

PRAVIDLA HRY

Náměstí je plné vzrušených občanů a neklid sílí. V davu se ozývají překvapené i vzteklé výkřiky. Šum nabývá na hlasitosti a mnozí řečníci začínají vyzývat k činům.

„Sparta? Ha! Sparta je proti nám bezmocná. Ať přijdou a uvidí, zač je toho loket! Dejme si raději pozor na Korint. Otevírají nové obchodní cesty na východě. Musíme jednat!“

„Kdybychom neutráceli všechny vybrané daně za žold, naše město by prosperovalo lépe!“

„Místo války bychom měli stavět! Diův chrám se rozpadá. Za to nás bohové potrestají!“

Pozorně nasloucháš názorům svého lidu.

Tvé město na tebe spoléhá. Dokážeš mu přinést blahobyť a slávu?

CÍL A PŘEHLED HRY

V Khôře se každý hráč stane vládcem zkvétajícího města v období starověkého Řecka.

Ve svém tahu zahrajete dvě akce ze sedmi možných: Filosofie, Legislativa, Kultura, Obchod, Dobývání, Politika nebo Rozvoj. Vyberte si akce, které vám umožňují kostky a které dobře zapadají do vaší strategie.

Budete muset plánovat, improvizovat a posilovat vaše akce tak, že budete vylepšovat ekonomiku, kulturu a vojenství vašeho města.




Posuňte se na stupnici zdanění, abyste vydělali více drachem, najměte armády, které pro vás budou dobývat cenné trofeje, a získejte slávu, jež zvýší dopad vašich vojenských vítězství.

Kdo z vás na konci hry získá nejvíce vítězných bodů, ten bude ověnčen vavříny a vyhlášen vítězem hry!

HERNÍ KOMPONENTY A PŘÍPRAVA PARTIE

I KAŽDÝ HRÁČ SI VYBERE BARVU A VEZME SI VŠECHNY ODPOVÍDAJÍCÍ HERNÍ KOMPONENTY:

A Hráčskou desku si umístíte před sebe.

Hráčská deska má čtyři oblasti: v levé části je místo pro destičku města, uprostřed jsou tři stupnice pokroku (ekonomika , kultura , vojenství ) s úrovněmi od 1 do 7, vpravo je přehled jednotlivých fází každého kola, ve spodní části je uveden přehled tří možných druhů využití svitků.

B Náhodně vybranou destičku města (ze 7 dostupných) umístíte do prostoru v levé části hráčské desky. Pokud chcete, můžete se domluvit, jakou destičku města si kdo vezme.


Každá destička města má ve své horní části ilustraci a pod ní 4 stupně rozvoje. U každého stupně je okénko pro ukazatel rozvoje, který postupně odspodu nahoru přemísťujete tím, jak odemykáte jednotlivé stupně rozvoje.


C Dřevěné ukazatele, žetony úspěchů, žeton 90 vítězných bodů a kostky v dané barvě: Dřevěné ukazatele , a vložte do odpovídajících okének úrovně jedna každé ze stupnic pokroku (tvaru napoví, kam který patří). Ukazatel rozvoje vložte do nejspodnějšího okénka destičky města. Jednu z kostek vložte do okénka pod stupnici .


Žetony úspěchů a žeton 90 vítězných bodů si prozatím nechte před sebou.

Budou použity pro počítání vítězných bodů na herním plánu (žeton 90 vítězných bodů) a pro označení dosažených úspěchů (žetony úspěchů).

Každý hráč začíná se dvěma hracími kostkami a v průběhu hry může získat třetí. Hrací kostky umožňují zahrát akce, takže se třetí hráč kostkou hráč získá možnost hrát tři akce namísto dvou. Třetí kostka je na začátku hry „zamknuta“ (v okénku pod stupnicí kultury).

 Úroveň ekonomiky umožňuje získávat určitý počet drachem při akci Obchod. Posunem po této stupnici lze získat občany a vítězné body.

 Úroveň kultury umožňuje získávat určitý počet vítězných bodů při akci Kultura. Posunem po této stupnici lze získat třetí hrací kostku a posunout se na počítadle daní.

 Úroveň vojenství umožňuje verbovat určitý počet armád při akci Dobývání. Posunem po této stupnici lze získat slávu.

D Vezměte si 7 destiček akcí v odpovídající barvě.

Destičky akcí jsou očíslovány od 0 do 6. Jejich efekty lze využít během akční fáze.



D



B

C



C

C

E 5 politických karet (♣): Zamíchejte všechny politické karty a každému hráči rozdejte 5 karet lícem dolů. Pak dojde k úvodnímu **draftu** karet (viz box vpravo). Ze zbývajících karet utvořte balíček a umístěte jej poblíž herního plánu.

Ve hře jsou tři druhy politických karet: žluté karty mají okamžitý efekt (⚡), fialové karty mají permanentní efekt až do konce hry (∞), červené karty mají efekt na konci hry (♣). Každá karta má název, popis efektu, některé z nich mají zobrazenou cenu, kterou musíte zaplatit, či požadavky, které musíte splnit, abyste ji mohli zahrát.

ÚVODNÍ DRAFT KARET

Všichni hráči si současně zvolí jednu z karet v ruce, umístí ji lícem dolů před sebe a zbývajcí karty pošlou hráči vlevo. Opakujte tento krok s nově obdrženými kartami (od hráče vpravo), dokud vám nezbyde poslední karta. Tu si musíte nechat. Na konci draftu bude mít každý hráč pět karet.







F Vezměte si **4 drachmy** (♣). Ze zbývajících žetonů drachmem vytvořte zásobu a umístěte ji poblíž herního plánu. Kdykoliv v průběhu hry můžete vyměnit žeton o hodnotě 5 drachem za žetony o hodnotě 1 drachmy (a naopak).

♣ ve hře slouží k nákupu malých trofejí při akci **Obchod**, placení politických karet, placení akce **Rozvoj** a při posunu na stupnicích ve fázi **Pokrok**.



II PŘIPRAVTE ZBÝVAJÍCÍ KOMPONENTY NÁSLEDUJÍCÍM ZPŮSOBEM:





- A** Rozložte **herní plán** a umístěte ho doprostřed stolu.

Herní plán má několik rozdílných prvků: v levé části se nachází počítadla občanů , daní , slávy  a armád . Nad nimi je Oblast úspěchů. Vpravo pak najdeme Oblast průzkumu s políčky pro žetony trofejí. Po okraji herního plánu se nachází bodovací stupnice.


- B** Umístěte 36 **žetonů trofejí** na odpovídající místa v Oblasti průzkumu. Umístěte zbývající žetony malých trofejí poblíž herního plánu.


Ve hře jsou dva druhy trofejí: malé trofeje bez vavřínových věnců a velké trofeje s vavřínovými věnci.


Dále se dělí na tři druhy, rozeznatelné podle barvy a symbolu: červené s amforou, modré s helmou, zelené s lyrou. Jeden žeton od každé barvy (s vavřínem) patří také do Persepole ve spodní části Oblasti průzkumu.


- C** Všichni hráči umístí svůj **ukazatel občanů** na hodnotu tři na počítadle občanů , svoje **ukazatele daní** , **slávy**  a **armád**  na hodnotu nula na jednotlivých počítadlech.

Tyto ukazatele se v průběhu hry mohou po počítadlech pohybovat směrem nahoru i dolů.


 Občané vám umožní hrát silnější akce, i když vám nepadnou dostatečné hodnoty na kostkách. Počet svých občanů zvyšujete posunem po stupnici ekonomiky a díky akci Legislativa.

 Daně vám umožní získat drachmy během každé fáze Zdanění. Hodnotu na počítadle daní zvyšujete posunem po stupnici kultury a díky dosahování úspěchů.

 Sláva vám na konci hry přinese vítězné body. Hodnotu na počítadle slávy zvyšujete posunem po stupnici vojenství a díky dosahování úspěchů.

 Armády jsou nutné pro akci Dobývání, kdy vysíláte svá vojska do Oblasti průzkumu, což vám přináší trofeje. Hodnotu na počítadle armád zvyšujete pomocí akce Dobývání.

- D** Umístěte svůj **ukazatel vítězných bodů** na políčko 0 na bodovací stupnici. Váš **žeton 90 vítězných bodů** položte vedle herního plánu poblíž políčka 0 na bodovací stupnici.

Použijete jej ve chvíli, kdy váš ukazatel vítězných bodů  překročí políčko 89 na bodovací stupnici (žeton položíte na váš ukazatel, bude se nadále pohybovat s ním).

- E** Vytvořte **balíček událostí**:

- Vezměte všech 16 karet událostí, karty událostí **Růst populace** a **Dobytí Persie** dejte stranou.
- Umístěte kartu **Dobytí Persie** lícem dolů vedle herního plánu.
- Zamíchejte zbývajících 14 karet událostí a vezměte horních 7 karet, ty umístěte lícem dolů na kartu **Dobytí Persie** z předchozího kroku. Zbývajících 7 karet vraťte do krabice, v této partii už je nebudete potřebovat.
- Umístěte kartu **Růst populace** na vršek této hromádky.

V každém kole bude odhalena nová událost, která bude odměňovat a trestat hráče dle konkrétních podmínek. Události pro první a poslední kolo každé partie jsou pevně dány.



F Vytvořte zásobu **svitků a drachem**.

Svitky lze použít několika způsoby. Umožní vám zvýšit hodnotu na počítadle o 3, jednorázově jimi lze nahradit požadavky pro zahrání karet nebo při akci Rozvoj nebo umožní dodatečný posun ve fázi Pokroku.

G Každý hráč provede instrukce z první úrovně rozvoje dle své destičky města: některé destičky přináší okamžitý bonus. Pokud se posunete na některé ze 3 stupnic (ekonomika, kultura, vojenství), získáte i případnou odpovídající **výhodu** (viz str. 13).

H Hru začne hráč, který byl naposledy v Řecku. Pokud žádný takový není, začne hráč, který naposledy viděl film s antickou tematikou.

PŘÍKLAD

Milét umožňuje na začátku hry posunout se zdarma o 1 úroveň na stupnici. Ukazatel daného hráče se posune na úroveň dvě, čímž daný hráč získá 3

Na začátku partie postupte zdarma o 1 na stupnici.



ARMÁDY

SLÁVA

PERSEPOLIS

B

C

C

X 15

X 15

F



PRŮBĚH HRY

Partie hry **Khôra** se hraje na 9 kol. Na konci devátého kola spočítají hráči své celkové skóre a určí vítěze (viz **Konec partie** na str. 15).

PŘEHLED HERNÍHO KOLA

Každé kolo je rozděleno na 7 fází, které se odehrají v daném pořadí:

- A. ODHALENÍ UDÁLOSTI
- B. ZDANĚNÍ
- C. HOD KOSTKAMI A VÝBĚR AKCÍ
- D. VYHODNOCENÍ AKCÍ
- E. POKROK
- F. VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI
- G. ÚSPĚCHY



A. ODHALENÍ UDÁLOSTI

Začínající hráč otočí vrchní kartu z balíčku událostí, položí ji poblíž herního plánu lícem nahoru a nahlas přečte text na kartě. V této chvíli nemá událost žádný efekt. Bude vyhodnocena ve fázi **F: VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI**. (Jedinou výjimkou je první událost, Růst populace, která se vždy vyhodnocuje ve fázi **C: HOD KOSTKAMI A VÝBĚR AKCÍ** namísto ve fázi Vyhodnocení události.) Pokračujte do další fáze, **B: ZDANĚNÍ**.



Otočte a nahlas přečtěte další kartu události z balíčku událostí.

B. ZDANĚNÍ

Každý hráč získá tolik , kolik činí hodnota na jeho počítadle . Vezměte si ze zásoby.

Pokračujte do další fáze, **C: HOD KOSTKAMI A VÝBĚR AKCÍ**.



Získejte podle hodnoty na počítadle .

Pamatujte! Když je kolem sovy mince, vždycky znamená drachmy.

C. HOD KOSTKAMI A VÝBĚR AKCÍ

Všichni hráči současně provádí následující kroky v tomto pořadí:

1. Hod všemi kostkami.

Na začátku hry máte v tomto kroku k dispozici dvě . Jakmile dosáhnete úrovně 4, odemknete si třetí . Kostkami lze hodit pouze jedenkrát za kolo (přehazovat kostky lze pouze při hraní varianty hry od BoardBros – viz str. 15). Po hodu položte svoje kostky před sebe.

Hráč s nejnižším součtem hodnot na kostkách se pro toto kolo stává začínajícím hráčem. V případě remízy je začínajícím hráčem ten z remizujících hráčů, který je nejbližší k hráči, který byl začínajícím hráčem v předchozím kole (nejblíže ve směru pohybu hodinových ručiček).

2. Výběr akcí.

Každý hráč tajně přidělí (lícem dolů) ke každé jednu ze sedmi destiček akcí. Každá destička akce může být přidělena pouze k jedné a každá může mít přidělenou pouze jednu destičku akce.

3. Odhalení destiček akcí.

Jakmile všichni hráči přidělili všem svým kostkám destičky akcí, všichni je naráz odhalí.

4. Úprava ukazatele na počítadle .

Každý hráč porovná hodnoty zvolených destiček akcí s přidělenými .

- Pokud je hodnota na nižší než číslo destičky akce, ke které byla kostka přidělena, posune ukazatel na počítadle o tolik polí směrem dolů, kolik činí rozdíl těchto dvou hodnot. Pokud nemá dostatek , neposune ukazatel, ale dá destičku bokem k ostatním nepoužitým destičkám (a tuto destičku nevyhodnocuje).
- Pokud je hodnota na vyšší nebo rovna číslu destičky akce, nechá hráč destičku i před sebou.

Pokračujte do další fáze, **D: VYHODNOCENÍ AKCÍ**.

Hod'te svými kostkami a přiďte ke každé z nich destičku akce. Všichni současně pak odhalte destičky akcí.

Pokud je hodnota kostky nižší než číslo na destičce, snižte svoji hodnotu na počítadle .

PŘÍKLAD

Na padly zelenému hráči hodnoty 2 a 4. Ke kostce s hodnotou 2 přidělil destičku akce Kultura (s číslem 2) a ke kostce s hodnotou 4 destičku akce Rozvoj (s číslem 6). Jakmile odhalí svoje destičky, musí pohnout svým ukazatelem o 2 pole směrem dolů, protože zvolená destička akce Rozvoj má číslo 0 2 vyšší, než je hodnota , ke které byla přidělena.



- Drachma
- Kostka
- Kultura
- Občané
- Daně

D. VYHODNOCENÍ AKCÍ

Vyhodnot'te efekty destiček akcí ve vzestupném pořadí.

V této fázi jsou postupně vyhodnocovány destičky akcí, počínaje Filosofí (s číslem 0) a dále ve vzestupném pořadí. Každý hráč, který si vybral danou destičku (na jejíž číslo zrovna přišla řada), provede její efekt(y).

Pro udržení tempa hry mohou všichni hráči, kteří si vybrali danou destičku, své akce provádět

současně. S jednou výjimkou, kterou je destička akce Dobývání (s číslem 4), při jejímž vyhodnocení musí být dodrženo pořadí kola. Pokud si destičku akce Dobývání zvolili alespoň dva hráči, vyhodnotí ji postupně v pořadí kola.

Vyhodnocení efektů všech zvolených destiček akcí je dobrovolné: pokud hráč nechce, nemusí splnit žádný efekt kterékoliv akce.

PŘÍKLAD

Oranžový, černý a zelený hráč mají rozehranou partii.

Oranžový zvolil akce Filosofie (0) a Dobývání (4). Černý odhalil destičky akcí Dobývání (4) a Politika (5). Zelený naplánoval zahrání akcí Filosofie (0) a Obchod (3).

Na úvod vyhodnotí oranžový a zelený současně akci Filosofie (0). Poté zelený odehraje akci Obchod (3). Další na řadě je akce Dobývání (4), kterou musí oranžový a černý vyhodnotit postupně, protože akce prvního hráče může ovlivnit možnosti dalšího hráče v pořadí. Černý hráč vyhodnotí Dobývání jako první, protože je blíže k začínajícímu hráči (zelený) ve směru pohybu hodinových ručiček.


Na závěr černý hráč vyhodnotí Politiku (5). Kdyby si některý z hráčů zvolil destičku akce Rozvoj (6), byla by vyhodnocena jako poslední.



Níže najdete upřesnění jednotlivých akcí:





◆ Filosofie

Počet , které u sebe mohou hráči mít, není omezen. Svítky je možné použít celkem třemi způsoby (viz [Svítky](#) na str. 14).






2 Kultura

Pokud váš ukazatel bodů  překročí políčko s hodnotou 89 na bodovací stupnici, položte žeton 90 bodů na váš ukazatel vítězných bodů .



1 Legislativa

Je možné dočasně překročit hodnotu 15 na počítadle , přebývajících  můžete využít na jiné akce v tomto kole. Na konci fáze Vyhodnocení akcí však můžete mít pouze 15 .

Počet , které mohou mít hráči v ruce, není omezen.



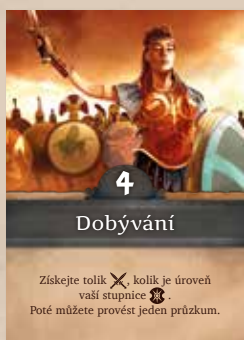


3 Obchod

Za 5 můžete ze zásoby koupit malou trofej kterékoliv barvy (velké trofeje kupovat nelze). Velké trofeje se nachází pouze na herním plánu a lze je získat průzkumem.

Během jedné akce Obchod můžete koupit pouze jednu malou , ale celkový počet trofejí, které u sebe mohou hráči mít, není omezen.

Zásoby a malých jsou neomezené. Pokud by se vám stalo, že některé z žetonů dojdou, použijte vhodnou náhradu.



4 Dobývání

Je možné dočasně překročit hodnotu 15 na počítadle a přebývajcí využít pro průzkum. Na konci fáze Vyhodnocení akcí však můžete mít pouze 15 .

Při průzkumu provádějte následující kroky v tomto pořadí:

- ▶ Vyberte si z herního plánu jednu z dostupných trofejí.
- ▶ Vaše hodnota musí být stejná nebo vyšší než hodnota napravo od vybraného žetonu. Pokud nemáte dostatečnou hodnotu , danou trofej nemůžete dobýváním získat.
- ▶ Podle hodnoty si snížíte hodnotu .
- ▶ Vezměte si danou trofej a umístěte ji před sebe. Získáte také případné výhody zobrazené pod daným žetonem (více k výhodám na str. 13). V rámci jedné akce můžete provést pouze jeden průzkum a získat jednu trofej. Výjimka: Dobytí Persepole umožňuje získat naráz 3 velké trofeje.

PŘÍKLAD

Černý hráč hraje akci Dobývání. Na začátku kola má 2 a na stupnici je na úrovni 4. Zahráním akce se na počítadle posune na 6. Při průzkumu může získat jednu z trofejí ze zvýrazněné oblasti. Rozhodne se získat velkou trofej, jejíž požadavky jsou mít 6 a snížit si tuto hodnotu o 3. Získá danou trofej a jako výhodu 2 .

Pokud by černý hráč měl na začátku kola 13 a na stupnici byl na úrovni 4, znamenalo by zahrání akce Dobývání posun na hodnotu 17 . Protože je to více, než jaká je maximální hodnota počítadla , na konci kola, po průzkumu, bude mít hráč maximálně 15 .



- Svitek
- Vítězný bod
- Politická karta
- Občané
- Drachma
- Trofej jakékoliv barvy
- Armády
- Dobývání

5 Politika



Pro zahrání politické karty proved'te následující kroky v tomto pořadí:

- > **Ověřte si, že máte všechny požadované trofeje**, zobrazené v pravém horním rohu karty. Nezáleží na druhu trofejí, je jedno, zda se jedná o malé nebo velké . Každá trofej může splnit podmínky více karet. Pokud nemáte dostatek trofejí požadovaných politickou kartou, nesmíte ji zahrát (pomocí 2 svitků však lze dočasně nahradit jednu trofej, a to i vícekrát, viz str. 14).
- > **Zaplat'te do zásoby požadované** , zobrazené v levém horním rohu politické karty. Některé karty symbol nemají. Pokud nemáte dostatek , nesmíte kartu zahrát.
- > Ve hře jsou celkem 3 druhy politických karet:
- > : Karty se žlutým pozadím mají okamžitý efekt. Jakmile takovou kartu zahrajete, **okamžitě proved'te její efekt** a pak ji nechte položenou před sebou.
- > : Karty s fialovým pozadím mají permanentní efekt. Jakmile takovou kartu zahrajete, nechte ji položenou před sebou. **Její efekt platí až do konce hry** (pokud není karta ze hry odstraněna). V levém dolním rohu těchto karet naleznete písmeno označující fázi kola, ve které se efekt dané karty aktivuje.
- > : Karty s červeným pozadím mají efekt na konci hry. Jakmile takovou kartu zahrajete, nechte ji položenou před sebou. **Karta nemá žádný efekt, dokud nenastane sčítání bodů na konci hry**, tehdy dává svému majiteli .

PŘÍKLAD

Černý hráč chce prostřednictvím akce Politika zahrát politickou kartu Nábor žoldněřů. Zahrání této karty nestojí žádné , ale požadavek je mít alespoň jednu červenou trofej. Černý hráč takovou trofej má, takže kartu může zahrát. Položí ji před sebe. Karta má okamžitý efekt: černý hráč je na úrovni 5 stupnice , což mu přinese 5 . Protože je však jeho ukazatel na počítadle na hodnotě 13, získa pouze 2 , čímž dosáhne maximální hodnoty 15.



6 Rozvoj



Pro odemknutí další úrovně rozvoje na stupnici rozvoje proved'te následující kroky v tomto pořadí:

- > **Ověřte si, že máte všechny požadované trofeje zobrazené u úrovně rozvoje**, na kterou se chcete dostat. Nezáleží na druhu trofejí, je jedno, zda se jedná o malé nebo velké . Každá trofej může splnit podmínky více úrovní rozvoje. Pokud nemáte dostatek trofejí požadovaných danou úrovní rozvoje, nesmíte další úroveň odemknout (pomocí 2 svitků však lze dočasně nahradit jednu trofej, a to i vícekrát, viz str. 14).
- > **Zaplat'te požadované** . Některé úrovně rozvoje symbol nemají. Pokud nemáte dostatek , požadovaných danou úrovní rozvoje, nesmíte další úroveň odemknout.
- > **Posuňte svůj ukazatel rozvoje na vyšší políčko**. Efekt vpravo od ukazatele rozvoje je nyní aktivní, **spolu se všemi efekty u úrovní níže**. Ve hře se nachází tři typy efektů, odlišují se symbolem vpravo od textu:
 - : Aplikujte tento efekt hned, jakmile odemknete tuto úroveň rozvoje.
 - : Aplikujte efekt kdykoliv v průběhu hry, když jsou splněny jeho spouštěcí podmínky.
 - : Aplikujte tento efekt až na konci hry, při sčítání závěrečného skóre.
- > Tuto akci je možné zahrát pouze třikrát za celou hru.

Pokračujte do další fáze, **E: POKROK**.

PŘÍKLAD

Hráč za Argos hraje svoji první akci Rozvoj. Musí mít 2 modré trofeje, což splňuje. Díky tomu může svůj ukazatel rozvoje posunout na další úroveň rozvoje. Nová úroveň rozvoje má okamžitý účinek, takže ho hned aplikuje.



E. POKROK

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru pohybu hodinových ručiček může každý hráč postoupit na jedné ze tří stupnic na hráčské desce: (3), (4), (5).

Aby hráč mohl postoupit, musí zaplatit tolik (6), kolik je zobrazeno v políčku, kam by se jeho ukazatel na dané stupnici posunul. Po zaplacení posune ukazatel na dané stupnici a získá případné

výhody zobrazené mezi políčky, mezi kterými se ukazatel posunul (viz str. 13).

Všimněte si, že některé politické karty umožňují postoupit na stupnicích pokroku více než jedenkrát v jednom kole (někdy na stejné stupnici, někdy na různých stupnicích), stejně tak zaplacení svitku.

Pokračujte do další fáze, **F: VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI**.

Zaplat' te odpovídající počet (6) a postupte na jedné ze tří stupnic vaší hráčské desky.

PŘÍKLAD

Zelený hráč chce postoupit na stupnici (3). Jeho ukazatel je na úrovni 2, takže musí zaplatit 2 (6), aby posunul ukazatel na úroveň 3. Zároveň získá 3 občany (3).



F. VYHODNOCENÍ UDÁLOSTI

Proved'te efekt karty události, která byla odhalena ve fázi **A: ODHALENÍ UDÁLOSTI**.

- Pokud efekt cílí na hráče s největším nebo nejmenším počtem X, provede jej pouze tento hráč. Pokud má více hráčů v daném kritériu shodu, provedou jej všichni takoví hráči.
- Pokud se efekt týká jiného prvku než X, provedou jej všichni hráči.

Pokračujte do další fáze, **G: ÚSPĚCHY**.

Založení Akademie

Hráč s nejvyšší hodnotou X získá 1 (1).

Hráč s nejnižší hodnotou X ztratí všechny své (1).



Proved'te efekt karty události

- (6) Drachma
- (3) Vítězný bod
- (5) Ekonomika
- (4) Armády
- (4) Kultura
- (5) Vojenství
- (3) Občané

G. ÚSPĚCHY


Na herním plánu v Oblasti úspěchů je celkem pět polí pro označení úspěchů, kterých mohou hráči dosáhnout v průběhu partie. V jedné partii je možné každého úspěchu dosáhnout pouze jednou, a to pouze v této fázi (G) kola. Pokud však v jeden okamžik dosáhne některého z úspěchů více hráčů, mohou si ho označit všichni takoví hráči.

Pro dosažení jednotlivých úspěchů je třeba splnit následující podmínky:




Mít alespoň 10 vítězných bodů.



Dosáhnout alespoň hodnoty 12 na počítadle .







Dosáhnout alespoň hodnoty 6 na počítadle .





Dosáhnout alespoň úrovně 4 na stupnici .




Mít vyložené alespoň 3 politické karty.

Symbole  na herním plánu a hráčské desce slouží k připomenutí, že některý z hráčů dosáhl některého z úspěchů (bodovací stupnice, počítadlo , počítadlo , stupnice .

V průběhu této fáze každý z hráčů, který dosáhne některého z ještě volných úspěchů, umístí odpovídající žeton úspěchů na dané pole. Poté obdrží následující odměnu:

► Pokud daného úspěchu dosáhl jediný hráč, vybere si buď posun o 1 na počítadle , nebo posun o 1 na počítadle .





► Pokud daného úspěchu dosáhlo v tomto kole více hráčů, posunou tito hráči o 1 své ukazatele na počítadle .

Jakmile hráč dosáhne některého z úspěchů, zůstane mu (včetně odměny) již natrvalo, nemůže o něj přijít, ani kdyby později podmínky úspěchu již nespĺňoval.

Jakmile je dosaženo některého z úspěchů, je na jeho pole umístěn žeton v barvě hráče (případně žetony v barvách hráčů, kteří úspěchů dosáhli) a v dalších kolech již není možné úspěchu znovu dosáhnout.



PŘÍKLAD

Ve fázi G: Úspěchy, je hodnota  zeleného hráče 12, zatímco oranžový hráč má 14. Úspěch  je stále k dispozici. Oba hráči si tedy umístí své žetony úspěchů  na odpovídající pole a oba si zvýší hodnotu .



Pokud jste již odehráli fázi G v devátém kole, pokračujte k ZÁVĚREČNÉMU VYHODNOCENÍ. Pokud ne, začnete nové kolo fází A: ODHALENÍ UDÁLOSTI.

VÝHODY

Níže najdete seznam jednotlivých výhod (či postihů) a jejich možných efektů v průběhu Vyhodnocení události, průzkumu, při zahrání politické karty či při akci Rozvoj.



Ztráta/zisk . Posuňte o odpovídající počet polí svůj ukazatel na počítadle , nesmíte trvale překročit 15.



Zahození/zisk . Pokud nemáte dostatek karet pro zahození, zahod'te všechny karty z ruky. Karty na stole jsou nedotknutelné a žádný efekt vás nemůže donutit je zahodit.



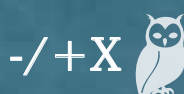
Ztráta/zisk . Posuňte o odpovídající počet polí svůj ukazatel na stupnici .



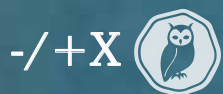
Ztráta/zisk (malé či velké) . Pokud máte ztratit trofej a žádnou nemáte, nestane se nic.



Ztráta/zisk . Posuňte o odpovídající počet polí svůj ukazatel na počítadle , nesmíte však překročit 10.



Ztráta/zisk . Posuňte o odpovídající počet polí svůj ukazatel na počítadle , nesmíte však překročit 10.



Ztráta/zisk . Pokud máte ztratit a žádné nemáte, nestane se nic.



Možnost postoupit na stupnici . Posuňte ukazatel o daný počet úrovní. Cenu v zaplaťte jako obvykle.



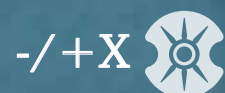
Ztráta/zisk . Pokud máte ztratit a žádný nemáte, nestane se nic.



Možnost postoupit na stupnici . Posuňte ukazatel o daný počet úrovní. Cenu v zaplaťte jako obvykle.



Ztráta/zisk . Posuňte o odpovídající počet polí svůj ukazatel na počítadle , nesmíte však mít na konci fáze D: VYHODNOCENÍ AKCÍ vyšší hodnotu , než je 15 (i přesto, že v průběhu vyhodnocování akcí tento limit překonat můžete, viz str. 9).



Možnost postoupit na stupnici . Posuňte ukazatel o daný počet úrovní. Cenu v zaplaťte jako obvykle.



Odemknutí třetí kostky. Získáte třetí kostku, kterou můžete používat až do konce partie.

Občané

Vítězný bod

Sláva

Drachma

Svitek

Armády

Politická karta

Trofej

Daně

Ekonomika

Kultura




Vojenství


Kostka

SVITKY


 mohou být použity třemi různými způsoby, v různých okamžicích v průběhu hry:





Během fáze C: **HOD KOSTKAMI A VÝBĚR AKCÍ** (4. krok Úprava ukazatele na počítadle občanů) můžete utratit libovolný počet . Za každý utracený  získáte 3 občany na počítadle občanů .

Můžete utracet , i když v tomto kole občany nevyužíváte.



V průběhu akcí Politika a Rozvoj během fáze D: **VYHODNOCENÍ AKCÍ** můžete utratit libovolné množství dvojic . Za každou takovou dvojici můžete dočasně ignorovat jednu požadovanou trofej, která je podmínkou pro zahrání karty nebo odemknutí další úrovně rozvoje. Danou trofej ale fyzicky nezískáte!



Během fáze E: **POKROK** můžete utratit libovolné množství . Za každý takový žeton smíte postoupit na kterékoliv ze 3 stupnic. Cenu v  zaplatíte jako obvykle. Díky této možnosti můžete postoupit více než jedenkrát za kolo.









KONEC PARTIE

Hra končí po devíti kolech. Poté se přejde k závěrečnému vyhodnocení.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Každý z hráčů přidá ke svému základnímu součtu :

- všechny  za  efekty na odemknutých úrovních rozvoje.
- všechny  za  efekty na zahraničních politických kartách.
-  za součin hodnoty  a množství velkých trofejí, které má u sebe.

Hráč s nejvíce  vítězí! V případě remízy rozhoduje množství .

Pokud remíza stále trvá, hráči vítězství sdílí.



AUTOŘI HRY

Původní hra: Improvement of the Polis

Návrh hry: Head Quarter Simulation Game Club

Původní vydavatel: Asobition Ltd.

Ilustrace: David Chapoulet & Jocelyn Millet

Vedení projektu: Ludovic Papais

Grafický design: Vincent Mougenot

3D vizualizace: Lenaïg Bourgoïn

Úprava pravidel: Xavier Taverne

Česká verze: David Navrátil, Marek Dvořák


DTP české verze: Michal Pechl


VARIANTY HRY OD BOARDBROS

Khôru máme rádi takovou, jaká je. Občas si ji ale chceme zahrát v „soutěžním módu“. Tehdy se hodí použít jednu z následujících variant. Pokud máte chuť snížit vliv náhody ve hře, zvolte jedno z těchto dvou dodatečných pravidel:

1. Při hodu kostkami může každý provést jeden přehoz (1 či více kostkami).
2. Při hodu kostkami hodí 2 kostkami pouze jeden z hráčů, ostatní si na svých kostkách nastaví hodnoty podle jeho hodu. Každý, kdo má třetí kostku, s ní hodí dodatečně a používá hodnotu, která na třetí kostce padla. V této variantě se role začínajícího hráče postupně předává po směru hodinových ručiček



 Svitek

 Občané

 Trofej

 Ekonomika

 Kultura

 Vojenství

 Vítězný bod

 Drachma

 Sláva

KHÔRA: TÉMA A HISTORIE

Khôra je hra, která během svého vývoje vyžadovala speciální přístup. Přečetli jsme hodně knížek o starověkém Řecku, abychom získali směr a oporu během vytvářecího procesu. Zkombinování historického tématu s designem hry pro nás bylo nutností. Víc než to; přáli jsme si, aby historie určovala význam karet a jejich sílu ve hře.

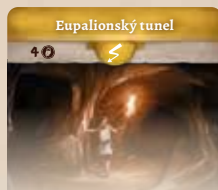
KDY SE HRA ODEHRÁVÁ

Khôra pokrývá období starověkého Řecka od 5. století př. n. l. (iónské povstání, peloponéská válka...) do konce 4. století př. n. l. Karty hry přímo odkazují na tehdejší události s jejich politickými, kulturními a vojenskými aspekty.

POLITICKÉ KARTY



PERIPTEROS: Peripteros je jeden z půdorysů starověkých řeckých chrámů, obklopený sloupy. Právě tuto formu chrámu si většina z nás představí, když přijde řeč na starověké Řecko.



EUPALIONSKÝ TUNEL: Tento tunel byl postaven v 6. století př. n. l. Používal se jako akvadukt, který zásoboval vodou město Samos, ležící na stejnojmenném ostrově. Měřil lehce přes kilometr a vedl pod kopcem Kastro. Tunel měl velký význam pro obranu města, protože byl ukrytý před nepřáteli. Nikdy se tak nestalo, že by město někdo odřízl od pitné vody.



DIOLKOS: Diolkos jsou starověké dlezněné cesty, které se používaly na přepravu lodí po pevnině. Nejznámější z nich vede napříč Korintskou šíjí. Byla vybudována na popud korintského tyrana Periandra a vybavena dřevěnými koleječnicemi, jež se potíraly tukem.



KORINTSKÉ SLOUPY: Sloupy tzv. korintského řádu, jednoho z architektonických stylů antického Řecka, měly hlavice obrostlé trsy listů akantu.



STOA POIKILÉ: Stoa poikilé jsou zdobená sloupová díla lemující antická náměstí. Často zde debatovali antičtí učenci a filosofové.



PROSKÉNION: Na proskénionu, vyvýšeném pódiu řeckého divadla, hráli herci svá představení.

Původní japonská verze hry se jmenovala „Improvement of the Polis“ (tedy něco jako „vylepšování města“). Originální slovo „polis“ fungovalo přes svůj řecký původ i v angličtině. Her s tímto názvem se ale objevilo několik, a pokud bychom tuto hru pojmenovali opět stejně, mohla by nezaslouženě zapadnout. Po dlouhém výzkumu jsme se rozhodli pro název Khôra. Toto slovo vyjadřuje nejen samotné město – tedy polis –, ale i okolní území, vesnice a pole. Podle nás výborně přibližuje atmosféru hry.

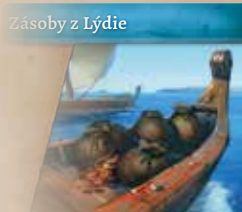


KARTY UDÁLOSTÍ

TŘICET TYRANŮ: Když Athény prohrály peloponéskou válku, vítězná Sparta zde nastolila oligarchickou vládu zvanou Třicítka, která rázně omezila práva athénských občanů. Později ji historikové začali označovat jako Třicet tyránů.



ZÁSObY Z LÝDIE: Lýdie byla země v Malé Asii, která byla proslulá svým bohatstvím. Jejím nejznámějším králem byl Kroisos, první panovník, který nechal razit mince jako platidlo. Lýdie byla nakonec dobytá Kýrem II. Velikým a připojena k perské říši.



ELEUSÍNSKÁ MYSTÉRIA: Mystéria byly řecké náboženské školy, jejichž učení bylo vyhrazeno pouze zasvěceným a jejichž vnitřní chod byl držen v tajnosti před okolním světem.



MOR V ATHÉNÁCH: Epidemie moru v Athénách vypukla v roce 429 př. n. l. Její následky byly zničující; zemřela zhruba třetina populace včetně hrdiného státníka Perikla. Mor měl také vliv na peloponéskou válku, neboť Sparta oslabení svého rivala pochopitelně využila. Vypuknutí epidemie je považováno za konec zlatého věku Athén.



DOBYTÍ PERSIE: Alexandr Veliký toužil – stejně jako jeho otec Filip II. – po ovládnutí Persie, největší mocnosti tehdejšího světa. To se mu díky vojskům sjednoceného Řecka i mimořádnému politickému a strategickému umění skutečně podařilo. Stal se tak nejúspěšnějším vojevůdcem historie.

