

TIMBUKTU

Hra od Dirka Henna pro 3-5 osob

Timbuktu - ságami opředené město na okraji Sahary je cílem nesčetných karavan, přepravujících cenné zboží. Od oázy k oáze táhnou velbloudi. Avšak bezpečí je jen zdánlivé, protože v každé oáze čekají zloději, kteří jsou připraveni karavanám trochu odlehčit. Jedinou šancí vůdců karavan jak se vyhnout zlodějům a dopravit do Timbuktů většinu cenného zboží, je všimnout si všech maličností, které se dějí cestou.

Hrací materiál

1 čtyřdílný hrací plán – oba velké díly znázorňují políčka pro rozmístění velbloudů na startu a první oázu, město Timbuktu a předposlední oázu. Dva malé díly hracího plánu znázorňují vždy po jedné oáze.

105 kusů zboží – v pěti druzích (zlato, káva, pepř, sůl a voda) po 21 kusech.

5 desek s karavanami – znázorňuje 8 velbloudů a 4 natištěné druhy zboží. Zadní strana také znázorňuje 8 velbloudů, avšak bez natištěného zboží. (viz. varianta hry na str. 6).

Ve spodní části se nachází přehled karet zlodějů a místo pro kulatý a etapový kámen.

40 karet velbloudů – pro každého hráče 8. Každá karta znázorňuje určitého velblouda.

15 karet zlodějů – uvádí informace o tom, kde zloději v noci udeří.

1 list s nálepkami – ke každému velbloudovi patří jedna nálepka, která ukazuje, o jakého velblouda se jedná a kterému hráči patří. Kromě toho jsou zde ještě vždy 2 a 2 nálepky pro etapový a startovní kámen. Na přední a zadní stranu přijde vždy stejná nálepka.

40 dřevěných velbloudů slouží pro přepravu zboží do Timbuktů.

1 etapový kámen udává, který hráč začal aktuální etapu.

1 startovní kámen udává, který hráč začal aktuální kolo.

1 pravidla hry

Start **Cíl: Timbuktu**

zlato káva pepř sůl voda

5 desek s karavanami – pro každého hráče jedna.

Karty zlodějů se dělí do tří kategorií:

ohrada místo stání zboží

etapový kámen startovní kámen

Cíl hry

Hráči se pokusí dopravit nejcennější zboží svých karavan v co možná největším počtu do Timbuktů, avšak v každé oáze číhají zloději, kteří mají spadeno na jejich náklady. Hráč, který nejlépe využije pokynů na kartách zlodějů a co nejdříve se jim vyhne, potom dopraví do Timbuktů nejcennější zboží a stane se tak vítězem hry.

Příprava hry

Příprava karavan

Každý hráč dostane jednu desku s karavanou v barvě podle své volby, barevně odpovídající velbloudy a kartičky velbloudů.

Potom obdrží každý hráč zboží, které přiřadí k jednotlivým velbloudům podle předtištěných symbolů na desce karavany.

Hraje-li se **v pěti**, použije se **5 velbloudů A-E**, **ve čtyřech** se použije **6 velbloudů A-F** a **ve třech** pak všichni velbloudi **A-H**.

Nepoužití velbloudi a příslušné kartičky velbloudů se odloží stranou.

Příprava cesty pro karavanu

Podle počtu hráčů se doprostřed stolu rozloží díly hracího plánu s jednotlivými oázami. Nejprve se položí část se startovními políčky, potom – v návaznosti na sebe – další oázy. Nakonec se položí cílová část s Timbuktu.

- Hraje-li pouze 3 hráči, odeberou se ze hry obě malé části hracího plánu.
- Hraje-li 4 hráči, odebere se hry jedna malá část hracího plánu.
- Hraje-li 5 hráčů, bude zapotřebí všech čtyři částí.

Nyní se na startovní políčka postaví velbloudi. Popořadě, ve směru hodinových ručiček umístí každý hráč jednoho ze svých velbloudů na jakékoliv volné startovní políčko. Na konci umístování musí mít každý hráč v každé ohradě alespoň jednoho velblouda, žádná další omezení neexistují.

Každý hráč by si měl opatřit pero a list papíru, aby si během hry mohl zapisovat informace.

Poznámka: Na začátku etapy nemá pořadí velbloudů v ohradě žádný význam.

Karavana modrého hráče s velbloudy A-H

Pozor: Účastní-li se hry čtyři nebo pět hráčů, zůstávají dva popř. tři poslední sloupečky prázdné, protože tyto velbloudi nejsou zapojeni do hry!

Zboží se rozdělí na předtištěná políčka.

3 hráči 3 etapy

4 hráči 4 etapy

5 hráčů 5 etap

Příklad rozmístění velbloudů na startu pro 3 hráče

Ohrada s pěti místy

Místo pro jednoho velblouda

Průběh hry

Začíná nejstarší hráč, který dostane etapový a startovní kámen.

Hra probíhá v několika etapách, které je možné rozdělit na několik kol. Každá etapa přitom probíhá od jedné oázy ke druhé a dělí se na:

Rozdělení karet zlodějů

Pohyb velbloudů

Krádeže

Po absolvování poslední etapy se karavany dostávají do Timbaktu. Zde ještě naposledy udeří zloději. Pak proběhne ocenění dovezeného zboží.

Příklad: 5 etap pro 5 hráčů, použijí se všechny části hracího plánu.

Poznámka: Bude-li celková hrací plocha všech oáz příliš velká, je možné oázy, které se právě nepoužívají, odložit stranou a přiložit se teprve v případě potřeby. Oázy, kterými již karavany prošly, je také možno odebrat.

Rozdělení karet zlodějů

Startující hráč roztřídí karty zlodějů podle jejich zadních stran na tři druhy (ohrada, místo a zboží) a zamíchá je. Potom vytvoří z karet 5 zakrytých sad po třech kartách, od každého druhu jedna karta.

Hraje-li **5 hráčů**, vezme si každý jednu sadu.

Hraje-li méně než 5 hráčů, zůstanou sady, které se rozdělí následovně:

Při hře ve čtyřech se sada zbylých karet se zloději položí mezi startujícího hráče a souseda po jeho pravici.

Při hře ve třech položí startující hráč zbylou sadu karet mezi se sebe a sousedy po své pravici a levici.

Tři druhy karet zlodějů poskytují informace o blížících se krádežích, udávají...

Příslušné ohrady příslušná místa příslušné druhy zboží

Rozdělení karet zlodějů při hře ve třech a ve čtyřech

Poznámka: Všichni teď mají potřebné informace o krádežích. Přitom má hráč k dispozici i jiné informace.

Další informace budou přicházet, když se budou karty se zloději v průběhu etapy předávat dál.

(Hráčům se doporučuje, aby si informace tajně zapisovali na lísteček.)

Pohyb velbloudů

Hra probíhá po jednotlivých kolech ve směru hodinových ručiček. V každém kole se hráči dostanou jedenkrát na tah. Po každém kole putuje startovní kámen k dalšímu hráči, který se tímto stává novým startujícím hráčem.

Výběr karet s velbloudy

Každý hráč se rozhodne, kterým velbloudem bude chtít v tomto kole táhnout dál a vynese odpovídající kartu tak, aby nebyl vidět líc. Poté, co všichni vynesli své karty, začnou je hráči, počínaje startujícím hráčem, odkrývat a provedou odpovídajícím velbloudem tah do ohrady následující oázy.

Poznámka: Etapový kámen se předává pouze na začátku nové etapy, nikoliv každého kola.

Příklad: Červený se rozhodl, že v tomto kole provede tah velbloudem D.

Poznámka: Nejdříve odkrýje kartu s velbloudem startující hráč a provede příslušným velbloudem tah, pak odkrýje svou kartu s velbloudem další hráč atd., až provedou své tahy všichni hráči.

Pohyb velbloudů

Velbloudem se provede tah **do jakékoliv ohrady** v nejbližší oáze. Zde se musí vždy umístit na místo s **nejnižším číslem**. Na každém místě může stát pouze jeden velbloud. Sleduje-li velbloud jednu ze **směrovek** vycházejících od jeho původního místa k odpovídající ohradě nejbližší oázy, je jeho pohyb **bezplatný**. Provede-li hráč tah velbloudem do jiné ohrady, musí odevzdat **zboží**, které příslušný velbloud **nese**. Zboží se položí vedle hracího plánu tak, aby bylo dobře viditelné. Nenese-li už velbloud **žádné zboží**, není možné jej odložit, **přesto je možné** táhnout velbloudem **do jakékoliv ohrady**.

Poznámka: To se může stát dobrovolně nebo nedobrovolně. Nedobrovolně tehdy, když jsou ohrady, do kterých ukazují šipky, plné.

Příklad pohybu velbloudů

Pohyb ve směru obou zelených šipek je zdarma. V tomto případě se hráč dostane na jedno ze zeleně označených políček.

Přesunutí do jedné ze tří ostatních ohrad (podél modrých šipek) je možné, ale je třeba zaplatit zbožím přemístovaného velblouda.

V tomto případě hráč skončí na jenom z modře označených políček.

Posunutí velblouda na výměnné políčko

Dostane-li se velbloud na místo, které je označeno jako výměnné políčko, předá každý hráč svou sadu karet zlodějů sousedovi po své levici. Hráči zjistí nové informace a poznamenají si je. Při variantě s méně než pěti hráči je třeba dbát na to, že se hraje i se sadami karet, které jdou odložené mezi hráči.

Výměnné políčko

Karty zlodějů se předávají dále ve směru hodinových ručiček. Je třeba hrát také se sadami „chybějících hráčů“.

Konec kola

Poté, co všichni hráči odkrýli své karty a provedli tah příslušným velbloudem, je kolo u konce a startující hráč předá kámen sousedovi po levici. Ten se nyní stává novým startujícím hráčem. Poté, co se odehrají všechna kola této etapy, tzn. všichni velbloudí se přemístí na políčka v další oáze, se zjistí, kde mají udeřit zloději.

Startovní kámen

Krádeže

Odkryje se všech 5 sad karet zlodějů a následně se zjistí ztráty na zboží. Sada karet přitom ukáže, jaké zboží bude ve které ohradě a na kterém políčku ukradeno. Velbloudům umístěným na příslušných políčkách se odebere uvedené zboží. Tak se postupně zpracují všechny karty zlodějů. Je-li velbloud naložen jedním nebo několika náklady zboží odpovídajícího druhu, odebere se veškeré toto zboží. Není-li velbloud naložen příslušným zbožím, má hráč štěstí a není okraden.

Ukradené zboží se nechá ležet odkruté. Doporučuje se roztřídit zboží podle druhů, aby bylo možné kdykoliv rychle zjistit, kolik kusů zboží je ze hry venku.

Poznámka: Čím více zboží jednoho druhu je ze hry, tím cennější je zbylé zboží tohoto druhu při konečném oceňování.

Sada karet zlodějů znázorňuje konkrétní krádež – v ohradě „fialových lamp“ bude velbloudům na místech 1 a 3 ukradena všechna voda a veškeré zlato.

Postižení jsou v tomto případě: zelený velbloud C – 1 x zlato a červený velbloud D – 2 x voda

Příklad: Nahoře uvedené zboží bylo ukradeno a přehledně seřazeno vedle hracího plánu. Z toho vyplývají pro jednotlivé druhy zboží následující hodnoty: zlato 3 – káva 2 – pepř 4 – sůl 3 – voda 4.

Konec jedné a začátek druhé etapy

Po vyhodnocení krádeží je etapa u konce. Pokud velbloudi ještě nedorazili do Timbaktu, pokračuje se další etapou. Etapový kámen se předá dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Ten dostane také startovní kámen a stává se tak startujícím hráčem a začíná první kolo nové etapy.

Etapový kámen

Poznámka: Tím se dosáhne toho, že je v každé oáze vždy jiná kombinace karet.

Konec hry a hodnocení

Pokud dorazili všichni velbloudi do Timbaktu a provedla se poslední krádež, může proběhnout hodnocení. Hodnota každého zboží, které dorazilo do Timbaktu, činí přesně tolik bodů, kolik kusů tohoto zboží se odebralo ze hry (při pohybu velbloudů nebo při krádeži).

Body za veškeré zboží jednoho hráče v Timbaktu se sečtou dohromady. Hráč s největším počtem bodů se stává nejúspěšnějším vůdcem karavany a vítězem hry. Při nerozhodném stavu vyhrává hráč vlastní většinu zboží. Pokud je i zde stav nerozhodný, vyhrávají oba hráči.

Příklad: Během hry bylo odebráno celkem 12 kusů kávy. Každý náklad kávy, který dorazil do Timbaktu, má hodnotu 12 bodů.

Varianta: Rozdělení zboží na začátku hry

Každý hráč dostane zboží podle následujícího klíče:

- Při hře v pěti: 4 kusy od každého druhu (20 kusů)
- Při hře ve čtyřech: 5 kusů od každého druhu (25 kusů)
- Při hře ve třech: 7 kusů od každého druhu (35 kusů)

Každý hráč přiřadí své zboží ke svým velbloudům, umístí zboží na své desce s karavanou (při této variantě se používá strana desky bez předtištěného zboží.)

Každý velbloud může nést čtyři různé náklady zboží. Ke každému velbloudovi je třeba přiřadit **tři nebo čtyři různé druhy zboží.**

Pozor: Počet velbloudů se stanovuje podle počtu hráčů, takže ne všichni velbloudi jsou zapojeni do hry. Políčka na desce pod tímto velbloudem pak zůstávají prázdná.

Při hře ve 4 zbudou každému hráči jeden náklad, který už se nevejde na žádného velblouda, takže se vyřadí ze hry.

Při hře ve 3 zbudou hráčům 3 náklady zboží, které už se nevejdou na velbloudy, tyto se také odeberou ze hry.

Průběh hry už se dále nemění.

Deska s karavanou modrého hráče se zadní stranou bez předtištěného zboží.

Poznámka: Tzn. jeden velbloud nesmí na startu nést pouze jeden nebo dva druhy zboží.

Hru **TIMBUKTU**, ale také mnoho dalších zajímavých deskových a karetních her distribuuje firma **CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.**

Bližší informace o těchto hrách naleznete na webových stránkách www.corfix.cz.

Budete-li mít nápady, návrhy, či poznámky ke hře, kontaktujte nás.

Zúčastněte se hlasování o HRU ROKU. Pokud se Vám tato hra líbila, neváhejte a dejte jí svůj hlas v anketě na stránkách www.ceskahrroku.cz.



CORFIX DISTRIBUTION s.r.o.
Komárovské nábřeží 1
617 00 Brno
Tel: 545 423 100
Fax: 545 423 110
Mobil: 605 247 622
E-mail: corfix@corfix.cz