

POŠTOVNÍ KURÝR

originální název: Thurn und Taxis

Hra pro 2 - 4 hráče od Karen a Andrese Seyfarthových.

Herní materiál

- 1 herní plán
- 4 karty označení hráče
- 4 přehledy pravidel
- 30 žetonů bonusů (4x za délku cesty 7, 3x za délku cesty 6, 2x za délku cesty 5, 4x za všechny země, 4x Baimern, 3x Baden, 3x Württemberg/Hohenzollern, 3x Schweiz/Tyrol, 3x Böhmen/Salzburg, 1x konec hry)
- 1 pravidla hry
- 80 dřevěných domečků (po 20 ve čtyřech barvách)
- 20 karet kočárů (čísla 3, 4, 5, 6 a 7, každý čtyřikrát)
- 66 karet měst (tři karty každého z 22 měst)



Příprava hry

- Herní plán položte doprostřed stolu.
- Každý hráč obdrží 20 domečků ve své barvě, kartu označení hráče ve své barvě a přehled pravidel.
- Žetony bonusů rozložte lícem (číslem ve žlutém poli) nahoru do hromádek dle jejich rubu na příslušná pole na herním plánu. Každou hromádku seřadte podle velikosti. Žeton s nejnižším číslem nechte dole, žeton s nejvyšším číslem nahore.
- Karty měst zamíchejte, 6 z nich vyložte na herní plán na pole nabídky měst, zbytek ponechte lícem dolů v balíčku vedle herního plánu.
- Karty kočárů roztrďte podle čísel a rozložte lícem nahoru do hromádek na vyznačená místa v horní části herního plánu.
- Hru začíná nejmladší hráč.

Cíl hry

Každý hráč buduje svoji poštovní společnost. Hráči se snaží postavit své domečky v co nejvíce městech, získat nejlepší kočáry a nasbírat co nejvíce bonusů. Hra končí v kole, ve kterém některý z hráčů získá kočár s číslem 7, nebo má na herním plánu umístěny všechny domečky. Poslední kolo se dohrává tak, aby všichni hráči odehráli stejný počet tahů. Vyhraje hráč, který získal nejvíce vítězných bodů.

Průběh hry

Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, provádí tyto **3 akce v následujícím pořadí**:

1. **Musí** si vzít jednu kartu města.
2. **Musí** vyložit jednu kartu města z ruky před sebe.
3. **Může** si započítat body za vyloženou cestu – uzavřít ji.

Kromě toho **může** hráč **jedenkrát** během svého tahu požádat o pomoc **jednoho** ze čtyř úředníků.



1. Vzít si jednu kartu města

Karty měst představují 22 měst na herním plánu. V balíčku je karta každého města třikrát. Hráč si **musí** kartu vzít. Může si vybrat jednu z šesti karet vyložených v nabídce **nebo** horní kartu z balíčku. Místo karty, kterou si hráč vzal z nabídky se **ihned** doplní karta z balíčku. Když dojdou karty v balíčku, zamíchá se odhazovací balíček a vytvoří se balíček nový.



V této fázi kola může hráči pomoci **poštovník** takto: Hráč si může podle stejných pravidel **vzít druhou kartu**. Vybírá si opět z šesti karet v nabídce nebo horní kartu z balíčku. Místo karty, kterou si hráč vzal z nabídky se **ihned** doplní karta z balíčku.

Pokud na začátku tahu hráč nemá žádnou kartu města, musí pomoc poštmistra využít. (Na začátku hry nemají hráči v ruce žádnou kartu, proto v prvním kole musejí všichni využít pomoc poštmistra.)



V této fázi kola může hráči pomoci **starosta** takto: Před tím, než si hráč vezme kartu, se všechny karty z nabídky zahodí a vyloží se místo nich **šest nových karet**.

2. Vyložit jednu kartu města

Základním prvkem hry je stavba cest. Hráč před sebou tvoří cestu tak, že postupně vedle sebe skládá karty měst. Hráč **musí** v každém kole kartu vyložit. **Hráč tvoří vždy jen jednu cestu**. K tomu, aby mohl začít tvořit další, musí svoji současnou cestu zrušit nebo ohodnotit.



Kartu lze k cestě přiložit podle následujících pravidel:

- Přiložit kartu lze pouze na začátek nebo na konec cesty (vlevo nebo vpravo).
- Karty ležící v cestě vedle sebe musí být karty měst, které jsou spojeny cestou na herním plánu.
- Každé město může být v cestě jen jednou.
- Na cestě nemohou být žádné odbočky.
- Novou cestu lze založit kartou kteréhokoli města.

Pokud hráč nemůže k cestě přiložit kartu, musí cestu zrušit (všechny karty cesty zahodí na odhazovací balíček) a založí položením karty cestu novou. Totéž může hráč udělat, pokud nechce v současné cestě pokračovat.

Zde je velice důležité pořadí akcí, podle kterých musí hráči postupovat. Nejdříve se karta bere, pak se karta vykládá a až poté je možné cestu ohodnotit. Proto není nikdy možné cestu nejdříve ohodnotit a pak založit novou.



Příklad: Vyloženy jsou Carlsruhe, Stuttgart, Nürnberg a Regensburg.

Innsbruck není na herním plánu přímo propojen cestou ani s Carlsruhe, ani s Regensburgem, proto nemůže být v tuto chvíli k cestě přiložen.

Würzburg je sice propojen cestou se Stuttgartem a Nürnbergem, ale ne s Carlsruhe, ani s Regensburgem. Cesta nesmí být představována, karta nesmí být nikdy vyložena doprostřed mezi již vyložené karty. Würzburg tedy nemůže být v tuto chvíli k cestě přiložen.

Stuttgart je sice přímo propojen cestou s Carlsruhe, ale je již v cestě vyložen, proto nemůže být v tuto chvíli k cestě přiložen.





V této fázi kola může hráči pomoci **pošťák** takto: Hráč může podle stejných pravidel **vyložit druhou kartu**.

3. Ohodnocení cesty

Pokud chce, může si hráč na konci svého tahu ohodnotit cestu, kterou právě staví. Aby mohla být cesta ohodnocena, musí obsahovat **alespoň tři karty** měst. Pokud se hráč rozhodne pro ohodnocení cesty, provede postupně tyto akce:

- Umístění domečků
- Ověření zisku bonusů
- Ověření zisku kočáru
- Zahození karet tvořících cestu a případně přebytečných karet z ruky

A. Umístění domečků



Hráč pokládá domečky vždy pouze **na města, jejichž karty jsou vyloženy v cestě**, která se právě hodnotí. V tomto rámci má dvě možnosti:

- Položit jeden domeček **do jednoho města v každé ze zemí**, kterými cesta prochází.
- Položit domečky **do všech měst**, kterými cesta prochází **v jedné zemi**.

Jednotlivé země a města, která k nim přísluší, jsou na herním plánu barevně odděleny.



Příklad: Hráč ohodnocuje následující cestu: Sigmaringen, Stuttgart, Nürnberg, Regensburg, Ingolstadt a Augsburg. Má dvě možnosti, jak umístit své domečky:

- Položit do každé ze zemí, kterými cesta prochází jeden domeček** (tak, jak to vidíte na obrázku): Do země Hohenzollern 1 domeček do Sigmaringenu, do země Württemberg 1 domeček do Stuttgartu a 1 domeček do země Baviern, do jednoho ze čtyř měst, která jsou na jeho cestě, například do Ingolstadtu. Pak už nemůže umístit domečky do Nürnbergu, Regensburgu ani Augsburgu.
- Položit domečky do všech měst, kterými cesta prochází v jedné zemi.**

Hráč si umístit domečky do Nürnbergu, Regensburgu, Ingolstadtu a Augsburgu. Pak už nemůže umístit domečky do Sigmaringenu ani Stuttgartu.

Pozor: V každém městě může být jen jeden domeček každé barvy. Pokud ale hráč již ve městě domeček má (ze dříve ohodnocené cesty), může znovu v cestě použít kartu tohoto města, nesmí však do něho umístit další domeček.

Hráč, který umístit na herní plán svůj poslední domeček, způsobí konec hry (pokud ho nezpůsobil již jiný hráč dříve) a dostane bonus za ukončení hry – 1 bod.



B. Ověření zisku bonusů

Po umístění domečků se ověří, zda hráč splnil jednu nebo více z následujících podmínek. Za splnění podmínek získává hráč žetony bonusů. Získané žetony bonusů si hráč pokládá skrytě před sebe.



Bonusy za délku cesty

Má-li hodnocená cesta alespoň 5 měst a jsou-li ještě žetony bonusů za délku cesty k dispozici, vezme si hráč horní žeton z hromádky, která odpovídá délce jeho cesty (5, 6, 7 a více).

Pokud už není příslušný bonus k dispozici, vezme si hráč žeton nejbližšího nižšího bonusu, který je k dispozici. Pokud ani jeden z nižších bonusů není k dispozici, nezískává žádný žeton.

Jeden hráč může nasbírat více bonusů za stejnou délku cesty.



Bonusy za země

Má-li hráč domeček ve všech městech jedné nebo více zemí, za které se uděluje bonus, dostane horní žeton z hromádky žetonů bonusů za příslušné země.



Má-li hráč alespoň jeden domeček v každé zemi na herním plánu, získá bonus za všechny země.

Pokud již příslušný bonus na herním plánu nezbývá, hráč nedostane nic.

Hráč nemůže nasbírat dva stejné bonusy za země.



Příklad: Po ohodnocení své cesty má hráč domečky ve Stuttgartu, Ulmu a Sigmaringenu, tedy ve všech městech země Württemberg a Hohenzollern. V tuto chvíli dostane horní žeton z příslušné hromádky bonusů.



Bonus za ukončení hry

Kdo způsobí konec hry tím, že umístit všechny své domečky na plán, nebo získá kočár s číslem 7, získá bonus v hodnotě 1 bod.

C. Ověření zisku kočáru



Ve hře je pět druhů kočárů. Každá karta kočáru na sobě má dvě čísla. Číslo vlevo dole značí počet vítězných bodů, které přinese na konci hry. Při získávání kočárů je ale důležité číslo v kole vpravo nahoře. To značí **minimální počet karet měst, které musí mít právě hodnocená cesta k tomu, aby za ni hráč získal kočár.**

Hráči musí kočáry získávat postupně. Tedy první vždy kočár číslo 3 poté kočár číslo 4 atd. Není možné v tomto postupu žádný z kočárů přeskočit.



Příklad: Hráč ohodnotil svoji první cestu, která se skládala ze 3 karet měst. Za tuto cestu získal kočár číslo 3. Druhá cesta, kterou ohodnotil, se skládala z 5 karet měst. Za ni získal kočár číslo 4, který je další v pořadí. Třetí cesta, kterou ohodnotil se skládala ze 4 karet měst. Za tuto cestu nezíská žádný kočár; potřeboval by, aby měla alespoň pět karet, neboť další v pořadí je kočár číslo 5.

Pro získání kočáru není podstatné, kolik domečků hráč při hodnocení své cesty umístil na herní plán. Důležitý je pouze počet karet měst, ze kterých se skládala právě hodnocená cesta.

Hráč, který získá kočár číslo 7 způsobí konec hry, (pokud ho nezpůsobil někdo již dříve) dostane bonus za ukončení hry – 1 bod.



V této fázi kola může hráči pomoci **kolář** takto: Hráč si může vzít vyšší kočár, než by mu za právě hodnocenou cestu normálně příslušel, a to až o dvě karty. Ani s touto pomocí však hráč nemůže přeskočit v pořadí některý z kočárů.



Příklad: Hráč již má kočár číslo 6 a hodnotí svoji cestu, která se skládá z pěti karet měst. S pomocí koláře si za ni může vzít kočár číslo 7.

Pamatujte na to, že za celý svůj tah může hráč využít pomoci pouze jednoho z úředníků. Pomoci koláře tedy můžete využít pouze pokud jste v tomto svém tahu nevyužili pomoc poštmistra, správce ani poštáka.

D. Zahození karet

Hráč zahodí všechny karty právě ohodnocené cesty na odhazovací balíček. Kromě toho, pokud má v tu chvíli v ruce více než **tři karty**, musí přebytečné karty také zahodit na odhazovací balíček. Hráč si vždy může vybrat, které karty zahodí.

Toto je jediný okamžik hry, ve kterém se řeší počet karet v ruce hráče. Jindy v průběhu hry může hráč držet v ruce i více než tři karty.

Konec hry a bodování

Pokud některý z hráčů umístí na herní plán svůj poslední domeček nebo získá kočár číslo 7, hraje se poslední kolo hry. Poslední bude vždy hrát hráč po pravé ruce začínajícího hráče, tak budou mít všichni hráči ve hře stejný počet tahů. Pokud ukončení hry způsobí hráč po pravé ruce začínajícího hráče, hra končí tímto jeho tahem.

Hráči si spočítají své vítězné body:

Počet bodů za nejvyšší kočár

plus

body za všechny žetony bonusů

minus

počet domečků, které hráči zůstaly.

Příklad:



7 bodů
plus



16 bodů
minus



4 body

19 bodů

Zvítězí hráč, který má nejvíce vítězných bodů.

V případě shodného počtu bodů zvítězí hráč, který získal bonus za ukončení hry a nebo hráč, který je tomuto hráči blíže po směru hry.

Německé názvy českých reálií byly převzaty z originální historické mapy, a proto byly ponechány v německém jazyce.

© 2006 Hans im Glück Verlags - GmbH
originální název: Thurn und Taxis

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MindOK s.r.o., Praha 10, Korunní 104, www.mindok.cz

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme.

Více informací o hře Poštovní kurýr a jiných stejně kvalitních hrách naleznete na www.hrajeme.cz.

www.hrajeme.cz

MINDOK