

ACCHITTOCCA

# ÚDOLÍ KRÁLŮ

Virginio Gigli, Flaminia Brasini,  
Stefano Luperto, Antonio Tinto

2-4 hráči od 12 let  
asi 90 minut

## Herní materiál:

- 1 velký herní plán
- 4 podložky pro hráče
- 32 lodí ve 4 barvách
- 96 cihlíček ve 4 barvách
- 16 žetonů stavebních čt ve 4 barvách
- 4 startovní karty kamenolomu
- 4 startovní karty obilí
- 56 karet Nilu (22x1/2, 22x3/4, 12x5)
- 29 karet sfingy
- 20 destiček hrobů
- 4 destičky s čísly pro pořadí hráčů (1, 2, 3, 4)
- 1 vodní prstenec
- 4 destičky se skarabeem

- 10.** 4 destičky se skarabeem položte vedle herního plánu. Hráč, jehož ukazatel bodů překročí 50, získá jednu destičku se skarabeem.



- 9.** 20 destiček hrobů skrytě zamíchejte a 12 z nich umístěte na 12 políček hrobů. Zbývajících 8 destiček skrytě odložte zpět do krabice, ve hře nebudou zapotřebí. První 4 destičky hrobů u Nilu poté otočte lícem nahoru.

- 8.** Vodní prstenec položte na prostřední ze tří políček zavlažování na herním plánu.

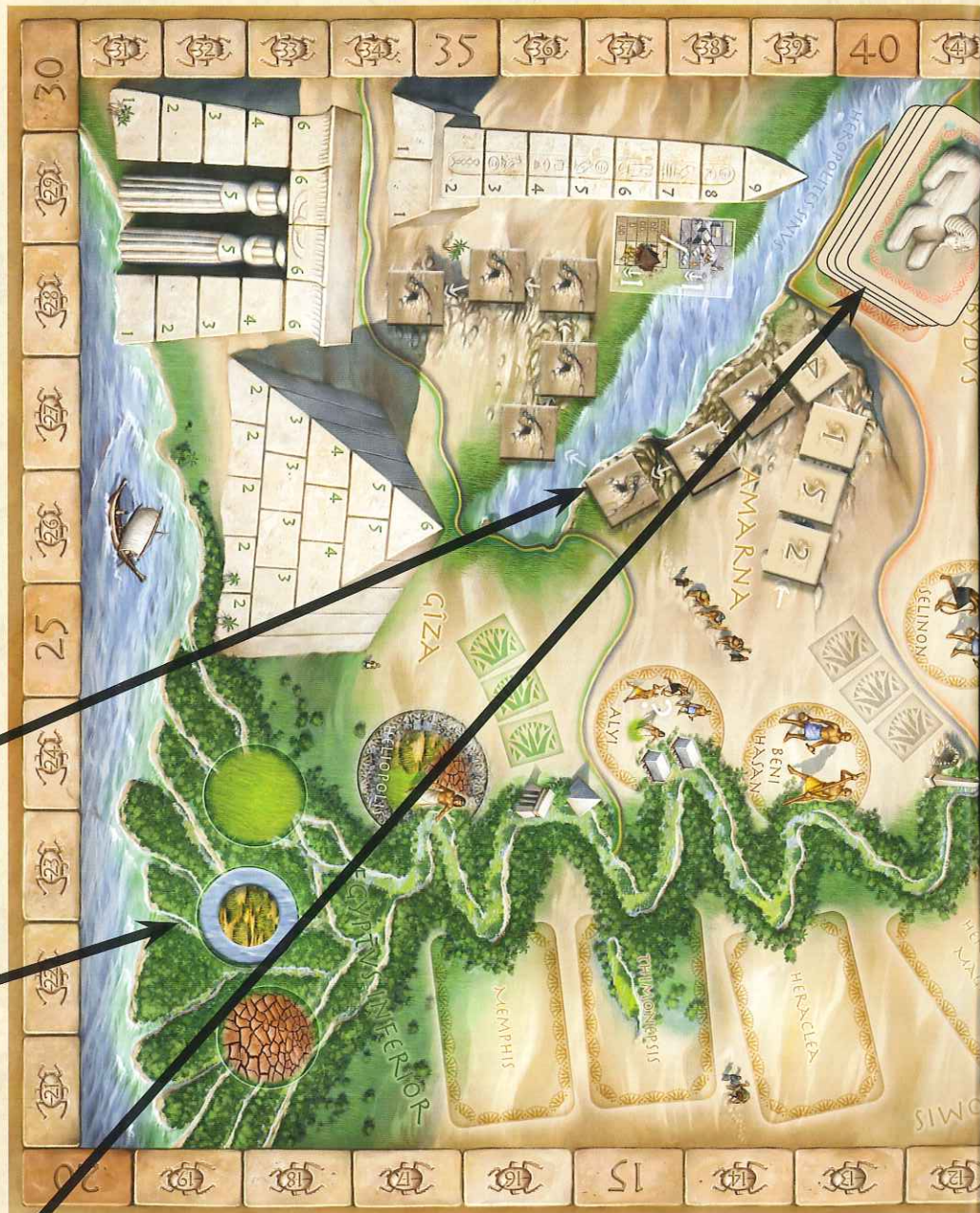
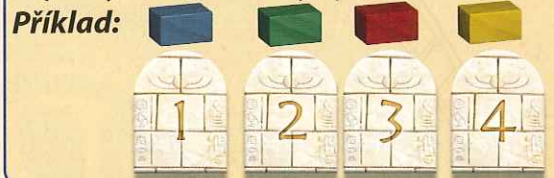
- 7.** Karty sfingy zamíchejte a položte lícem dolů na určené místo na herním plánu. Každý si vezměte dvě karty sfingy. Podívejte se na ně. Jednu z nich položte skrytě před sebe. Druhou vraťte dospodu balíčku karet sfingy. 3 balíčky karet s čísly 1/2, 3/4 a 5 na rubové straně odděleně zamíchejte a položte lícem dolů vedle herního plánu.



# ÚDOLÍ KRÁLŮ

- 1.** Herní plán položte doprostřed stolu.

- 2.** Budete potřebovat tolik destiček s čísly, kolik hráčů se účastní hry. Destičky skrytě zamíchejte a každému hráči jednu rozdejte. Při hře v menším počtu hráčů než 4 vraťte přebytečné destičky zpět do krabice.

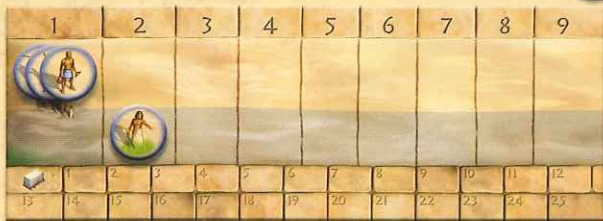


**3. Každý si vezměte 1 podložku pro hráče v požadované barvě a položte si ji před sebe.**

Každý si vezměte 4 žetony stavebních čtveřic ve své barvě a položte si je na svou podložku.



Stavební čtveřice – žolík - položte na spodní řádek na políčko 2, všechny 3 ostatní stavební čtveřice na políčko 1 v řádku nahoru.

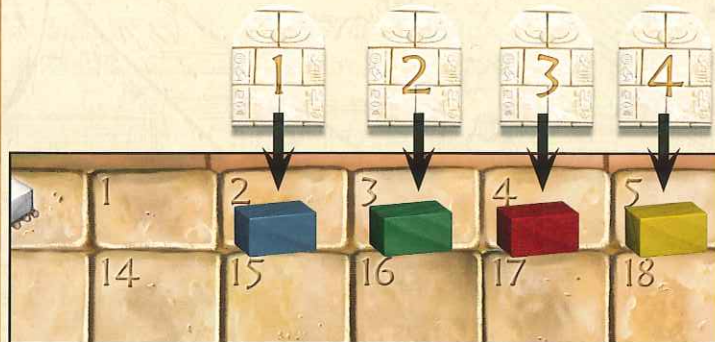


**4. Každý si vezměte 8 lodí ve své barvě a postavte je před sebe.**



**5. Každý si vezměte 24 cihliček ve své barvě. Z těchto 24 cihliček odeberte 4 cihličky.**

Jednu položte na políčko 0 na počítadle bodů jako ukazatel bodů. Cihličku hráče s destičkou s pořadím 1 umístěte na poslední místo atd. Každý položte jednu cihličku na nejvyšší políčko stupnice prodeje kamenů, další na nejvyšší políčko stupnice obilného trhu. U obou těchto cihliček nehraje pořadí žádnou roli. Čtvrtou cihličku si každý položte jako ukazatel kamene na svou podložku na počítadlo kamenů následovně:



**6. Každý si vezměte 1 startovní kartu kamenolomu a 1 startovní kartu obilného pole. Obě si položte lícem nahoru vedle své podložky. Při menším počtu hráčů než 4 odložte přebývajících startovní karty zpět do krabice.**



**Kameny a cihličky**

Kameny, které hráči vlastní, jsou zaznamenávány na počítadle kamenů na podložce každého hráče. Cihličky slouží pouze jako ukazatele a značky na herním plánu a na podložkách hráčů.



## O CO VE HŘE JDE

Hra Údolí králů se hraje na 5 kol. V každém kole mohou hráči zvyšovat sílu svých stavebních čet, zakládat nové kamenolomy, brát si karty Nilu a karty sfingy a vydatně spolupracovat na výstavbě královského pohřebiště, obelisku, pyramidy a chrámu. Cílem je získat co nejvíce bodů. Body za výstavbu jsou přidělovány okamžitě, body za karty sfingy na konci hry.

V každém kole provedou hráči 7 fází hry, poté začne další kolo. Celý průběh kola je popsán dále.

## PRŮBĚH KOLA

1. Vyložení karet Nilu
2. Plavba po Nilu
3. Živení stavebních čet
4. Produkce kamenů
5. Výstavba
6. Bonus za spolupráci na stavbách
7. Určení pořadí hráčů pro následující kolo



### 1. Vyložení karet Nilu

Na začátku každého kola vezměte 10 karet z jednoho balíčku karet Nilu a položte je lícem nahoru na 10 určených políček na herním plánu, počínaje políčkem na horním okraji herního plánu.

V 1. a 2. kole berte karty z balíčku 1/2, ve 3. a 4. kole berte karty z balíčku 3/4 a v 5. kole berte karty z balíčku 5. Na konci 2., 4. a 5. kola odložte všechny zbývající karty příslušného balíčku do krabice.

### 2. Plavba po Nilu

Začíná hráč, který má před sebou destičku s číslem 1. Umístí jednu ze svých lodí na libovolné políčko, které si vybere. Následuje hráč s destičkou s číslem 2, který také umístí jednu ze svých lodí na libovolné políčko, potom hráč s číslem 3 a nakonec hráč s číslem 4. Poté je opět na řadě hráč s číslem 1, který umístí svou 2. loď, atd. Na každém políčku smí stát pouze 1 loď.

**Velmi důležité pravidlo: Hráč musí vždy svou novou loď nasadit po proudu dále, než se nachází jakákoli jeho dříve nasazená loď.**

Hráči mohou své lodě nasazovat na následující 3 typy políček:



**a. Políčko s kartou Nilu:** Hráč si nejdříve vezme kartu Nilu a svou loď položí na toto prázdné políčko. Poté provede pokyny na kartě, případně položí kartu před sebe. (Popis karet Nilu je na straně 10.)



**b. Kruhové políčko:** Hráč umístí svou loď na kruhové políčko. Potom provede příslušnou akci z tohoto políčka. (Popis kruhových políček najdete na straně 9.)



**c. Políčko staveniště:** Hráč umístí svou loď na jedno volné políčko staveniště, které si vybere. Každý hráč může umístit pouze po jedné lodi na políčko staveniště u každé stavby sfingy, obelisk / hroby a chrám / pyramida. Pokud již není žádné volné políčko, může hráč umístit svou loď vedle těchto políček a doufat, že ve fázi 5 alespoň jeden z hráčů zde stavět nebude moci nebo nebude chtít (umísťuje tedy svou loď jako „náhradník“).

Hráč může kdykoli pasovat. To znamená, že neexistuje žádná povinnost tahu ve fázi „plavba po Nilu“. Jakmile ovšem hráč jednou pasuje, tak již nesmí ve fázi „plavba po Nilu“ lodě opět nasazovat.

Nemůže-li nebo nechce-li již žádný hráč umístit svou loď, tak si všichni hráči vezmou lodě zpět do své zásoby, **kromě lodí na políčkách staveniště**. Ty prozatím zůstanou stát na herním plánu.

### 3. Živení stavebních čet



Počínaje hráčem, jehož cihlička leží na počítadle bodů nejvíce vpředu, každý hráč zkontroluje, zda užije své stavební čty. Hráč porovná celkovou sílu svých stavebních čet s počtem svých jednotek obilí (startovní karta obilí + eventuelní další karty Nilu). Má-li hráč alespoň tolik obilí, jaká je celková síla jeho stavebních čet, nic se nestane. Má-li hráč obilí méně, musí si odečíst body na počítadle bodů. Díky tomu může hráč dočasně mít i méně než 0 bodů. Kolik bodů si hráč musí odečíst, závisí na tom, kde se nachází jeho cihlička na obilním trhu. (1 - 3 body za každé chybějící obilí, viz příklad na straně 5).



Dříve než na několika příkladech podrobněji vysvětlíme živení stavebních čtí, bude popsán účinek vodního prstence. Jeho pozice pro tuto chvíli určuje, které obilné pole bude zavlažováno a bude produkovat obilí pro živení:



Pouze **zelená** pole produkují obilí.



Pouze **zelená** a **žlutozelená** pole produkují obilí.



**Všechna** obilná pole produkují obilí.



### Příklady pro živení:

4 stavební čety modrého:



4 stavební čety mají sílu 1, 2, 3, 3, tedy dohromady 9.

Obilná pole modrého:



Pozice vodního prstence:



Všechna **zelená** a **žlutozelená** pole budou zavlažována a produkují obilí.

Modrý má 2 obilná pole, která budou v tomto kole obě zavlažována, a proto produkují obilí.

Se svými 11 jednotkami obilí uživí své stavební čety o síle 9.

4 stavební čety červeného:



4 stavební čety červeného mají sílu 2, 2, 2, 4, tedy dohromady 10.

Obilná pole červeného:



Pozice vodního prstence:



Pouze **zelená** pole budou zavlažována a budou produkovat obilí.

Obě obilná pole červeného jsou sice zavlažována, takto ale může uživit své stavební čety pouze do síly 8.

Zahodí kartu „Kdykoli“ 4 obilí. Takto už může uživit stavební čety až do celkové síly 12, ale sílu má pouze 10.

Nadbytečné obilí propadá. (Červený nemusí kartu „Kdykoli“ 4 obilí použít. Potom by se ovšem na počítadle bodů musel posunout zpět, viz další příklad.)

4 stavební čety zeleného:



4 stavební čety mají sílu 3, 3, 4, 4, tudíž dohromady 14.

Obilná pole zeleného:



není zavlažováno

Pozice vodního prstence:



Obilný trh



počítadlo bodů



Zelený může, podle pozice vodního prstence, použít pouze obě

horní karty obilí. Uživí stavební čety až do celkové síly 12. Chybí mu tedy 2 jednotky obilí.

Zelená cihlička na obilném trhu ukazuje, že zelený musí za každé chybějící obilí odevzdat 2 body, celkem tedy 4 body.

Posune svůj ukazatel bodů (cihličku) na počítadle bodů o 4 políčka zpět a zařadí se dozadu za červeného.



#### 4. Produkce kamenů

Počínaje hráčem s destičkou s číslem 1 musí každý hráč svým ukazatelem kamene na své podložce zvýšit počet svých kamenů o tolik, kolik kamenů obdrží ze svých kamenolomů. Pokud by měl hráč mít více než 25 kamenů, tak přebytečné kameny propadnou.



**Příklad:** Červený má na začátku této fáze 1 kámen. Má dva kamenolomy, které každé kolo produkují celkem 5 kamenů. Posune tedy svůj ukazatel kamene (cihličku) na políčko 6.

#### 5. Výstavba

Nyní budou popsána 3 staveniště shora dolů po směru proudu Nilu.

##### Pro výstavbu obecně platí:

- Výstavba probíhá postupně na třech staveništích: 1. Sfinga, 2. Obelisk a hroby, 3. Pyramida a chrám.
- Výstavba znamená buď že si hráč bere karty z balíčku sfingy (sfinga) nebo že hráč umísťuje cihličky své barvy na volná políčka na obelisku nebo si bere destičku hrobu (obelisk a hroby) nebo že hráč umísťuje cihličky své barvy na volná políčka na pyramidě a chrámu (pyramida a chrám).
- Hráč potřebuje na každé staveništi 1 stavební četu a kameny. Na **každé staveništi smí použít pouze 1 stavební četu**.
- Hráč musí snížit počet svých kamenů na podložce přesně o tolik kamenů, kolik si bere karet sfingy, případně jaká je hodnota obsazovaného políčka či destičky hrobu (viz příklady).
- Hráč může každou stavební četu použít v každém kole pouze 1x.
- Po použití stavební čety otočte příslušný žeton lícem dolů a otočte jej zpět lícem nahoru až na začátku následujícího kola (tzn., **síla stavebních čet vám do příštího kola zůstává, kameny při využití odevzdejte**).
- Hráč nesmí nikdy použít stavební četu - žolíka samostatně. Hráč může žolíka přiřadit 1x v každém kole k jiné stavební četě a musí jej poté rovněž otočit lícem dolů.
- Zřekne-li se hráč výstavby, vezme si ihned svou loď ze staveniště zpět a uvolní tímto na staveništi jedno políčko. Stojí-li některý hráč se svou lodí na tomto staveništi jako „náhradník“, může zde v tomto případě také stavět.



#### A. Vzít si karty sfingy - 0 nebo 1 kartu si ponechat a za zpět vrácené karty získat body



- Hráč, jehož loď stojí nejbližší k Nilu, začíná:
- Vybere si 1 stavební četu (případně plus stavební četu - žolíka).
- Vezme si z balíčku karet sfingy skrytě maximálně tolik karet, jaká je síla vybrané stavební čety, **ale nanejvýš 5**.
- Vybere si 1 z těchto karet a tu položí lícem dolů před sebe. Zbývající karty vrátí lícem dolů pod balíček karet sfingy. Hráč smí vrátit zpět také všechny karty.
- Za každou zpět položenou kartu si ihned přidá jeden bod na počítadle bodů.
- Sníží počet kamenů na své podložce o tolik, kolik karet si vzal a otočí lícem dolů využitou stavební četu.
- Poté je na řadě hráč, jehož loď stojí vedle.
- Všechny karty sfingy se vyhodnocují až při závěrečném bodování.

##### Příklad:



*Modrý využívá svou stavební četu se silou 2. Vezme si dvě horní karty sfingy, prohlédne si je a ponechá si jednu z nich. Druhou kartu vrátí zpět pod balíček a ihned si na počítadle bodů zaznamená 1 bod. Poté otočí použitou stavební četu a sníží počet svých kamenů o 2.*

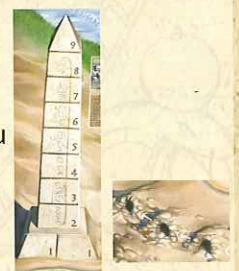


*Nechává si jednu kartu*

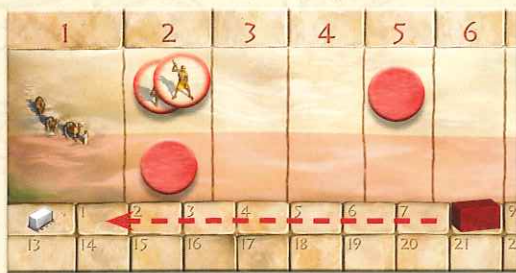
*Druhou kartu vrací zpět.*

#### B. Obelisk a hroby - zaznamenání bodů a posun ukazatele obilného trhu nebo prodeje kamenů

- Hráč, jehož loď stojí nejbližší k Nilu, začíná:
- Vybere si 1 stavební četu (případně plus stavební četu - žolíka) s dostatečnou silou pro zamýšlenou výstavbu. Síla stavební čety musí být nejméně tak vysoká, jako je celková hodnota políček, které si hráč přeje zastavět.
- Položí 1 nebo více cihliček na obelisk a/nebo si vezme 1 nebo více destiček hrobů (a na uvolněné místo také položí cihličku). Destičky hrobů si hráč položí lícem nahoru před sebe na stůl.
- Otočí využitou stavební četu a sníží o spotřebované kameny počet kamenů na své podložce.
- Ihned si zaznamená body na počítadle bodů a posune svůj ukazatel **o 1 políčko směrem dolů, buď na stupnici prodeje kamenů, nebo na stupnici obilného trhu**.
- Poté je na řadě hráč, jehož loď stojí vedle.



## Příklad:



Červený pokládá 2 cihličky na obelisk a bere si destičku hrobu s hodnotou 4.

Dvě políčka obelisku mají hodnoty 1 a 2, destička hrobu hodnotu 4, dohromady je to celková hodnota 7. K výstavbě červený využívá svou stavební četu se silou 5 a svou stavební četu - žolíka se silou 2. Na počítadle bodů si ihned připočte 7 bodů, sníží počet svých kamenů na své podložce o 7 a otočí obě stavební čety.

## Pro stavbu obelisku platí:

Na **obelisku** musí hráči cihličky pokládat zdola nahoru (všechna nízká čísla musí být obsazena, dříve než může dojít ke stavbě nejbližšího vyššího políčka).

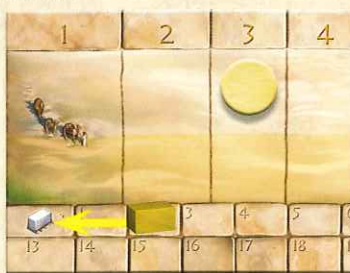
Na **hrobech** si hráč musí vzít první lícem nahoru otočenou destičku směrem od Nilu, poté druhou atd. Žádná destička nesmí být přeskočena. Vezme-li si hráč destičku hrobu, ihned odkryjte další destičku, takže vždy budou ležet lícem nahoru 4 destičky.

## C. Pyramida a chrám - zaznamenání bodů

- Hráč, jehož loď stojí nejbližší k Nilu, začíná:
- Vybere si 1 stavební četu (případně plus stavební četu - žolíka) s dostatečnou silou pro zamýšlenou výstavbu. Síla stavební čety musí být nejméně tak vysoká, jako je celková hodnota políček, které si hráč přeje zastavět.
- Položí 1 nebo více cihliček na pyramidu a/nebo chrám.
- Otočí použitou stavební četu a sníží o spotřebované kameny počet kamenů na své podložce.
- Ihned si zaznamená body na počítadle bodů.
- Je-li dostavěna některá řada pyramidy, ihned udělte bonusové body (viz příklad níže).
- Poté je na řadě hráč, jehož loď stojí vedle.



## Příklad:



Žlutý využívá svou stavební četu se silou 3. Zastavuje políčko s číslem 2 na pyramidě, protože už má k dispozici pouze 2 kameny. Ihned si zaznamená 2 body na počítadle bodů, sníží své kameny na podložce na 0 a otočí stavební četu.



Pro stavbu chrámu a pyramidy platí:

Na **chrám** musí hráči cihličky pokládat zdola nahoru.

Přitom se považují oba pilíře vlevo a vpravo za samostatné (u nich musí být všechna nižší čísla obsazena dříve, než může dojít ke stavbě nejbližšího vyššího políčka).

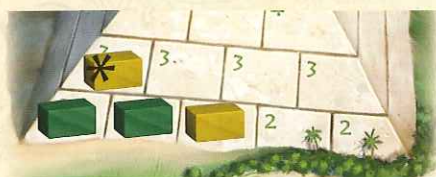
Jsou-li postaveny pilíře vlevo i vpravo (hodnoty 1 – 4), pak teprve mohou být stavěny sloupy uprostřed (hodnoty 5), teprve úplně nakonec kameny nad nimi (hodnoty 6).



Na **pyramidu** pokládejte cihličky takto:

První cihlička v každé řadě musí být položena nalevo, pak se bude stavět bez mezery dále doprava.

Jakmile je řada dostavěna, získá hráč, který má v této řadě nejvíce cihliček, za každou svou cihličku v této řadě 1 bod. Dojde-li ke shodě, dostane body pouze ten hráč, který do této řady položil svou cihličku dříve (jeho cihlička je více vlevo).



Žlutý ihned dostane 2 body.

Zelený ihned dostane 2 body.

\*Zde může být stavěno, ačkoli ve spodní řadě jsou ještě volná místa. Cihlička ve vyšší řadě musí stát „na dvou cihličkách“ v řadě nižší.

Bonusové body za zaplněné řady.



## 6. Bonus za spolupráci na stavbách

Hráči dostanou v každém kole body navíc, pokud spolupracovali na stavbách. Spolupracovat znamená, že hráč na staveništi, na kterém stojí jeho loď, spotřeboval alespoň 1 kámen. Každý hráč si spočítá, na kolika ze 3 stavenišť v tomto kole stavěl. Počínaje hráčem, jehož ukazatel bodů je na počítadle bodů nejdále vpředu, posunou hráči podle následující tabulky vpřed svůj ukazatel na počítadle bodů.

1 staveniště	1 bod
2 staveniště	3 body
3 staveniště	6 bodů

Poté si hráči vezmou zpět do své zásoby všechny lodě ze stavenišť.

### Obecně k přičítání bodů:

Při zaznamenávání **bonusových bodů** a při zaznamenávání bodů při **závěrečném bodování** začíná vždy hráč, jehož ukazatel leží na počítadle bodů nejméně vpředu. Poté následuje hráč, jehož ukazatel leží na 2. místě atd.

**Body za výstavbu** si zaznamenávejte vždy ihned.

### Na počítadle bodů se budou hráči řadit takto:

#### Příklad:



Červený staví a dostává 6 bodů.

Postoupí vpřed o 6 políček na počítadle bodů.

Poté staví modrý a dostává 3 body.

Postoupí vpřed o 3 políčka na stejné políčko,

na kterém již stojí červený. **Modrý se zařadí za červeného**, protože na toto políčko přišel později.

Pořadí na počítadle bodů je důležité, neboť určuje pořadí hráčů v následujícím kole.

## 7. Určení pořadí hráčů pro následující kolo

Hráč, který má na počítadle nejméně bodů, dostane destičku pořadí s číslem 1, hráč s dalším nejnižším počtem bodů dostane destičku 2, atd.



Nachází-li se více hráčů na stejném políčku, tak nižší číslo vždy dostane ten, kdo se na daném políčku nachází více vzadu, tedy na toto políčko přišel později (i při odečítání bodů).

Poté začíná další kolo opět fází „Vyložení karet Nilu“.

## Prodej kamenů a obilný trh

**Prodej kamenů:** Na třech horních políčkách stupnice prodeje kamenů se neděje nic.

Kdo v průběhu hry dospěje na nejspodnější políčko, získá okamžitě 3 kameny do své zásoby, což si ihned zaznamená na počítadle kamenů na své podložce.

Pokaždé když se již ukazatel hráče nachází na nejspodnějším políčku a měl by se posunout opět dolů, zůstane ukazatel stát na místě, avšak hráč znovu dostane 3 kameny do své zásoby.

#### Příklad:



Cihlička červeného je na posledním stupni. Červený hraje tuto kartu „ihned“. Měl by nyní svou cihličku posunout dolů o 2 políčka. Protože již žádné políčko dále není, nechává cihličku na místě, ale přesto dostane 6 kamenů (2 x 3 kameny). Posune ukazatel kamenů na své podložce o 6 políček výše.

Totéž platí i pro body na obilném trhu, viz níže.

Kdo došel svou cihličkou na předposlední nebo poslední políčko, může na konci hry přeměnit své zbývající kameny na body v poměru dva kameny za 1 bod.

**Obilný trh:** Postavení vaší cihličky na obilném trhu určuje počet trestných bodů za nedostatečné živění stavebních čet. Na dvou spodních políčkách je hodnota pokuty 1 trestný bod za každé chybějící jídlo. Kdo v průběhu hry dospěje na nejspodnější políčko, získá okamžitě 2 body. Pokaždé, když se již ukazatel hráče nachází na nejspodnějším políčku a měl by se posunout opět dolů, zůstane ukazatel stát na místě, avšak hráč znovu dostane 2 body.

## KONEC HRY

Hra končí po 5. kole. Poté následuje závěrečné bodování.





## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Začíná hráč s destičkou pořadí s číslem 4. Provede následující 3 kroky. Poté je na řadě hráč s destičkou číslo 3 atd.

1. Nachází-li se ukazatel hráče na jednom ze dvou dolních políček na stupnici prodeje kamenů, může tento hráč prodat své zbývající kameny. Za každé 2 kameny dostane 1 bod, zbytek propadá. POZOR: Hráč neprodává své označovací cihličky. Prodává „virtuální“ kameny zaznamenané na počítadle kamenů na své podložce.
2. Hráč sečte dohromady hodnoty svých destiček hrobů a dostane body podle následující tabulky:



Celková hodnota destiček hrobů	Body
1-10	2
11-20	5
21 nebo více	9

3. Hráč překontroluje své karty sfingy, zda se mu podařilo splnit podmínky na kartách. Pokud ano, zaznamená si příslušné body na počítadle bodů. Popis karet sfingy se nachází na straně 11.

Kdo má nyní nejvíce bodů, stává se vítězem. Při shodě vyhrává ten hráč, jehož ukazatel bodů leží na bodovacím políčku více vpředu, tudíž na toto políčko dorazil dříve.

## ZMĚNA PRAVIDEL PŘI HŘE 2 ČI 3 HRÁČŮ

Při hře 2 či 3 hráčů jsou k dispozici vždy pouze dvě stavební políčka na každém staveništi.

Třetí stavební políčko na každém staveništi překryjte cihličkou nepoužívané barvy - toto políčko při hře nepoužívejte.

## POPIS KRUHOVÝCH POLÍČEK NILU



**Edfu:** Hráč, který zde postaví svou loď, musí posunout o 1 políčko směrem dolů oba své ukazatele na prodeji kamenů a na obilném trhu.



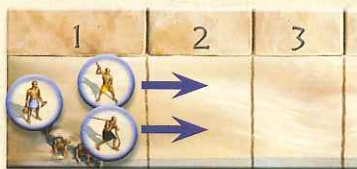
**Selinon:** Hráč, který zde postaví svou loď, musí na své podložce obě zobrazené stavební čety (černou a modrou) posunout o 1 políčko doprava.



**Thebae:** Hráč, který zde postaví svou loď, musí na své podložce obě zobrazené stavební čety (černou a žlutou) posunout o 1 políčko doprava.



**Beni Hasan:** Hráč, který zde postaví svou loď, musí na své podložce obě zobrazené stavební čety (modrou a žlutou) posunout o 1 políčko doprava.



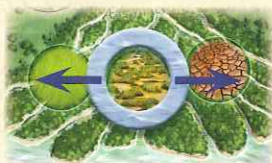
**Alyi:** Hráč, který zde postaví svou loď, musí na své podložce jednu za svých 4 stavebních čet (podle své volby) posunout o 1 políčko doprava. Poté si na počítadle kamenů na své podložce přidá 2 kameny.



**Passalon:** Hráč, který zde postaví svou loď, musí svou stavební četu - žolíka posunout o 1 políčko doprava. Hráč **může** navíc posunout vodní prstenec o 1 políčko doleva nebo doprava. Vodní prstenec přitom musí vždy ležet na některém ze 3 kruhových políček.



**Heliopolis:** Stejná akce jako na Passalon. Navíc platí: Tato karta Nilu zde nesmí být použita:






Lze posunout pouze takto



# POPIS KARET NILU

Existují 3 různé druhy karet Nilu. Podle těchto druhů mají karty ve hře odlišný způsob použití:

- Kdykoli:**  Hráč může tuto kartu použít kdykoli, když je na tahu. Poté kartu odloží zpět do krabice.
- Trvale:**  Tyto karty platí po celou hru a zůstávají ležet lícem nahoru před hráčem. Obilná pole a kamenolomy jsou také trvalé karty.
- Ihned:**  Všechny pokyny na této kartě musí hráč vykonat ihned. Poté kartu odloží zpět do krabice.



**Zelená obilná pole:** Jsou zavlažována vždy, proto vždy produkují obilí a vždy živí stavební čety.



**Žlutozelená obilná pole:** Živí stavební čety pouze tehdy, když vodní prstenec leží uprostřed (žlutozelené políčko) nebo vpravo (hnědé políčko).



**Hnědá obilná pole:** Živí stavební čety pouze tehdy, když vodní prstenec leží zcela vpravo (hnědé políčko).



**6, 7:** Navíc ihned, když si hráč bere kartu, posune svůj ukazatel na stupnici prodeje kamenů případně na stupnici obilného trhu o 1 políčko dolů.



**8:** Navíc ihned, když si hráč bere kartu, dostane 3 body.



**9:** Navíc ihned, když si hráč bere kartu, posune ukazatel kamenů na své podložce o 4 kameny výše.



Dříve než je na řadě další hráč, může vlastník karty nasadit svou druhou loď (= dvojitý tah).



Hráč může použít své 2 v tomto kole ještě nepoužité stavební čety dohromady na jednom staveništi (případně 2 čety plus stavební četu - žolík).



Hráč posune ukazatel kamenů na své podložce o 6 kamenů výše.



Hráč si smí při stavbě sfingy ponechat 2 karty místo 1.



**Kamenolomy:** Kamenolomy dávají hráči kameny v každém kole. Z tohoto kamenolomu získává hráč 2 kameny.



Hráč může kartu použít při živění stavebních čet jako 4 jednotky obilí.



**Příklady:**  
 Hráč musí obě stavební čety posunout o 2 políčka doprava.  
 Hráč musí svou stavební četu - žolík posunout o 2 políčka doprava a až 2x může posunout vodní prstenec.



Hráč může k síle jedné stavební čety, kterou využívá, jednorázově připočítat sílu 3.



 Červený zde může stavět.



Hráč si smí vzít o 2 karty sfingy více, maximálně ale stále 5. Za tyto dvě karty navíc nespotebuje žádný kámen. Hráč ovšem musí mít svou loď na staveništi u sfingy a použít alespoň 1 stavební četu a 1 kámen, jinak nemůže tuto kartu využít.

**Příklad:** 1 četa + 1 kámen + tato karta = hráč si vezme 3 karty Sfingy, ponechá si 1, odloží zpět 2 a ihned obdrží 2 body.  
 0 četa + 0 kámen + tato karta = nelze (na tomto políčku staveniště nebylo stavěno, hráč si tudíž musí ihned vzít zpět svou loď).



Hráč si může na konci fáze „plavba po Nilu“ vzít jednu z karet Nilu, které zůstaly na herním plánu.



Hráč může 1x za kolo snížit počet kamenů na své podložce o 2 kameny a za to posunout jednu svou stavební četu o 1 políčko doprava. Tuto akci může hráč provést až po fázi „živění stavebních čet“.





Hráč může 1x za kolo nasadit jednu loď libovolně proti proudu nahoru od své nejnižší nasazené lodi. Poté již pokračuje běžným způsobem dále od nejnižší po proudu nasazené lodi.



Hráč může během fáze „živení stavebních čet“ přeměnit kámen za obilí v poměru 1:1, aby uživil své stavební čty (Hráč si odečte na své položce kameny a těmi při živení nahradí chybějící obilí).



Hráč může na každém staveništi, na kterém stojí jeho loď, posunout svou loď na první místo (platí také pro „náhradníky“). Pokud se „náhradník“ posune na první místo, všichni hráči mohou stavět.



Hráč při závěrečném bodování připočítá hodnotu na této kartě k hodnotě svých nasbíraných destiček hrobů. (Nejedná se o 8 vítězných bodů.)



Hráč může prodat až 10 kamenů, každý za 1 bod. Pro tento prodej nemusí splňovat žádné požadavky u prodeje kamenů.



Hráč posune svůj ukazatel na obilném trhu případně na prodeji kamenů o 2 políčka dolů.



Hráč kdykoli ve hře, když je na tahu nebo je aktivní (např. při hodnocení, živení), přiřadí tuto kartu k jednomu obilnému poli a tím toto pole vylepší o jeden stupeň. Jakmile již byla tato karta přidělena, nelze její přidělení změnit. Přidělení lze provést také krátce před závěrečným vyhodnocením karet Sfingy. Tato karta smí být použita také vícekrát na jedno pole.



Hráč musí 2 stavební čty, které si sám vybere, posunout na své podložce o 1 políčko doprava, nebo 1 stavební četou o 2 políčka doprava.



Hráč může 1x za kolo nasadit svou loď na kruhové políčko, na kterém již stojí nějaká loď (také vlastní). Efekt této karty nelze použít na políčko Heliopolis. Všechna ostatní pravidla pro nasazování zůstávají v platnosti.



Hráč musí posunout obě zobrazené stavební čty na své podložce o 1 políčko doprava.



Hráč může každé kolo kdykoli posunout jednu svou stavební četou o 1 políčko doprava (také po fázi „živení pracovních čet“).



Hráč dostane za každou svou cihličku na zobrazených stavbách 1 bod.

## POPIS KARET SFINGY - počítají se pouze při závěrečném bodování

Hráči si ponechávají své karty sfingy lícem dolů a pokouší se do konce hry splnit co nejvíce podmínek na kartách.

**U těchto karet musí být splněna podmínka na kartě, aby karta hráči přinesla body.**

**...je-li postaveno**



Je-li na obelisku postavena 7., 8., 9. řada, obdrží hráč uvedené body. (Přitom není důležité, zda a kolik vlastních cihliček hráč na obelisku má).

**...je-li postaveno**



Jsou-li splněny zadané podmínky, obdrží hráč uvedené body. (Přitom není důležité, zda a kolik vlastních cihliček hráč v příslušné stavbě má).

**...dosažení spodního políčka**



Hráč obdrží body podle tabulky na kartě.

**Příklad:** Celkově 3 hráči dosáhli spodního políčka na stupnici prodeje kamenů, hráč tedy obdrží 7 bodů.



**U těchto karet musí hráč podmínku na kartě splnit sám, aby karta hráči přinesla body.**

**Máš-li alespoň...:**



Hráč má alespoň 4 svoje cihličky na chrámu.



Hráč má alespoň 6 případně 7 svých cihlíček na pyramidě.



Hráč má alespoň 4 případně 5 svých cihlíček na obelisku.



Hráč má alespoň 2 své cihličky na každé stavbě.



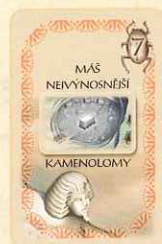
Hráč obdrží 1 bod za každou svou cihličku na hrobech.

**Obdržíš za ... stavební četou:**



**Příklad:** Hráč obdrží 4 body, protože na konci hry má tato jeho stavební četa sílu 4.

**Obdržíš za produkci svých kamenolomů a polí ... :**



**Příklad:** Hráč má tuto kartu sfingy a obě tato



žlutozelená pole, která mají celkovou produkci 11. Nikdo jiný nemá více. Hráč obdrží 7 bodů.

**Dosáhneš-li posledního políčka na ... :**



Za každou vlastní trvalou kartu hráč obdrží 2 body (nepočítají se obilná pole a kamenolomy).



Poté co si hráč připsal úplně všechny ostatní získané body, zaznamená si za každých 10 získaných bodů ještě 1 bod navíc na počítadle bodů.



© 2009 Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birnaier Str. 15, 80809 München  
www.hans-im-glueck.de

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104  
Praha 10  
www.mindok.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz).

Za překlad pravidel děkujeme Cautyimu.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

ÚDOLÍ KRÁLŮ