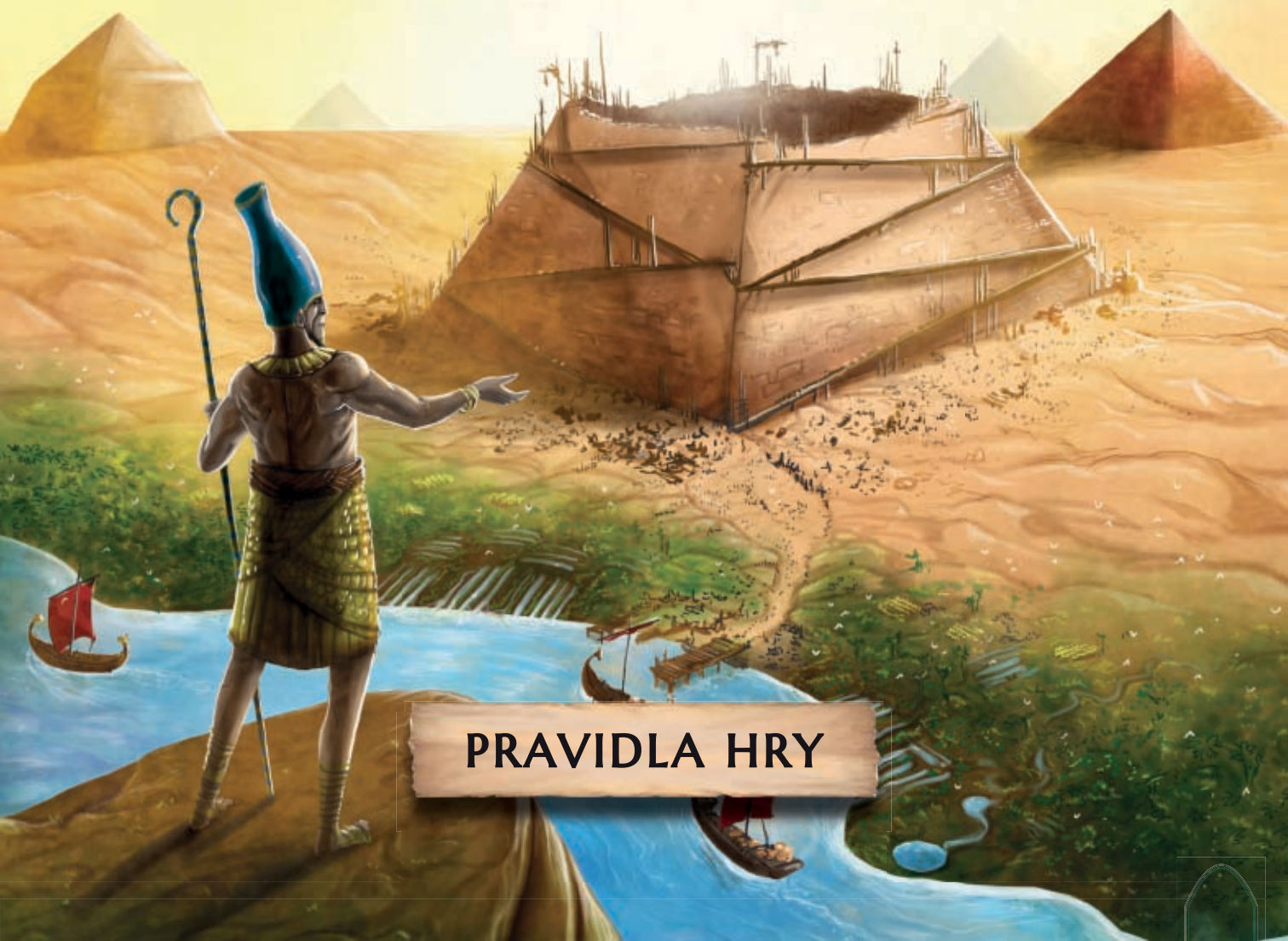


SNEFFERU

STAVITELÉ PYRAMID



PRAVIDLA HRY






SNEFERU: STAVITELÉ PYRAMID

Hra pro 1–4 hráče o stavění pyramid na zhruba 45 minut.

Sneferu byl egyptský faraon, který vládl přibližně v letech 2543–2510 př. n. l., jediný ze všech faraonů, který pro sebe nechal postavit hned 3 pyramidy. První pokus postavit pyramidu v Médúmu ovšem nevyšel a stavba se zhroutila. Dalším pokusem byla Lomená pyramida, v průběhu jejíž stavby bylo potřeba změnit sklon, což mělo za následek nepravidelný tvar. Jako poslední vznikla Červená pyramida, první úspěšný pokus o stavbu pyramidy s hladkými stěnami. Znamenala novou éru egyptských pyramid a stala se předlohou pro slavné pyramidy v Gíze.

Ve hře se zhostíte rolí egyptských architektů, které Sneferu po dvou neúspěšných pokusech, a s vědomím blížící se smrti, povolal do svých služeb. Vaším úkolem je konečně postavit pyramidu, která bude hodna jeho jména. Ale pouze ta největší pyramida bude vybrána jako místo faraonova věčného odpočinku. Pro stavitele vítězné pyramidy to bude znamenat nehynoucí slávu a obrovské bohatství. Všechny ostatní čeká trest v podobě uvěznění ve vlastních pyramidách, které jim poté budou strženy na hlavy! Není nad pořádnou motivaci. Tak směle do díla!

CÍL HRY

Během cesty lodí po Nilu nashromáždíte různé materiály (basalt , vápenec z Tury , vápenec z Mokattamu , granit , zlato ) a postavte co největší pyramidu!

HERNÍ MATERIÁL



1 herní plán



4 desky hráčů



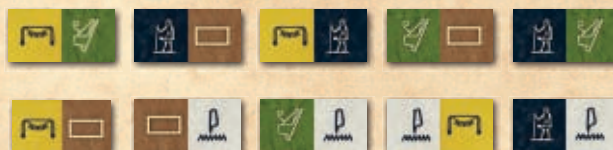
4 destičky stavitelů
(ve čtyřech barvách)



4 figurky lodí
(ve čtyřech barvách)



1 deska nabídky kamenů



100 kamenů
(10 různých druhů, 10 od každého)
Zásoba kamenů je omezená. Pokud kameny dojdou, ničím se nenahrazují.



1 pytlík





40 žetonů jídla
(25 × 1, 15 × 5)

Zásoba jídla je neomezená. Pokud jídlo dojde, použijte vhodnou náhradu.



15 žetonů bonusu

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Umístěte **herní plán** dprostřed herní oblasti.
- 2 Náhodně rozmístěte 15 žetonů bonusů na čtvercová pole na herním plánu. Nejprve vezměte žetony označené symbolem oka , zamíchejte je a náhodně rozmístěte lícem vzhůru na první 4 pole (*také se symbolem oka* ). Poté vezměte zbylé žetony bonusů a náhodně je rozmístěte na zbylá pole lícem vzhůru.
- 3 Každý hráč obdrží **desku hráče** ve tvaru pyramidy.
- 4 Každý hráč si vybere barvu a obdrží **figurku lodi** a **destičku stavitele** v této barvě.
- 5 Každý hráč také obdrží **6 jídel**. Jídlo umístí do své osobní zásoby poblíž desky hráče.
- 6 Každý hráč umístí figurku lodi ve své barvě na první (*modré*) políčko na herním plánu. Pořadí lodí na jednotlivých místech prvního políčka určete náhodně.
- 7 Všech **100 kamenů** vložte do pytlíku.
- 8 Přebytečné žetony jídla umístěte do společné zásoby na dosah všech hráčů.
- 9 Umístěte **desku nabídky kamenů** (*dále jen nabídka kamenů*) vedle herního plánu a zaplňte ji celkem 28 kameny náhodně vylosovanými z pytlíku.



Příprava hry pro 4 hráče.

PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tahu, cestují po Nilu ve starověkém Egyptě, kotví v přístavech a za **jídlo** 🍷 nakupují **kameny** (ve starověkém Egyptě se jako platidlo běžně používalo pivo a chléb). Kameny hráči umísťují do své pyramidy, kterou se snaží dokončit před koncem hry.

Pořadí průběhu hry je vždy určeno pořadím lodí na řece. Na tahu je vždy ten hráč, jehož loď je **nejvíce vzadu**. Pokud je více lodí na stejném poli, bude dříve na tahu ten, kdo na políčko dorazil jako **první** (tzn. jeho loď je na vnitřním místě políčka, blíže k řece Nil 🌊). Hráči získávají jídlo 🍷 za umístování kamenů na předtištěné symboly **chleba** 🍞 na desce hráče nebo při vytvoření a **uzavření oblasti stejného druhu materiálu**.

POZNÁMKA: Pokud hráč provede tah a jeho loď je stále nejvíce vzadu, provede další tah. Takto lze provést i **více tahů** za sebou.

Když jste na tahu, vždy proveďte následující kroky v pevně daném pořadí:

1. Vyberte si **kámen** z nabídky.
2. Zaplaťte **jídlo** 🍷 a **čas** ⌚ za vybraný kámen.
3. **Umístěte** vybraný kámen do své pyramidy.
4. **Získejte jídlo** 🍷 za umístění kamene do pyramidy (za předtištěné jídlo 🍷 nebo uzavřenou oblast).
5. **Doplňte** nabídku kamenů z pytlíku.



PŘÍKLAD: Na tahu je v tomto případě **modrý**. Je na políčko nejvíce vzadu a zároveň je nejblíže k řece Nil 🌊. Jakmile se modrý posune vpřed, bude na tahu **zelená**, protože její loď bude nejvíce vzadu.

1. VYBERTE SI KÁMEN Z NABÍDKY

Vyberte si libovolný kámen z nabídky. Kameny v nabídce jsou rozděleny do **4 sloupců**. Základní poplatek za každý kámen v daném sloupci je určený cenou vyobrazenou **pod** tímto sloupcem **A**. Většina kamenů ve sloupci má také **dodatečný poplatek**, vyobrazený nalevo od každého kamene **B**. Když určujete celkový poplatek za konkrétní kámen, sečtete poplatek pod sloupcem s poplatkem nalevo od daného kamene. Výsledný součet udává, kolik vás bude kámen stát jídla 🍷 a času ⌚ (viz krok 2). **Nesmíte** si vybrat kámen, který **nemůžete zaplatit** (tzn. kámen, na který nemáte dost jídla 🍷 anebo zbývajících času ⌚ během kroku 2).



2. ZAPLAŤTE JÍDLO A ČAS ZA VYBRANÝ KÁMEN

Spodní kámen v každém sloupci je vždy **nejlevnější** (je většinou bez příplatku, takže v takovém případě zaplatíte pouze základní cenu sloupce). Můžete si samozřejmě koupit i kameny výše ve sloupci, ale zaplatíte za ně **dodatečný poplatek** (viz ilustrace). Celková cena kamene je kombinací jídla 🍲 a času ⌚. Když platíte **jídlo** 🍲, vezměte jídlo 🍲 ze své osobní zásoby a vraťte je do společné zásoby. Jednotky času ⌚ představují pohyb vaší lodi dál po Nilu: 1 políčko = 1 jednotka času ⌚. Když „platíte“ čas ⌚ za právě koupený kámen, přesuňte svoji loď o 1 políčko kupředu za každou jednotku času ⌚.



PŘÍKLAD: Pokud je poplatek jednotek času ⌚ 3, posunete svoji loď o 3 políčka vpřed. V tomto případě musíte také zaplatit 2 jídla 🍲 do společné zásoby.



POHYB LODÍ

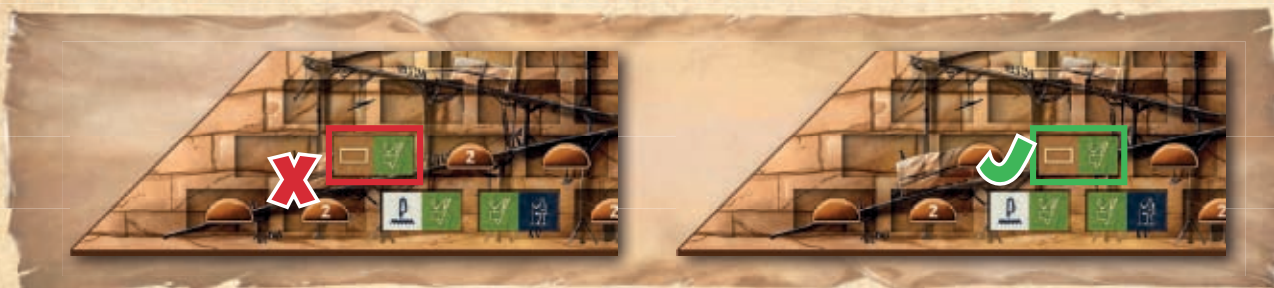
Pozor, **pořadí** vašich lodí podél Nilu a na jednotlivých políčkách je ve hře zásadní! Každé políčko podél Nilu má volná místa pro více lodí. Když posouváte svoji loď na nové políčko, vždy ji řadte na volné místo co **nejblíže k vnitřnímu okraji** políčka, na které se posouváte (tzn. co nejblíže Nilu 🌊). Díky tomu bude vždy jasné, kdo dorazil na políčko první, a tedy kdo má být na tahu (viz ilustraci).



POZNÁMKA: Pokud máte při placení jednotek času ⌚ pohnout loď až **za poslední** políčko herního plánu, **nesmíte** si daný kámen koupit.

3. UMÍSTĚTE VYBRANÝ KÁMEN DO SVÉ PYRAMIDY

Právě získaný kámen libovolně otočte a umístěte do své pyramidy na volné políčko. Kámen smíte umístit do **spodního patra** pyramidy nebo do vyššího patra. Pokud ale chcete kámen umístit do **vyššího patra**, obě poloviny právě umístěného kamen musí být „**podepřené**“ dřívě umístěnými kameny na nižším patře.



4. ZÍSKEJTE JÍDLO ZA UMÍSTĚNÍ KAMENE DO PYRAMIDY

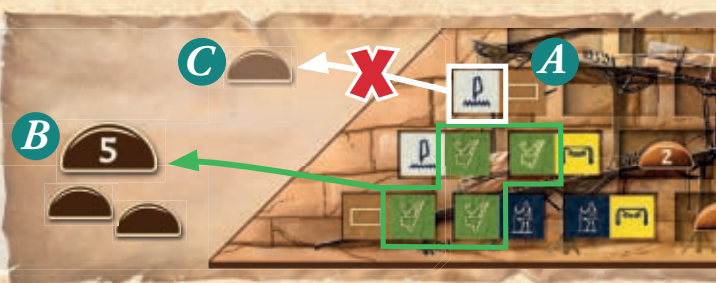
Na některých polích desky hráče (*pyramidy*) jsou symboly jídla . Pokud kamenem **překryjete** symbol jídla , okamžitě **získejte jídlo** vyobrazené na právě překrytém symbolu.

Když umísťujete kameny, můžete se pokusit vytvořit a rozšířit **nepřerušené oblasti** sousedících symbolů materiálů (*symboly spolu sousedí, pokud se dané poloviny kamenů dotýkají hranou vodorovně nebo svisle, šikmo spolu nesousedí*). Každý symbol materiálů má také odlišnou barvu. Pokud kámen umístíte tak, že vytvoříte **uzavřenou oblast** sousedících symbolů stejného druhu (*uzavřená oblast je taková, kterou již nejde dále rozšiřovat, protože je obklopená jinými symboly nebo okraji pyramidy*), okamžitě obdržíte jídlo v závislosti na **velikosti uzavřené oblasti** (*viz následující tabulku*). Pozor, za každou oblast můžete získat jídlo pouze **jednou** za hru. Pokud se vám nepodaří oblast uzavřít až do konce hry, žádné jídlo za ni nezískáte.

Tuto tabulku najdete také na herním plánu:

Počet symbolů	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Získané jídlo	0	2	4	7	9	12	14	17	19	22	24

PŘÍKLAD: hráč umístil hnědobílý kámen **A** a uzavřel jím **2 oblasti**: za **zelenou oblast** čítající 4 symboly získá 7 jídla **B**, za druhou oblast čítající 1 bílý symbol nezíská žádné jídlo **C**.



5. DOPLŇTE NABÍDKU KAMENŮ Z PYTLÍKU

Ve sloupci, ve kterém po vašem tahu chybí kámen, **posuňte** všechny kameny dolů, aby se zaplnilo prázdné místo. Poté vylosujte náhodný kámen z pytlíku a umístěte jej na volné místo **nahore** ve sloupci.

POZNÁMKA: Pokud již v pytlíku nejsou žádné kameny, nabídku nedoplňujte.

Pokud nastane vzácná situace, kdy je pytlík prázdný a některý sloupec nabídky je také prázdný, může hráč na **začátku svého tahu** vzít horní kámen z **jiného sloupce** a přemístit jej na **nejnižší** políčko prázdného sloupce.

BONUS LOMU

Pokud se jedna z barev vybraného kamene shoduje s barvou lomu (barevného políčka s žetonem bonusu), na kterém vaše loď stála na **začátku tahu** (tzn. před zaplacením jednotek času ☉), smíte získat bonus vyobrazený na žetonu u tohoto lomu (viz ilustraci). Získání bonusu je dobrovolné, můžete se **rozhodnout** jej nezískat.



BONUSY:



Získejte 1 jídlo 🍲 (na 3 žetonech, z toho na 1 se symbolem oka 👁)

Toto jídlo 🍲 **nesmíte** použít k zaplacení právě vybraného kamene.



Získejte 2 jídla 🍲 (na 3 žetonech, z toho na 1 se symbolem oka 👁)

Toto jídlo 🍲 **nesmíte** použít k zaplacení právě vybraného kamene.



Prominutí příplatku za kámen (na 3 žetonech, z toho na 1 se symbolem oka 👁)

Pokud získáte tento bonus, během kroku 2 smíte při placení **ignorovat poplatek jídla** 🍲 vyobrazený **nalevo** od daného kamene. Za kámen **zaplatíte** pouze poplatek vyobrazený **pod daným sloupcem**.



Ušetření 1 času ☉ (na 3 žetonech, z toho na 1 se symbolem oka 👁)

Pokud získáte tento bonus, během kroku 2 získáte při placení **slevu** 1 jednotky času ☉ (tzn. vaše loď se posune o 1 políčko méně). Poplatek času ☉ je možné **snížit na 0**. V tom případě se vaše loď nepohne a po dokončení tohoto tahu **ihned** odehrajte další tah. Takto můžete provést i několik tahů za sebou.



Zaplaťte 1 čas ☉ **za 3 jídla** 🍲 (na 2 žetonech)

Smíte ihned zaplatit 1 jednotku času ☉ (tzn. posunout svoji loď o 1 políčko vpřed) a získat za to 3 jídla 🍲. Toto jídlo 🍲 **nesmíte** použít k zaplacení právě vybraného kamene.






Sklad (na 2 žetonech)

Až během kroku 2 zaplatíte za kámen, smíte právě získaný kámen umístit **vedle** své pyramidy, nikoliv na pyramidu (tzn. přeskočíte krok 4). Tento kámen smíte umístit do své pyramidy **před** nebo **po** libovolném dalším tahu a provést 4. krok tahu.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se všichni hráči dostanou na **poslední políčko** na herním plánu.

Pokud si hráč nemůže koupit kámen z nabídky (*protože nemá dostatek jídla*  *nebo času*  *nebo protože dokončil pyramidu*), musí svoji loď ihned přesunout na poslední políčko Nilu. Za každé políčko, o které se takto posunul, získá odměnu **5 jídel** .

URČENÍ VÍTĚZE NA KONCI HRY

Hráč, jehož pyramida je postavena z **nejvíce kamenů**, se stává **vítězem**. V případě shody vyhrává hráč, jemuž zbylo **více jídla**. Pokud shoda stále trvá, rozhoduje **největší uzavřená oblast** stejných symbolů v pyramidě. Pokud shoda trvá i nadále, porovnejte **druhé největší uzavřené oblasti** atd. Pokud stále není rozhodnuto, hráči vítězství sdílí.

VÝZNAM HIEROGLYFŮ



BASALT

(hieroglyf značí „vládce“; zelená barva byla považována za barvu šlechty)



GRANIT

(hieroglyf značí „sochu“; granit byl často používán sochaři)



VÁPENEC Z MOKATTANU

(hieroglyf značí „kámen“)



ZLATO

(hieroglyf značí „zlato“)



VÁPENEC Z TUR

(hieroglyf značí „bilou“)



ČAS

(hieroglyf „slunce“ nebo „den“, představuje čas, který platíte posunutím po herním plánu)

ASYMETRICKÉ SCHOPNOSTI

Pokud máte se hrou Sneferu již nějaké zkušenosti, můžete zvolit variantu, v níž má každý stavitel jedinečnou zvláštní schopnost. Pokud hraje s touto variantou, **začínají vaše lodě na třetím políčku** Nilu. Máte tedy o 2 jednotky času méně než ve standardní hře.

Každý hráč si vybere svého stavitele a k němu příslušnou barvu lodě. Stavitele smíte také přidělit náhodně. Počáteční jídlo vyobrazené na destičce stavitele umístěte do své zásoby. Ostatní pravidla zůstávají během této varianty stejná jako ve standardní hře.



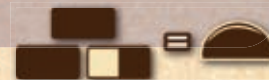


AYA

Okouzluje své obdivovatele kreativním použitím různých materiálů při výzdobě interiérů.

Uzavřené oblasti o velikosti 1 vám poskytují 1 jídlo místo běžných 0.

Začínáte se 4 jídly.



LATEEF

Vždy se skvěle stará o dělníky, kteří pro něj pracují, a má v oblibě pořádat hostiny na oslavu stavebních úspěchů.

Jednou za hru můžete získat dvě jídla za každé patro vaší pyramidy, na kterém je alespoň 1 kámen. Po použití schopnosti otočte destičku stavitele na opačnou stranu.

Začínáte se 4 jídly.



HEBA

Je proslulá svým šarmem a má velmi dobré kontakty po celém Egyptě.

Jednou za hru můžete před či po umístění kamene přesunout svoji loď o 2 políčka dozadu. Po použití schopnosti otočte destičku stavitele na opačnou stranu.

Začínáte s 5 jídly.



TSEKANI

Je extravagantní a odvážný stavitel, který se neváhá vrhnout do nových a neotřelých způsobů stavby.

Pokaždé když umístíte kámen do mezery mezi jiné dva kameny tak, že těsně sousedí s kamenem nalevo i napravo, získáte 1 jídlo.

Začínáte se 6 jídly.



• ◉ ≡ SÓLOVÁ VARIANTA ≡ ◉ •

V sólové variantě budete hrát proti **Ptahovi**, který bude sbírat kameny pyramidy stejně jako běžný hráč. Připravte jednu desku hráče pro sebe a jednu desku pro Ptaha. Vaším cílem je postavit pyramidu z **více kamenů** než Ptah. Na herní plán umístíte svoji loď na první políčko. Ptah na herním plánu **nemá loď**.

Sólová varianta se hraje podle běžných pravidel s **následující změnou**:

Kdykoli **opustíte lom** (*lom je barevné políčko s žetonem bonusu*) či lomem **proplujete** svou loď bez zastavení (*po provedení kroku platby za kámen*), zkontrolujte spodní kameny v **každém sloupci** nabídky, **kromě sloupce**, ze kterého jste si **právě vybrali** kámen. Ptah si z těchto kamenů vybere a vezme všechny, které se alespoň 1 barvou **shodují s lomem**, který vaše loď **opustila nebo jím proplula**. Tyto kameny umístíte na Ptahovu desku hráče.

Doplňte nabídku umístěním nových kamenů do všech sloupců, ze kterých jste vy a Ptah získali kameny.

Na Ptahově desce **nehraje roli umístění kamenů**. Ptah nezískává jídlo za překryté symboly ani uzavřené oblasti. Jediné rozhodující kritérium je **počet kamenů** v jeho pyramidě.

Jestliže máte na konci hry (*tzv. když se vaše loď posune na poslední políčko herního plánu*) v pyramidě **více kamenů** než Ptah, **vyhráváte**. V **opačném případě prohráváte**. V případě shody vyhrává Ptah.

Pokud Ptah dokončí celou pyramidu (*tzv. umístí 21 kamenů*), **okamžitě vyhrává**.

Pokud zvítězíte, můžete spočítat své skóre: za každý kámen ve své pyramidě si započítejte **3 body**, za každá **3 zbývající jídla** získáte **1 bod** a **ztratíte 1 bod** za každý **kámen v Ptahově pyramidě**. Podle následující tabulky zjistíte, jak se vám dařilo:

JAK SE VÁM DAŘILO?	
<30	ÚPLNÝ NÚB-IJEC!
31–40	ZKUS TO SNEFERU A LÉPE!
41–45	JDE TO, JDE TO, IMHOTEP!
46–50	FARA-ÓÓÓ!
51+	SINAJ-LEPŠÍ!

TVŮRCI

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

© 2024 Všechna práva vyhrazena.

Návrh hry: Adam Španěl

Vedoucí projektu: Miroslav Tlamicha

Ilustrace: The Mico

Grafická úprava: Michal Hubáček

Pravidla: Adam Španěl

Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková,
Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Odborné konzultace: Marie Peterková Hlouchová

Příběh této hry je dlouhý a v průběhu let do něho vstoupilo mnoho lidí. Chci poděkovat všem ze skupiny Ludum Dare (kde hra v roce 2019 začínala jako videoherní prototyp) za jejich nadšení, zápal, pozitivitu a laskavost.

Děkuju všem playtesterům, kteří vyzkoušeli první verze hry na Brnohraní, Deskohraní, Žižconu, v Geekárně, TLAMA games, na Severském Hraní, v CGE a na mnoha jiných místech. Ani se nebudu pokoušet vás všechny vyjmenovat, určitě bych na někoho nevyhnutelně zapomněl. Už je to nějaký ten pátek, ale vy moc dobře víte, kdo jste, a že vám děkuju!

Rád bych poděkoval Vlaadovi za konstruktivní zpětnou vazbu, která zásadně změnila způsob získání kamenů. Dal mi odvahu přehodnotit rok testování a práce.

Velké díky patří Marii Peterkové Hlouchové za nedocenitelný vhled do historie Egypta.

Také moc děkuju uživateli redditu Ryanu Abtovi za to, že vymyslel název a tematické zasazení hry.

Konečně děkuju tobě, Mirku, za to, že ses rozhodl hru vydat, a za celou řadu nápadů v závěrečných fázích procesu, ať už šlo o asymetrické schopnosti nebo sólovou variantu.



HISTORICKÉ POZNÁMKY

Lokace kamenolomů a vyobrazené materiály alespoň částečně odpovídají místům, kde byl skutečně těžen kámen používaný ke stavbě pyramid.

SEVERNÍ FAJJŮM

EL ĀMARNĀ

ABÝDOS

VÁDÍ HAMMĀMAT

GEBELEIN

NÚBIJSKÁ POUŠŤ

Neveje se na mapu. Zlato bylo přiváženo z velkých dálek, které představují karavany na herním plánu.

TURA
Hlavní vápencový lom v Egyptě, součást dnešní Káhiry.

MONS CLAUDIANUS
Římský granitový lom

BENI HASAN

BIR EL-KANAYIS

ASUÁN

Známý především objevy mnoha slavných obelisků.

