

Autori hry: Eilif Svensson a Kristian A. Østby Ilustrácie: Kwanchai Moriya



KOSMOPOLIS



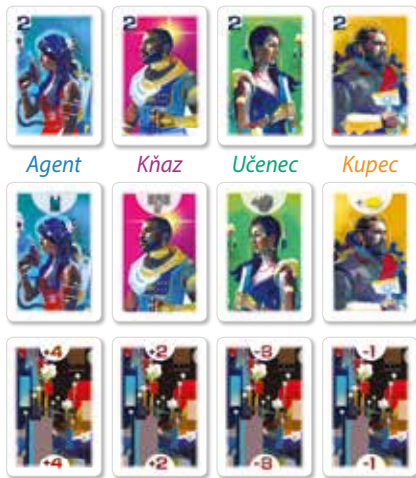
Počet hráčov: 2 – 4

Vek hráčov: 10+

Čas hrania: 20 – 30 min

SÚČASTI HRY

- 72 kariet profesií
18 kariet v každej zo štyroch farieb. Karty majú hodnotu 2, 3, 4, 5 alebo 6.
- 4 karty Kosmopolis
Každá karta predstavuje zvláštnu schopnosť danej profesie.
- 4 karty modifikácie
Karty majú hodnotu +4, +2, -3, -1.
- 8 drevených žetónov



CIEĽ HRY

V priebehu partie vykladajú hráči karty dvoma spôsobmi – na stred stola (*Kosmopolis*) alebo pred seba (*vlastné mesto*). Vyloženie karty na stred stola (Kosmopolis) umožňuje využiť schopnosť jednej zo štyroch profesií. Vyloženie karty pred seba (vlastné mesto) pre zmenu umožní zisk bodov. Hodnota kariet danej profesie, ktoré hráč vyložil doprostred stola, však na konci kola nemôže prekročiť hodnotu kariet rovnakej profesie, ktoré sa nachádzajú uprostred stola. Víťazom sa stane hráč, ktorý po odohraní troch kôl nazbiera najvyšší počet bodov.

PRÍPRAVA HRY

Uprostred stola rozložíme štyri karty Kosmopolis. Balíček kariet profesií premiešame a položíme ho rubom (zadnou stranou) nahor na miesto v dosahu všetkých hráčov. Potom odkryjeme prvú kartu a položíme ju na dolnú časť zodpovedajúcej karty v Kosmopolis. Dbáme na to, aby bolo vždy dobre vidieť zvláštnu schopnosť danej profesie. Ďalšie karty prikladané v priebehu kola budú tvoriť stĺpce. Premiešame balíček kariet modifikácie a rozdáme každému hráčovi jednu. Hráč, ktorý dostane kartu s najvyššou hodnotou, sa stane začínajúcim hráčom. Teraz karty modifikácie opäť zoberieme, premiešame ich a položíme ich rubom (zadnou stranou) nahor na miesto v dosahu všetkých hráčov. Drevené žetóny tiež položíme na miesto, kde na ne všetci ľahko dosiahnu.

Balíček kariet profesií



Karty Kosmopolis



Balíček kariet modifikácie



Drevené žetóny



Príklad: Prvou kartou z balíčka kariet profesií bol kňaz (ružová karta). Položíme ju na dolnú časť karty kňaza v Kosmopolis.

PRIEBEH HRY

Partia sa skladá z troch kôl.

Každé kolo je rozdelené do troch po sebe nasledujúcich etáp.

1. Výber kariet
2. Vyloženie kariet
3. Zakončenie kola

1. Výber kariet

- Začínajúci hráč rozdá všetkým karty profesií (rubom nahor), a to takto:
 - pri počte 2 – 3 hráčov po 6 kartách;
 - pri počte 4 hráčov po 5 kartách.
- Každý hráč si teraz zo získaných kariet vyberie dve a položí ich pred seba rubom nahor. Hneď ako si takto všetci hráči vybrali svoje dve karty, odovzdajú ostatné karty hráčovi po svojej ľavici. Potom si každý hráč znovu vyberie dve karty a položí ich rubom nahor pred seba. Zvyšné karty (teda dve pri počte dvoch či troch hráčov, alebo jednu pri počte štyroch hráčov) opäť odovzdajú hráčovi po svojej ľavici. Tieto karty si tí, ktorí ich práve získali, nechajú v ruke a pridajú k nim štyri karty, ktoré si prv položili pred seba. V tejto chvíli má teda každý hráč v ruke 6 (pri počte dvoch či troch hráčov) alebo 5 (pri počte štyroch hráčov) kariet profesií.

2. Hranie kariet

Hru začne začínajúci hráč, ostatní prichádzajú na rad podľa smeru pohybu hodinových ručičiek.

Pri svojom ťahu hráč **musí** vyložiť (obrázkom nahor) jednu zo svojich kariet profesií.

Môže to vykonať dvoma spôsobmi:

- **vyloží kartu na stred stola** (do Kosmopolis);
- **vyloží kartu pred seba** (do vlastného mesta).

Pri vyložení karty ju hráč priradí do príslušného stĺpca podľa farby zodpovedajúcej danej profesii. To sa týka tak vyloženia karty do Kosmopolis (keď hráči vytvárajú stĺpce kariet na dolnej časti príslušnej karty Kosmopolis), tak vyloženia karty do vlastného mesta (keď hráči tvoria stĺpce kariet pred sebou). Karty vykladáme tak, aby bolo vždy vidieť ich hodnotu.



V prípade vyloženia karty do Kosmopolis je nutné ihneď vykonať akciu zodpovedajúcu schopnosti danej profesie (pozrite si str. 10 – 11).

Príklad: Hráč vyloží do Kosmopolis modrú kartu. Priradí ju do príslušného stĺpca a vykoná akciu agenta.

3. Zakončenie kola

Hneď ako jeden z hráčov vyložil svoju poslednú kartu, chýli sa kolo ku koncu. Ostatní hráči môžu vykonať už len po jednom ťahu.

Pozor! Môže sa stať, že hráčom zostanú v ruke nevyložené karty. V takom prípade musí každý hráč po tom, ako už všetci vykonali svoj posledný ťah, vyložiť zvyšné karty do svojho vlastného mesta.

Teraz nasleduje vyhodnotenie kola:

- odkryjeme karty modifikácie;
- potom každý hráč porovná súhrnnú hodnotu každého stĺpca (súčet hodnôt kariet profesií príslušnej farby) vo svojom vlastnom meste s celkovou hodnotou zodpovedajúceho stĺpca v Kosmopolis.

Pozor! Majte na pamäti, že karty modifikácie môžu hodnotu stĺpca v Kosmopolis zvýšiť alebo znížiť.

Karty modifikácie majú vplyv na hodnotu jednotlivých stĺpcov.

Hráč, u ktorého je súhrnná hodnota stĺpca danej farby **vyššia** ako celková hodnota príslušného stĺpca v Kosmopolis, musí zo svojho mesta vyradiť **všetky** karty danej farby. Tieto karty už nie je možné použiť v ďalšom priebehu hry.



Drevené žetóny: Ak hráč prekročí limit súhrnnej hodnoty kariet v niektorom zo svojich stĺpcov, môže použiť drevený žetón, aby túto súhrnnú hodnotu znížil. Za každý žetón môže znížiť hodnotu **svojho** stĺpca o 1 bod. Na konci kola môže hráč použiť aj viac žetónov, aby znížil hodnotu **jedného alebo niekoľkých stĺpcov**.

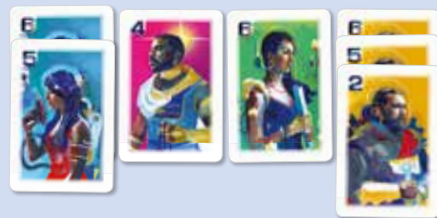
Príklad (zakončenie kola):

Kosmopolis:



Hodnota stĺpca:

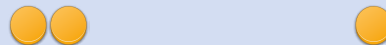
Vlastné mesto hráča:



Hodnota stĺpca:

= 11 = 4 = 6 = 13

Využitie žetóny:



Hráč využil dva žetóny, aby znížil hodnotu svojho modrého stĺpca (z 11 bodov na 9), a jeden žetón, aby znížil hodnotu svojho žltého stĺpca (z 13 na 12). Svoju ružovú kartu však musí odložiť.

Získavanie kariet z Kosmopolis

Na konci kola môžu hráči získať z Kosmopolis bonusové karty. Každý stĺpec sa hodnotí zvlášť. Hráč, u ktorého je súhrnná hodnota daného stĺpca najbližšie k celkovej hodnote príslušného stĺpca v Kosmopolis, získa z tohto stĺpca v Kosmopolis kartu najvyššej hodnoty. V prípade rovnakej hodnoty u viacerých hráčov dostane bonusovú kartu hráč, ktorý sedí najbližšie k začínajúcemu hráčovi podľa smeru hrania (ak sa týka toto rozhodovanie aj začínajúceho hráča, získa bonusovú kartu práve on). Ďalší hráč s rovnakou hodnotou stĺpca potom získa druhú najvyššiu kartu a tak ďalej. Ak nie je v stĺpci dosť kariet, nezískajú ďalší hráči s rovnakou hodnotou stĺpca nič.

Príklad: Na konci kola si Marek, Jana a Filip spočítali, že súhrnné hodnoty žltých stĺpcov v ich vlastných mestách sú u všetkých troch zhodné. V Kosmopolis obsahuje žltý stĺpec dve karty (6 a 4). Marek je začínajúci hráč, získa preto kartu s hodnotou 6. Jana sedí po jeho ľavici, kartu s hodnotou 4 tak získa práve ona. Na ďalšieho v poradí, teda Filipa, sa už žiadna karta nevyšila.



Získané bonusové karty si hráči rubom nahor (aby nebolo vidieť ich hodnotu) odložia nabok tak, aby sa neplietli s kartami v ich vlastnom meste. Na konci hry potom tieto bonusové karty prinesú body navyše.

Príprava ďalšieho kola

- Znovu premiešame všetky karty modifikácie.
- Novým začínajúcim hráčom bude ten, v ktorého vlastnom meste je

najvyššia súhrnná hodnota všetkých kariet (vo všetkých farbách). V prípade rovnosti hodnôt sa začínajúcim hráčom stane ten, kto sedí najbližšie (v smere hrania) začínajúcemu hráčovi z minulého kola.

Pozor! Po skončení kola zostanú všetky karty – teda tak vo vlastných mestách hráčov, ako aj v Kosmopolis – ležať na stole!

- Ďalšie kolo sa začne rozdáním kariet z balíčka kariet profesií (pozrite si bod „Výber kariet“).

Pozor! Výnimočne sa môže stať, že na začiatku tretieho kola nebude v balíčku kariet profesií dostatok kariet pre všetkých hráčov. V takom prípade rozdáme karty tak, aby dostali všetci hráči rovnaký počet, a zvyšné ponecháme v balíčku.

Príklad: Pri hre v trojici zostalo v balíčku osem kariet. Každý hráč teda dostane dve a zvyšné dve zostanú v balíčku.

ZAKONČENIE HRY

Po treťom kole sa hra končí a na rad prichádza sčítanie bodov. Konečný výsledok je súčtom:

- hodnôt všetkých kariet vo vlastnom meste hráča;
- hodnôt všetkých bonusových kariet hráča;
- nevyužitých drevených žetónov (pozrite si str. 10 – KUPEC); každý z nich má hodnotu jedného bodu.

Víťazom sa stáva hráč, ktorý získal najviac bodov. Pri rovnosti bodov víťazí hráč, ktorý má najviac kariet s hodnotou šiestich bodov (celkovo, teda vo vlastnom meste aj medzi bonusovými kartami).

Ak ani toto kritérium nerozhodne, určí víťaza najvyšší počet kariet s hodnotou päť bodov, prípadne štyri body a tak ďalej.

SCHOPNOSTI PROFESIÍ

Po vyložení karty do Kosmopolis musí hráč (ak je to možné) využiť zvláštnu schopnosť danej profesie, teda stĺpca, do ktorého vyložil svoju kartu.



UČENEC

Hráč si do ruky priberie jednu kartu z balíčka kariet profesií. Ak už v balíčku nie sú karty, nepriberie si nič.

Pozor! Výnimočne sa môže stať, že karta, ktorú hráč vyloží do zeleného stĺpca (učenec) v Kosmopolis, bude jeho poslednou kartou, čo inak znamená koniec kola. V tomto prípade sa však kolo neskončí, pretože si hráč ihneď priberie z balíčka profesií jednu kartu.



KUPEC

Hráč si vezme jeden drevený žetón. Ak už žetóny nie sú k dispozícii, nevezme si nič.



AGENT

Hráč si vezme jednu kartu z balíčka kariet modifikácie a prezrie si ju. Nepovie ostatným hráčom jej hodnotu a položí ju rubom nahor nad ľubovoľný stĺpec v Kosmopolis. Ak už karty modifikácie nie sú k dispozícii, nevezme si hráč nič.

Príklad: Hráč si zapamätá hodnotu karty modifikácie a potom sa rozhodne, že ju priradí k žltému stĺpcu (kupec).



KŇAZ

Hráč si medzi kartami z ľubovoľného z troch ostatných stĺpcov Kosmopolis (teda žltého, zeleného či modrého) vyberie kartu s najnižšou hodnotou a umiestni ju do príslušného stĺpca vo svojom vlastnom meste. Ak sú všetky tri zmienené stĺpce Kosmopolis prázdne, nevezme si hráč nič.

Príklad: Hráč sa rozhodol, že si vyberie kartu z modrého stĺpca. Vezme si teda kartu s hodnotou 3 a umiestni ju do vlastného mesta.





Vážený zákazník,

kompletizácii našich hier venujeme zvláštnu starostlivosť. Ak napriek tomu vo vašom balení niektorá súčasť hry chýba (za čo sa veľmi ospravedľujeme), môžete reklamáciu vybaviť e-mailom na adrese info@pygmalino.cz.

V e-maile, prosím, uveďte svoje meno, priezvisko, presnú adresu vrátane PSČ a názov chýbajúceho prvku hry.

Ak od nás chcete dostávať newsletter s informáciami o našich novinách, pošlite, prosím, e-mail s takouto požiadavkou a svojim menom a priezviskom na adresu info@pygmalino.cz.

Navštívte nás na Facebooku: www.facebook.com/granna.cz



© 2016 Aporta Games AS
© 2018 Granna sp. z o.o.



Pygmalino

Výhradné zastúpenie GRANNA pre Slovensko:
Pygmalino, s. r. o.
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín, Česká republika

Vyrobené v Poľsku
Všetky práva vyhradené
www.pygmalino.sk



02309/3 SK