všemi kostkami, které si vzal, a kostky roztřídí podle čísel, která na nich padla. Dá k sobě všechny jedničky, všechny dvojky atd.
- Poté tyto skupiny kostek umístí do jednotlivých pater věže. **Skupinu kostek s nejnižším číslem umístí vždy na nejnižší patro (velbloudi), další skupiny kostek umísťuje postupně, podle vzrůstajících čísel, do dalších pater odspodu nahoru.** Skupina kostek s nejnižším číslem je tedy vždy umístěna na nejnižším patře (velbloudi), skupina kostek s druhým nejnižším číslem na druhém patře (pytel) atd.

Zvláštní pravidlo: Skupinu kostek s nejvyšším číslem umístíte vždy na nejvyšší patro věže (mince). Některá patra věže tedy mohou zůstat prázdná.

Díky těmto pravidlům jsou ve hře místa ve vyšších čtvrtích (například čtvrt vázy) vzácnější a je méně možností je obsadit. Na druhé straně budou patra velbloudů a mincí obsazená téměř vždy. Pokud například padnou na všech kostkách pouze dvojky a pětky, umístíte skupinu dvojek na patro velbloudů a skupinu pětek na patro mincí. Může se stát, že na všech kostkách padnou stejná čísla. V takovém případě umístíte všechny kostky na patro velbloudů.

- **Žluté kostky:** Ihned po akci začínajícího hráče (viz akce hráčů) odeberte všechny žluté kostky z věže. Tak může dojít jen k tomu, že některá patra věže budou prázdná. Žluté kostky může využít vždy pouze začínající hráč.

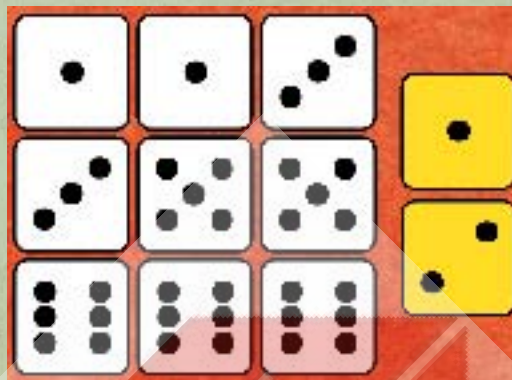
II – Akce hráčů

Počínaje začínajícím hráčem, po směru hodinových ručiček, může každý hráč udělat až 2 akce:

- A) Vybrat si skupinu kostek (povinná akce)
- B) Postavit budovu (nepovinná akce)

A – Výběr skupiny kostek

Hráč vezme z věže jednu ze skupin kostek. Tato skupina již nebude k dispozici pro další hráče v pořadí. Na základě výběru skupiny kostek hráč může provést jednu ze tří konkrétních akcí. První z těchto akcí závisí na tom, ze kterého patra věže si hráč skupinu kostek vzal. Další dvě možnosti jsou stejné ve všech patrech.



Příklad: Začínající hráč se rozhodne zaplatit 2 mince do společné zásoby a vezme si za ně 2 žluté kostky. Hodí tedy celkem 11 kostkami a padnou na nich čísla zobrazená na obrázku...



Příklad (pokračování): Začínající hráč rozdělí kostky na skupiny podle hodnot a rozloží je na věž. Tři jedničky umístí na patro velbloudů, dvojku na patro pytle, trojky na patro sudu a pětky na patro truhly. Tři šestky, jako skupinu s nejvyšším číslem, umístí na patro mincí. Patro vázy zůstane prázdné. Poté, co začínající hráč provede svoji akci, budou žluté kostky z věže odstraněny.

Akce

Patro velbloudů:

- vezměte si velbloudy
- pohněte správcem
- vezměte si kartu

Patro mincí:

- vezměte si mince
- pohněte správcem
- vezměte si kartu

Patra čtvrtí (pytel, sud, truhla, váza):

- umístěte kostičky zboží do obchodů v příslušné čtvrti
- pohněte správcem
- vezměte si kartu

• Velbloudi

Hráč si vezme ze zásoby přesně tolik velbloudů, kolik kostek má skupina kostek na patře velbloudů. Velbloudy si vezme ze společné zásoby k sobě, vedle svého herního plánu. (Hráč si může vzít o jednoho velblouda více, pokud odloží z ruky kartu – viz karty).

• Mince

Hráč si vezme ze zásoby přesně tolik mincí, kolik kostek má skupina kostek na patře mincí. Mince si vezme k sobě, vedle svého herního plánu. (Hráč si může vzít o jednu minci více, pokud odloží z ruky kartu – viz karty).

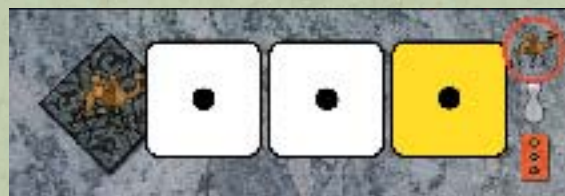
• Umístění kostiček zboží

Hráč si vezme ze své zásoby přesně tolik kostiček zboží, kolik kostek má skupina na příslušném patře a umístí je do obchodů dle své volby v této čtvrti.

Hráč nemůže zvolit tuto akci, pokud všechny sůky v této čtvrti již jsou naplněny nebo obsazeny některým z hráčů (viz níže – nepovolené akce).

Pravidla pro umístění kostiček:

- Do každého obchodu může být umístěna pouze 1 kostička.
- Není dovoleno umisťovat kostičky do obchodů v sůku, ve kterém je alespoň jeden z obchodů již obsazen kostičkou jiného hráče.
- Není dovoleno umisťovat kostičky do obchodů v sůku, pokud máte ve stejné čtvrti kostičky v jiném, plně neobsazeném, sůku.
- Není nutné plně obsadit sůk v jediném kole. Naopak je možné obsazení jednoho ze sůků dokončit a zároveň začít obsazování dalšího.
- Pokud vybrané kostky umožňují hráči umístění více zboží, než zbývá ve čtvrti volných obchodů, hráč umístí pouze tolik kostiček, kolik zbývá ve čtvrti volných obchodů.



Příklad (pokračování): Začínající hráč (modrý) se rozhodne vzít si velbloudy. Odstraní 3 kostky z patra velbloudů a vezme si 3 velbloudy ze společné zásoby. Poté je z věže ještě odstraněna zbývající žlutá kostka z patra pytle.



Příklad (pokračování): Na tahu je další hráč v pořadí (zelený). Ten se rozhodne pro mince. Odstraní 3 kostky z patra mincí a vezme si 3 mince ze společné zásoby.



Příklad (pokračování): Na tahu je třetí hráč v pořadí (červený). Rozhodne se pro umístění kostiček do čtvrti truhly. Odstraní z věže 2 kostky z patra truhly, vezme si 2 kostičky zboží ze své zásoby a umístí je na 2 volné obchody ve čtvrti truhly.



Příklad (pokračování): V této čtvrti zbývá 6 volných obchodů – 1 obchod ve žlutém sůku (A), 1 obchod v modrém sůku (B) a 4 obchody v dosud neobsazeném fialovém sůku (C).

Jelikož červený hráč již dříve v průběhu hry umístil jednu kostičku do modrého sůku, musí pokračovat v něm. Jednu kostičku tedy umístí do zbývajících obchodů v modrém sůku a tím jej plně obsadí.

Druhou kostičku nemůže hráč umístit do žlutého sůku, neboť v tom již má kostičky modrý hráč. Umístí tedy druhou kostičku do fialového sůku.

Od této chvíle již ostatní hráči nemohou umisťovat své kostičky do fialového sůku.

• Pohyb správcem

Hráč posune figurku správce po ulici libovolným směrem. Počet polí pohybu je určen číslem, které padlo na skupině kostek, která byla využita k pohybu správce. Hráč může pohyb správce zkrátit nebo prodloužit o 1 pole za 1 minci až o 3 pole za 3 mince. Je možné správce ponechat na místě, na kterém byl, pokud je pomocí mincí počet polí pohybu zredukován na 0. Správce se v rámci jednoho pohybu nesmí vracet zpět na pole, přes která již v rámci tohoto pohybu prošel. Přes náměstí může správce přejít libovolným směrem.

Pokud pohyb správce skončí na poli před některým z obchodů, ve kterém je kostička zboží, všechny kostičky zboží z těchto obchodů jsou automaticky přesunuty na karavanu. Pokud je přemisťováno více kostiček zároveň, pořadí jejich umístění na karavanu určuje hráč, který pohnul správcem (viz karavana).

Všechna pole na ulicích se nacházejí právě před jedním obchodem. Kromě pole na náměstí, které není před žádným z obchodů a dvou polí, označených na obrázku písmenem A, které se nacházejí před dvěma obchody.

Hráč, jehož kostička má být přemisťována na karavanu a má před sebou alespoň 1 velblouda, se může vždy rozhodnout, že odloží 1 velblouda a ponechá svoji kostičku na obchodě. Místo toho na karavanu umístí 1 kostičku ze své zásoby.

Karavana

Karavana na cestě do Yspahanu se skládá ze 12 velbloudů. Je rozdělena na 3 řádky po 4 velbloudech. Kostičky musí být do karavany umísťovány postupně, počínaje levým dolním rohem herního plánu karavany. Na každého velblouda může být umístěna pouze 1 kostička zboží. Okamžitě ve chvíli, kdy je kostička umísťována do karavany, získává její majitel body (2 body ve spodní řadě, 1 bod v prostřední a žádný bod v horní). Ve chvíli, kdy se karavana naplní, vyhodnoťte ji (stejně jako na konci týdne, ale na rozdíl od konce týdne po naplnění karavany vraťte všechny kostičky hráčů do jejich zásob). Pak je ihned možné začít stejným způsobem karavanu znova naplňovat.

• Brání karet

Hráč si vezme do ruky horní kartu z balíčku (viz karty). Bere se vždy jen jedna karta, bez ohledu na počet a umístění kostek, které hráč pro tuto akci využije.

• Když nezbyvají kostky

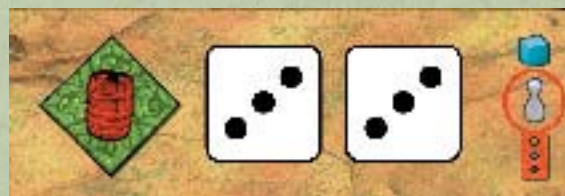
Pokud nezbyvá ve hře žádná skupina kostek, hráč si vždy vezme horní kartu z balíčku bez odstraňování kostek.

B - Stavba budovy

Postavené budovy zajišťují hráči možnost využití svých speciálních efektů až do konce hry.

Poté, co si hráč vybral jednu ze skupin kostek a provedl příslušnou akci (povinná akce), může postavit jednu budovu (akce dobrovolná). Při stavbě budovy musí hráč zaplatit její cenu – velbloudy a mince ze své zásoby. Poté hráč umístí jednu ze svých kostiček zboží na místo právě postavené budovy na svém herním plánu. V tu chvíli může hráč dostat vítězné body (viz níže).

Není třeba stavět budovy v pořadí, ve kterém jsou na herním plánu zobrazeny. Každou budovu může hráč postavit v průběhu hry pouze jednou.



Příklad (pokračování): Nyní je na tahu poslední hráč (žlutý). Rozhodne se pro pohyb správce. K tomu zvolí skupinu kostek s číslem 3. Odstraní z věže tyto kostky a může pohnout správcem právě o 3 pole.



Příklad (pokračování): Hráč by mohl pohnout správcem právě o 3 pole. Má dvě možnosti, označené písmenem A. Umístění správce na obou těchto polích by znamenalo, že by na karavanu byla přemisťována modrá kostička (buď sama, nebo společně se žlutou). Hráč se rozhodne zaplatit 1 minci a pohnout správcem o 4 pole. Pohne správcem na pole označené písmenem B, do karavany bude tedy umístěna žlutá kostička. Hráč navíc odloží 1 velblouda a jeho kostička tedy zůstane na obchodě a do karavany umístí kostičku ze své zásoby.



Příklad (pokračování): Žlutý hráč umístí svoji kostičku na prvního volného velblouda v karavaně a okamžitě dostane 2 body.



Příklad (pokračování): Kromě pohybu správcem si mohl žlutý hráč při výběru akce také vzít kartu, nebo umístit 2 kostičky zboží do čtvrti barelu.



Příklad (pokračování): Po pohybu správcem se žlutý hráč ještě rozhodne postavit hostinec. Zaplatí 3 velbloudy a 3 mince do společné zásoby a umístí 1 svoji kostičku zboží na příslušné místo na svém herním plánu.

● Vítězné body:

Při stavbě budovy může hráč získat vítězné body. Za první dvě budovy (bez ohledu na to, které budovy to jsou) hráč nedostane žádné vítězné body. Za třetí, čtvrtou a pátou budovu v pořadí hráč získá 5 bodů za každou z nich. Za šestou budovu získá hráč 10 bodů. Hráč si okamžitě při stavbě budovy posune svoji kosičku na počítadle bodů.

● Přehled efektů budov:

Ohrada:

(cena: 2 velbloudi)

Hráč, který má postavenou ohradu, je zvýhodněn, kdykoli si s pomocí kostek z věže bere velbloudy. Kdykoli si hráč bere z věže skupinu kostek z patra velbloudů, vezme si běžným způsobem tolik velbloudů, kolik kostek má skupina kostek na patře velbloudů, a k tomu ještě **1 velblouda navíc**. Tento efekt nelze využít, pokud na patře velbloudů nejsou žádné kostky.

Obchod:

(cena: 2 velbloudi a 2 mince)

Hráč, který má postaven obchod, je zvýhodněn, kdykoli si s pomocí kostek z věže bere mince. Kdykoli si hráč bere z věže skupinu kostek z patra mincí, vezme si běžným způsobem tolik mincí, kolik kostek má skupina kostek na patře mincí, a k tomu ještě 2 mince navíc. Tento efekt nelze využít, pokud na patře mincí nejsou žádné kostky.

Lázně:

(cena: 2 velbloudi a 2 mince)

Hráč, který má postaveny lázně, může výhodněji pohybovat správcem. Hráč může pohyb správce zkrátit nebo prodloužit až o 3 pole zdarma. Kromě toho může běžným způsobem zkrátit nebo prodloužit až o 3 další pole, za cenu 1 pole za 1 minci.

Hostinec

(Cena 3 velbloudi a 3 mince)

Hráč, který má postaven hostinec, si může vzít horní kartu z balíčku kdykoli, když umístí svoji kostičku zboží na karavanu.

Bazar

(Cena 4 velbloudi a 4 mince)

Hráč, který má postaven bazar, získává 2 body navíc za každý kompletně obsazený súk, za který dostává body na konci týdne (viz konec týdne).

Zdvihadlo

(Cena 4 velbloudi a 4 mince)

Hráč, který má postaveno zdvihadlo, je zvýhodněn, kdykoli umísťuje své kostičky zboží do některé ze čtvrtí. Hráč umístí počet kostiček podle počtu kostek v příslušné skupině a k nim ještě **1 kostičku navíc**. Tento efekt nelze využít, pokud na patře příslušné čtvrti nejsou žádné kostky.

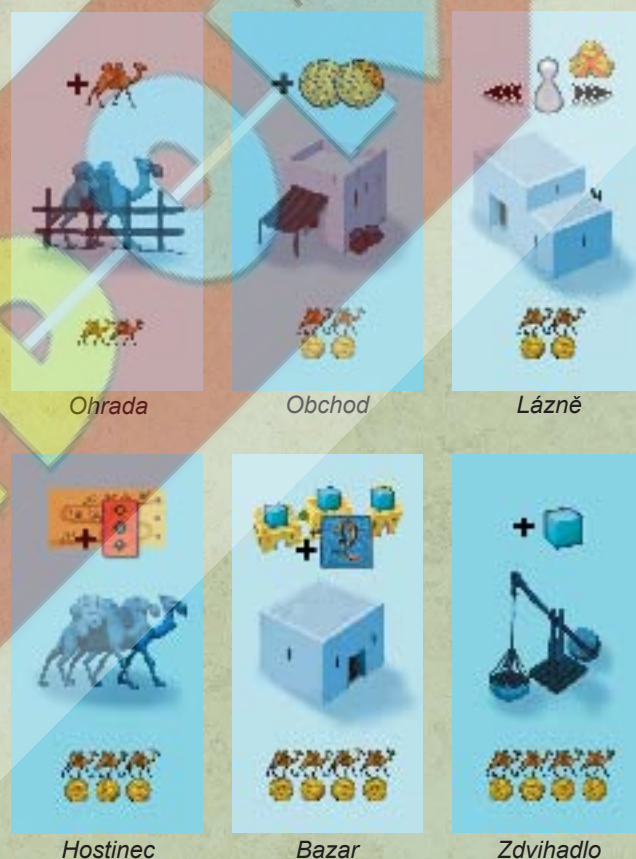
Konec dne

Den končí ve chvíli, kdy všichni hráči provedou své akce. Z herního plánu věže v tuto chvíli odstraňte případné zbývající kostky. Pokud skončil sedmý den, nastává konec týdne (viz konec týdne).

Pokud nenastane konec týdne, posuňte značku na počítadle dnů o jeden den dále a posuňte figurku začínajícího hráče hráči po levé ruce současného začínajícího hráče.



Příklad (pokračování): Žlutý hráč získá body za postavení hostince. Protože už před tím postavil ohradu a bazar, je to tedy jeho třetí budova. Ihned dostane 5 bodů a posune svoji kostičku na počítadle bodů.



Konec týdne

Na konci týdne si všichni hráči spočítají body za postavení ve městě a za karavanu a posunou své kostičky na počítadle bodů o příslušné počty bodů.

• **Město:** Za každý plně obsazený súk dostane hráč tolik bodů, kolik značí číslo barevně odpovídající tomuto súku. Navíc každý hráč, který má postaven bazar, dostane za každý plně obsazený súk 2 body navíc. **Za súky, které nejsou plně obsazené, nedostanou hráči žádné body.** Poté, co spočítáte všechny body, **vezměte si všechny své kostičky z města zpět do své zásoby.**

• **Karavana:** Hráč dostane tolik bodů, kolik má v karavaně kostiček zboží vynásobeno číslem řady, ve které se nachází poslední umístěná kostička tohoto hráče. **Karavanu nevyprazdňujte, kostičky na ní nechte.**

Nakonec přesuňte značku na počítadle týdnů o jeden týden dále a značku na počítadle dnů zpět na pole s číslem 1. Vraťte figurku správce zpět na křižovatku ulic.

Hráč po levé ruce posledního začínajícího hráče bude příštím začínajícím hráčem.

Konec hry

Hra končí na konci třetího týdne. Zvítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. V případě stejného skóre se hráči o vítězství dělí.

Hra ve dvou hráčích

Příprava hry: Hráči hrají s 8 bílými kostkami místo 9.

Začínající hráč: Pozice začínajícího hráče se pro každý nový den střídá. V posledním kole hry začíná hráč s menším počtem bodů. Při shodě v počtu bodů se začínající hráč běžně vystřídá.

Průběh hry: Začínající hráč hodí kostkami a provede 1 akci. Poté je na tahu druhý hráč a také provede jednu akci. Nakonec je na tahu ještě jednou začínající hráč a provede ještě 1 akci. Pak kolo končí.

Žluté kostky: Žluté kostky zůstávají na věži po celé kolo. Jsou však k dispozici pouze začínajícímu hráči, který si je koupil. Pokud si skupinu kostek, která obsahuje žlutou kostku, vybere druhý hráč, tato kostka je odložena ze hry. Druhý hráč si nesmí vybrat skupinu kostek složenou pouze ze žlutých kostek.

Budovy: Stavba budovy se při hře dvou hráčů nepočítá jako volná akce navíc. Naopak se počítá jako běžná akce, k jejímuž provedení je třeba vybrat si skupinu kostek z věže. Hráč si tedy ve svém tahu může vzít velbloudy, mince, nebo může umístit kostičky do města, nebo může postavit budovu. A to i když staví budovu se slevou pomocí karty.

Karavana: V každém řádku karavany používejte pouze 2 velbloudy.



Příklad: Počítají se body za postavení ve městě, ve čtvrti truhly. Modrý hráč plně obsadil žlutý súk a dostane tedy 6 bodů. Červený hráč dostane 4 body za plně obsazený modrý súk. Za fialový súk žádné body nedostane, protože není plně obsazený.



Příklad (pokračování): ... Počítají se body za karavanu. Zelený hráč dostane 4 body (2 kostičky x 2, neboť jeho poslední kostička je umístěna ve 2. řadě). Žlutý dostane 12 bodů (4x3) modrý 4 body (2x2) a červený 2 body (1x2). Kostičky v karavaně ponechte....

Hra ve třech hráčích

Proti již zmíněným pravidlům platí jediná změna: V každém řádku karavany používejte pouze 3 velbloudy. Vynechte prvního velblouda v pořadí v každé řadě (jsou označeni světlejší barvou).

Hra ve čtyřech hráčích

Proti již zmíněným pravidlům platí jediná změna: V posledním kole hry – sedmém dni třetího týdne se mění určení pořadí tahu hráčů. Začínajícím hráčem v tomto kole bude hráč, který má na začátku posledního dne nejméně vítězných bodů. Tento hráč hodí kostkami a první provede své akce. Poté následují další hráči v pořadí podle počtu bodů. Poslední bude na tahu hráč, který má na začátku posledního dne nejvíce bodů.

V případě shody bodů bude hrát dříve hráč, který byl v průběhu předcházejícího dne, dále v pořadí od začínajícího hráče.

Karty

Karty je možné využít dvěma způsoby:

• **Při výběru skupiny kostek:** Když si hráč vybírá skupinu kostek z věže, může odložit právě jednu kartu (bez využití jejího efektu) a využít tak o jednu kostku více, než v právě vybrané skupině kostek je. Může si tedy vzít o jednoho velblouda nebo o jednu minci více, nebo může do příslušné čtvrti umístit o jednu kostičku více. Tento efekt se může sečíst se speciálními efekty budov (ohrada, obchod, zdvihadlo), nemůže být ale využit na prázdném patře věže.

• **Kdykoli v tahu hráče,** tedy poté, co si hráč vybere jednu skupinu kostek a provede příslušnou akci, může hráč zahrát kartu a využít efekt na ní zobrazený. Přehled efektů karet najdete na následující straně a také na zvláštní tabulce. Hráč může během svého tahu tímto způsobem zahrát libovolný počet karet, a to i když již odložil jednu kartu při výběru skupiny kostek.

Pokud vyberete celý balíček karet, zamíchejte odložené karty a vytvořte z nich nový balíček.

Karty



Při výběru skupiny kostek odložte právě jednu kartu a využijte o jednu kostku více – vezměte si navíc jednoho velblouda nebo jednu minci, nebo umístěte o jednu kostičku více.

Nelze použít na prázdném patře věže.



Vyměňte si libovolný počet mincí a velbloudů se společnou zásobou. Za každého odevzdaného velblouda si vezměte 1 minci, za každou odevzdanou minci si vezměte 1 velblouda.



Vezměte si 3 velbloudy ze společné zásoby.



Vezměte si 3 mince ze společné zásoby.



Umístěte 1 kostičku zboží do libovolného neobsazeného obchodu ve městě.

I zde je třeba zachovat pravidla pro umísťování: Není dovoleno umístit kostičku do obchodu v sůku, ve kterém je alespoň jeden z obchodů již obsazen kostičkou jiného hráče a není dovoleno umístit kostičku do obchodu v sůku, pokud máte ve stejné čtvrti kostičky v jiném, plně neobsazeném, sůku.



Umístěte 1 kostičku zboží na první volné pole v karavaně.

Pokud máte postaven hostinec, neberte si po této akci akční kartu.



Odložte velbloudy do společné zásoby a získejte 2 body za každého odloženého velblouda.

Není možné takto získat více než 8 bodů za 4 velbloudy.



Odložte mince do společné zásoby a získejte 1 bod za každou odloženou minci.

Není možné takto získat více než 10 bodů za 10 mincí.



Postavte právě jednu budovu a zaplaťte její cenu bez velbloudů, tedy pouze tu část ceny, která je vyčíslena v mincích.

Například můžete pomocí této karty postavit bazar pouze za 4 mince.



Postavte právě jednu budovu a zaplaťte její cenu bez mincí, tedy pouze tu část ceny, která je vyčíslena ve velbloudech.

Například můžete pomocí této karty postavit bazar pouze za 4 velbloudy.

MINDOK



PUERTO RICO

Po objevení nového světa se vám naskýtá spousta skvělých příležitostí. Na krásném ostrově Puerto Rico se můžete stát osadníkem, dozorcem na plantážích, kapitánem nákladní lodi, nebo guvernérem. Stavějte honosné budovy, pěstujte plodiny na úrodných plantážích a zaměstnejte pilné kolonisty. To vše pro co největší zisky a slávu.

- Strategická hra, kterou ocení i nejnáročnější hráči, nemusí se jí však bát ani méně zkušení.
- Celosvětově nejlépe hodnocená hra všech dob.
- Hra pro 3 – 5 hráčů od 12 let na 60 – 120 min.

VIKINGOVÉ

Ved'te kmen statečných Vikingů k neznámým ostrovům. Objevujte nové ostrovy a osídlujte je svými rybáři, zvědy a dalšími lidmi ze svého kmene. Důležitou roli hrají vaši bojovníci, kteří brání vaše ostrovy před útoky nepřátelských lodí a také námořníci, kteří převážejí ostatní Vikingy na ostrovy, nebo rybáři, kteří musí ostatním zajistit zásoby jídla. Ved'te svůj kmen k prosperitě.

- Středně náročná strategická, kterou mohou hrát úplně všichni.
- Částí herního mechanismu je osvědčené přikládání kartiček, podobně jako ve hře Carcassonne.
- Hra pro 2 – 4 hráče od 8 let na 30 – 60 min.



CAYLUS MAGNA CARTA

Ve vesnici Caylus se začíná stavět královský hrad. Tímto okamžikem se z prozatím nevýznamného místa stává rušné centrum širokého okolí. Staňte se královskými staviteli a získejte velkou proslulost při stavbě mohutného hradu i budov v podhradí. Dejte práci mnoha dělníkům a těšte se z přízně samotného krále.

- Hra, která přímo vychází ze hry Caylus – nejlépe hodnocené hry posledních let.
- Náročné herní mechanismy hry Caylus byly zpřehledněny a jsou teď přístupné pro všechny hráče.
- Hra pro 2 – 4 hráče od 10 let na 45 – 60 min.