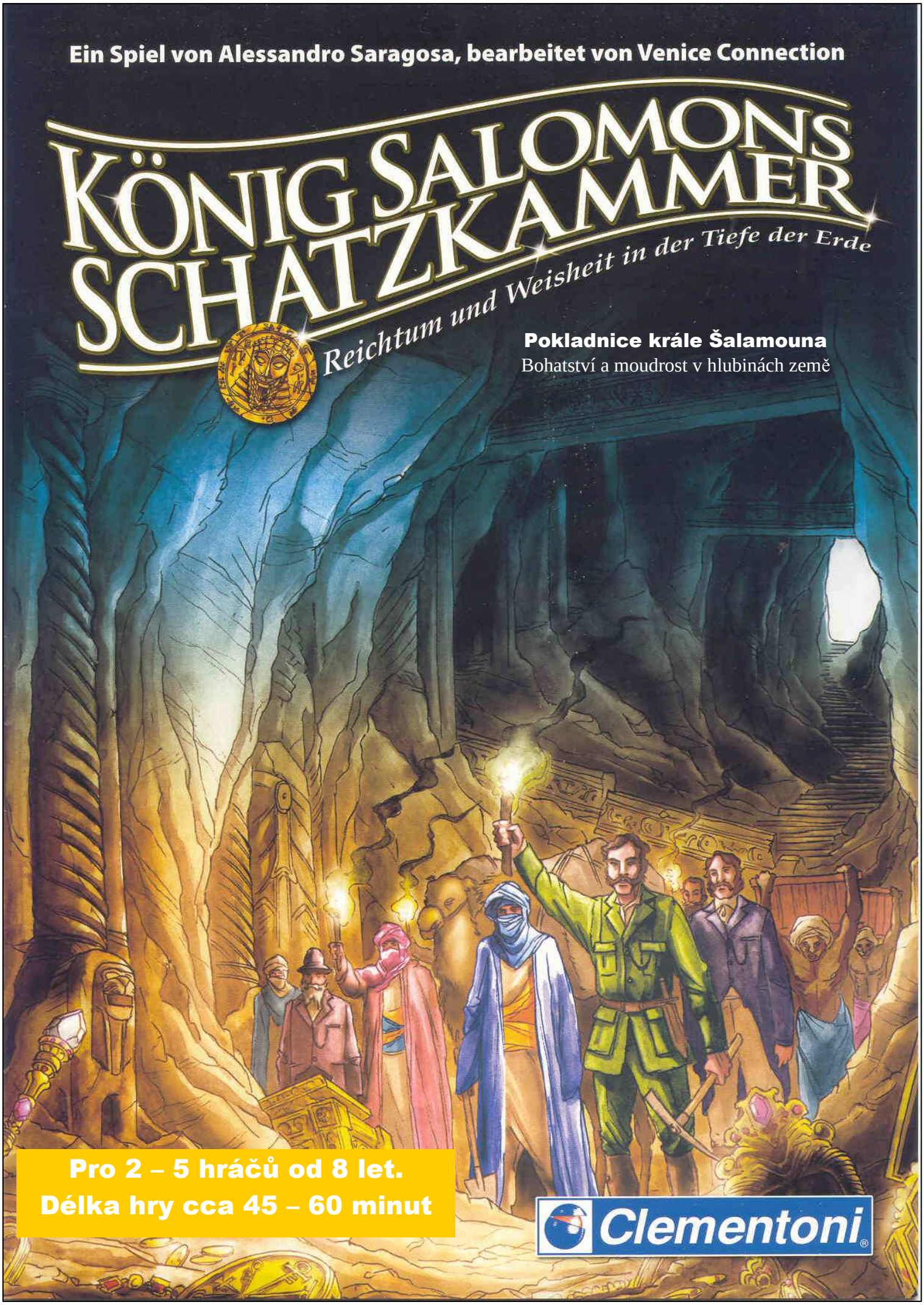
Ein Spiel von Alessandro Saragosa, bearbeitet von Venice Connection

KÖNIG SALOMONS SCHATZKAMMER

Reichtum und Weisheit in der Tiefe der Erde

Pokladnice krále Šalamouna

Bohatství a moudrost v hlubinách země



Pro 2 – 5 hráčů od 8 let.
Délka hry cca 45 – 60 minut

Clementoni®

KÖNIG SALOMONS SCHATZKAMMER

Reichtum und Weisheit in der Tiefe der Erde

Z deníku Charlese Baybridge, archeologa

14. února 1876, skryté místo vykopávek na jihu Súdánu

"Dnes ráno se rozhodl profesor Winslet proniknout do jeskyně na okraji svaté hory. V několika hodinách bychom tak měli vědět, zda bylo všechno naše úsilí a riziko marné nebo ne. Objevili jsme další bezvýznamnou jeskyni nebo mystickou Pokladnici krále Šalamouna?

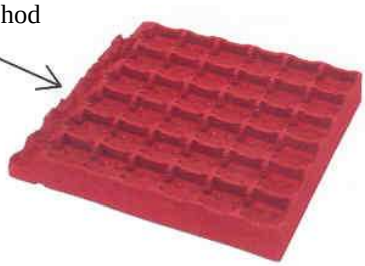
Odstranili jsme poslední kámen před vchodem do jeskyně. Winslet a já jsme zapálili své pochodně a vcházíme dovnitř. Jaká to podívaná! Na stěnách se třpytí nesčetné hvězdy krystalů. "Diamanty", mumlá Winslet. Jdeme dále a z temnoty vystupují haldy čarovných a tajuplných věcí, fascinující a znepokojující zároveň: zlaté artefakty, klenoty, mince. Winslet měl pravdu: moudrý židovský král Šalamoun používal tuto jeskyni jako... Ticho náhle prolomil výkřik. "Akmeth stahlan!" křičel nosič a ukazoval na mumii, další nosič utíkal pryč v čiré hrůze. "To je starý démon", šeptal Ahmed, náčelník arabských obchodníků."

KÖNIG SALOMONS SCHATZKAMMER

HERNÍ KOMPONENTY

- **1 hrací plocha s Pokladnicí krále Šalamouna**

vykopaný vchod



- **32 Výkopových karet**

- **40 zlatých mincí**

- **144 Vykopávkových destiček**
  (s rubem ve dvou různých barvách)

  55 pokladů (se žlutým pozadím a hodnotami od 1 do 5)

34 prokletí (s černým pozadím a hodnotami od 1 do 3)

38 svitků (s bílým pozadím a 4 různými znaky)

17 magických předmětů (s modrým pozadím a 4 různými symboly: Zrcadlo královny ze Sáby, Kouzelný krumpáč, Šalamounova pečeť, Amulet Samsonův vous)

- **5 zástěn s přehledem schopností magických předmětů a informacemi o bodování**

- **1 pravidla hry**

KÖNIG SALOMONS SCHATZKAMMER

PŘÍPRAVA

Vykopávkové destičky roztřiďte podle rubové strany (zlatá a tmavě hnědá). Obě hromádky odděleně zamíchejte.
Vykopávkové destičky s tmavě hnědým rubem jsou umístěny lícem nahoru v hromádkách po 3 v Pokladnici krále Šalamouna tak, že každé z 36 políček obsahuje 3 tyto destičky.
Nyní je zbývajících 36 Vykopávkových destiček (se zlatým rubem) rozděleno lícem nahoru obdobně, po 1 na každé ze 36 políček. Na každém políčku jsou nyní 4 destičky.

Každý hráč dostane 10 **zlatých mincí**. Při 5 hráčích dostane každý hráč 8 zlatých mincí.

Výkopové karty se zamíchají a rozdají každému hráči lícem dolů takto:
2 hráči: každý hráč dostane 12 karet
3 hráči: každý hráč dostane 8 karet
4 hráči: každý hráč dostane 6 karet
5 hráčů: každý hráč dostane 5 karet

Zbývající karty jsou položeny lícem dolů do krabice. Nebudou se již v této hře potřebovat.

Každý hráč si vezme jednu **zástěnu**, kterou postaví před sebe. Hráči si během hry dávají své Vykopávkové destičky, zlaté mince a Vykopávkové karty za tuto zástěnu.

HRA

Hra se skládá z tolika kol, Výkopových karet hráči dostali (tudíž 12 kol při 2 hráčích, 8 kol při 3 hráčích, atd.)

Nejprve si každý hráč vybere jednu ze svých Výkopových karet, čímž se určí pořadí v daném kole. Potom každý hráč provede svůj výkop a - pokud je to nutné - přesune v pokladnici Vykopávkové destičky.

Karty

Všechny karty znázorňují několik výkopových políček (které vymezují tvar povrchu výkopu), šipku, která ukazuje, jakým směrem musí být karta během kopání natočena, a číslo. Číslo na kartě určuje začínajícího hráče tohoto kola vykopávek: hráč s nejmenším číslem začíná, následuje hráč s nejbližším vyšším číslem, atd.

Volba Výkopových karet

Každý hráč si tajně vybere jednu ze svých Výkopových karet a položí ji lícem dolů na stůl. Jakmile mají všichni hráči vybranou kartu, tak se karty současně odhalí.

Vykopávky

Hráči popořadě vykopávají destičky. Kopat začíná vždy ten hráč, který zahrál Výkopovou kartu s nejnižším číslem. Během vykopávání jsou odebírány horní Vykopávkové destičky z políček, která odpovídají tvaru povrchu výkopu vyznačeného na Výkopové kartě. Ale než hráč začne kopat, musí určit políčka, ze kterých chce vykopávat a možná také přesunovat destičky. Rozhodne-li se podle toho, že kopat nechce nebo nemůže, tak kopat nemusí. Zahraná Výkopová karta je odložena na odhazovací balíček. Jestliže hráč během tahu přesunul destičky (viz dále), tak ještě musí zaplatit za přesun těchto destiček.

Pro vykopávky platí:

Jakmile hráč začíná s vykopáváním, tak musí vzít v úvahu následují pravidla:

- Vždy musí být vykopána horní destička dané úrovně.
- Všechny destičky musí být ve stejné úrovni. Na které úrovni hráč kope nehraje žádnou roli.
- Musí být vykopány všechny destičky, odpovídající tvaru povrchu na Výkopové kartě.
- Žádné kopání se nemůže provádět na prázdném políčku; tj. prázdné políčko nemůže být nikdy součástí povrchu výkopu.
- Když se hráč rozhodne pro povrch výkopu, tak jej musí ukázat ostatním. Ti mohou zkontrolovat, zda tvar povrchu výkopu souhlasí s Výkopovou kartou a zda jsou všechny destičky ve stejné úrovni. Pokud později někdo zjistí, že se hráč spletl, tak ten není nucen změnit svůj tah.

Zahrané Výkopové karty jsou pokládány vedle hrací plochy na odkládací balíček.

• Určení povrchu vykopávky

Pro určení políček, na kterých chce hráč kopat, si představí, že se nachází v jeskyni, tj. Výkopová karta je držena takovým směrem, aby šipka, která je vidět na kartě, směřovala vždy směrem ke vchodu do jeskyně. Nyní si hráč může kdekoli vybrat povrch svých vykopávek. Přesná lokace políček na hrací ploše není Výkopovou kartou určena. Důležité je pouze, aby uspořádání políček na hrací ploše přesně souhlasilo s uspořádáním políček na Výkopové kartě, a aby všechny destičky byly ve stejné úrovni.

• Přesunování Vykopávkových destiček

Dříve než hráč zahájí svou vykopávku, může posunout Vykopávkové destičky tak, aby vytvořil povrch pro svou vykopávku podle svého přání a povrch vykopávky odpovídal jeho Výkopové kartě a všechny Vykopávkové destičky na povrchu byly v jedné úrovni. Hráč může vzít nejvyšší destičku na jednom políčku a umístit ji jako nejvyšší destičku na sousední políčko. Sousední políčko může ležet vodorovně, svisle nebo úhlopříčně k původnímu políčku. Destička může být přesunuta na sousední políčko na stejnou úroveň nebo na nižší (hlouběji) úroveň. Nikdy nesmí být přesunuta na vyšší úroveň, tj. i když je destička přesunuta několikrát, nesmí být nikdy na své cestě do cílového políčka přesunuta na vyšší úroveň.

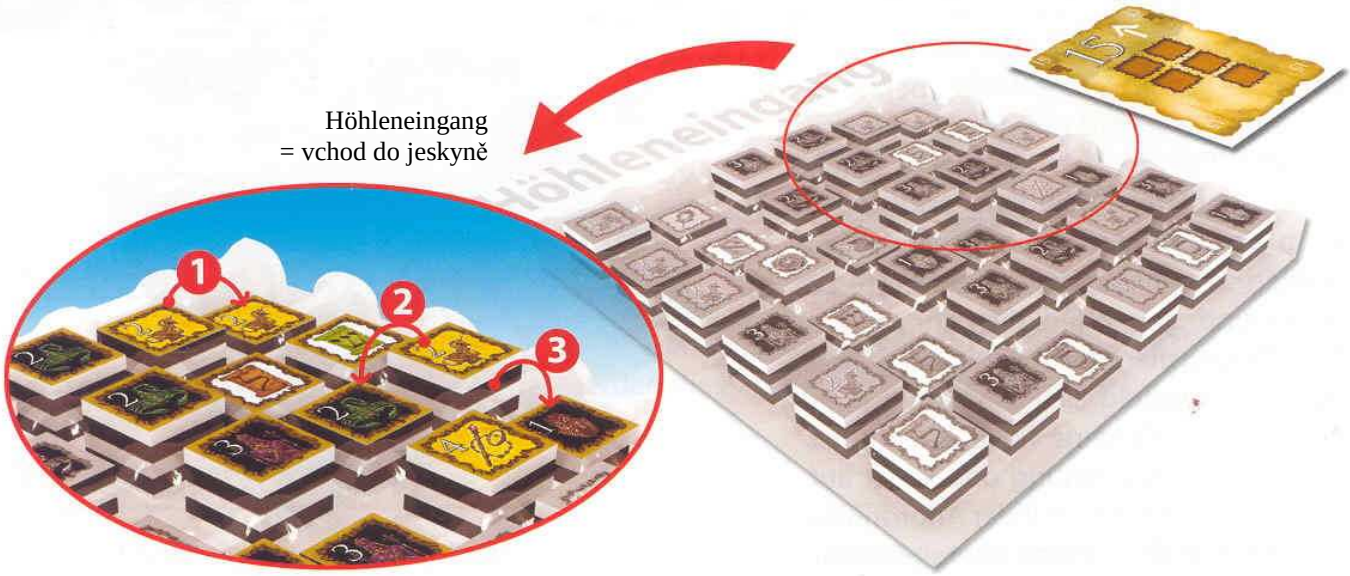
Když hrajete Pokladnici krále Šalamouna poprvé nebo s mladšími dětmi,můžete povolit přesun Vykopávkových destiček také na vyšší úroveň. Avšak jedna hromádka (políčko) nemůže obsahovat více než 4 destičky.

Během svého tahu může hráč přesunout tolik destiček, kolik chce; avšak na konci svého tahu musí za každý přesun zaplatit zlatou minci nebo poklad v hodnotě 1. K zaplacení mohou být použity také poklady, které byly vykopány v tomto tahu. Kvůli sledování, kolikrát byla jedna nebo více destiček posunuto, je nejlepší počítat všechny přesuny nahlas.

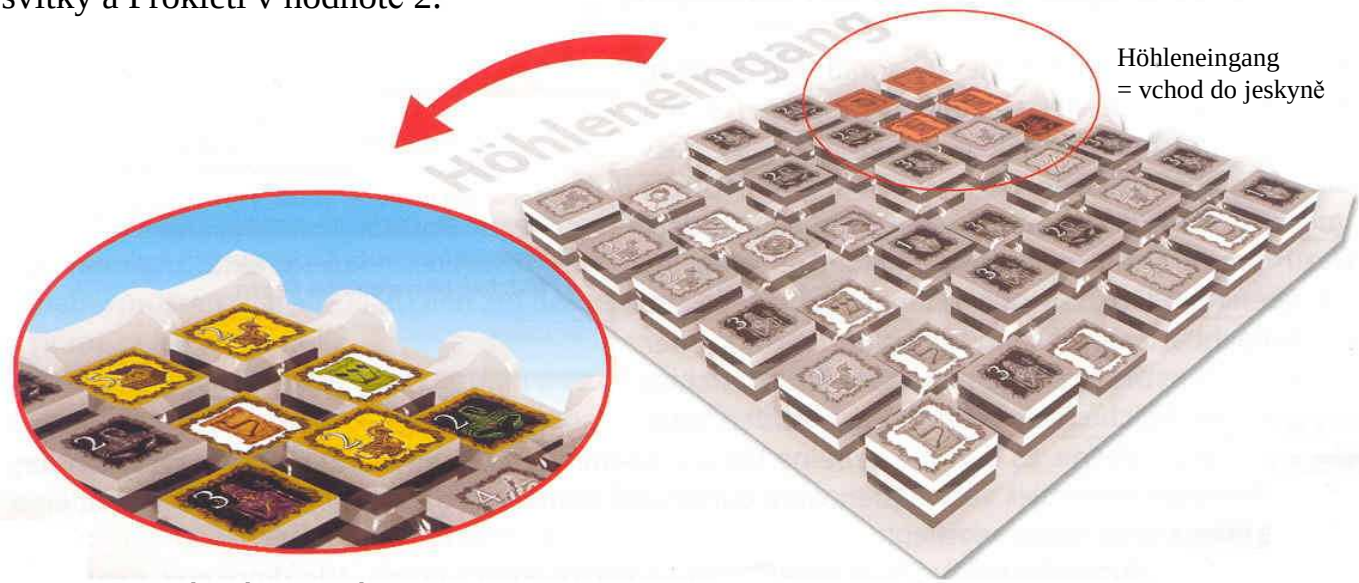
Příklad

Hráč zahrál Výkopovou kartu 15.
Chtěl by během svého tahu sebrat následující dva Svitky.

Protože může kopat pouze v jedné úrovni, tak musí přesunout 3 destičky.



První přesun odhalí Poklad s hodnotou 5, a druhý příp. třetí přesun odhalí Prokletí. Všechny destičky jsou nyní na jediné úrovni. Hráč si vezme dva Poklady v hodnotě 5 a 2, dva svitky a Prokletí v hodnotě 2.



Přesuny stojí hráče zlaté mince nebo Poklad v hodnotě 3.

Ve skutečnosti musí hráč zaplatit zlaté mince nebo Poklady v hodnotě 5, protože musí také zaplatit cenu za vykopané Prokletí (viz dále).

Použité zlaté mince a Poklady se během hry shromažďují vedle hrací desky. Kdokoli platí Pokladem, který znázorňuje hodnotu větší než jaká je potřeba, může si vzít zlaté mince nebo poklady ze zásoby kvůli rozměnění.

Jestliže je přesun destiček ukončen, může hráč začít s vykopávkami. Pokud hráč není spokojený s destičkami, které by měl po přesunech vykopat, tak může ukončit svůj tah - po zaplacení za přesuny - bez vykopávek.

Vykopávkové destičky

Dokud budou destičky vykopávány, tak mou být prohlíženy všemi hráči, protože leží na hrací ploše odkrytě. Později jsou ukryty za hráčovou zástěnou až do konce hry.

Význam destiček

- **Poklady**

Všechny Poklady mají zlaté pozadí. Vytištěné číslo ukazuje jejich hodnotu (od 1 do 5). S Poklady se zachází jako se zlatými mincemi a na zaplacení přesunutých destiček nebo Prokletí (viz dále) mohou být použity ve stejném tahu jako byly sebrány. Na konci hry odpovídá jejich vytištěná hodnota počtu vítězných bodů, které hráč získá.

- **Prokletí**

Všechna Prokletí mají černé pozadí. Prokletí může být také vykopáno. Aby hráč odvrátil kletbu, tak musí ihned po jejich vykopání zaplatit vytištěnou hodnotu na destičce mincemi nebo Poklady. Prokletí však nepřináší pouze škodu, ale mají také velkou archeologickou hodnotu, což se projeví bodováním na konci hry.

- **Svitky**

Všechny svitky mají bílé pozadí. Existují 4 různé Svitky s odlišnými symboly. Jednotlivý Svitek je bezcenný; pouze hráči, kteří posbírají sadu všech 4 Svitků za ně získají na konci hry vítězné body.

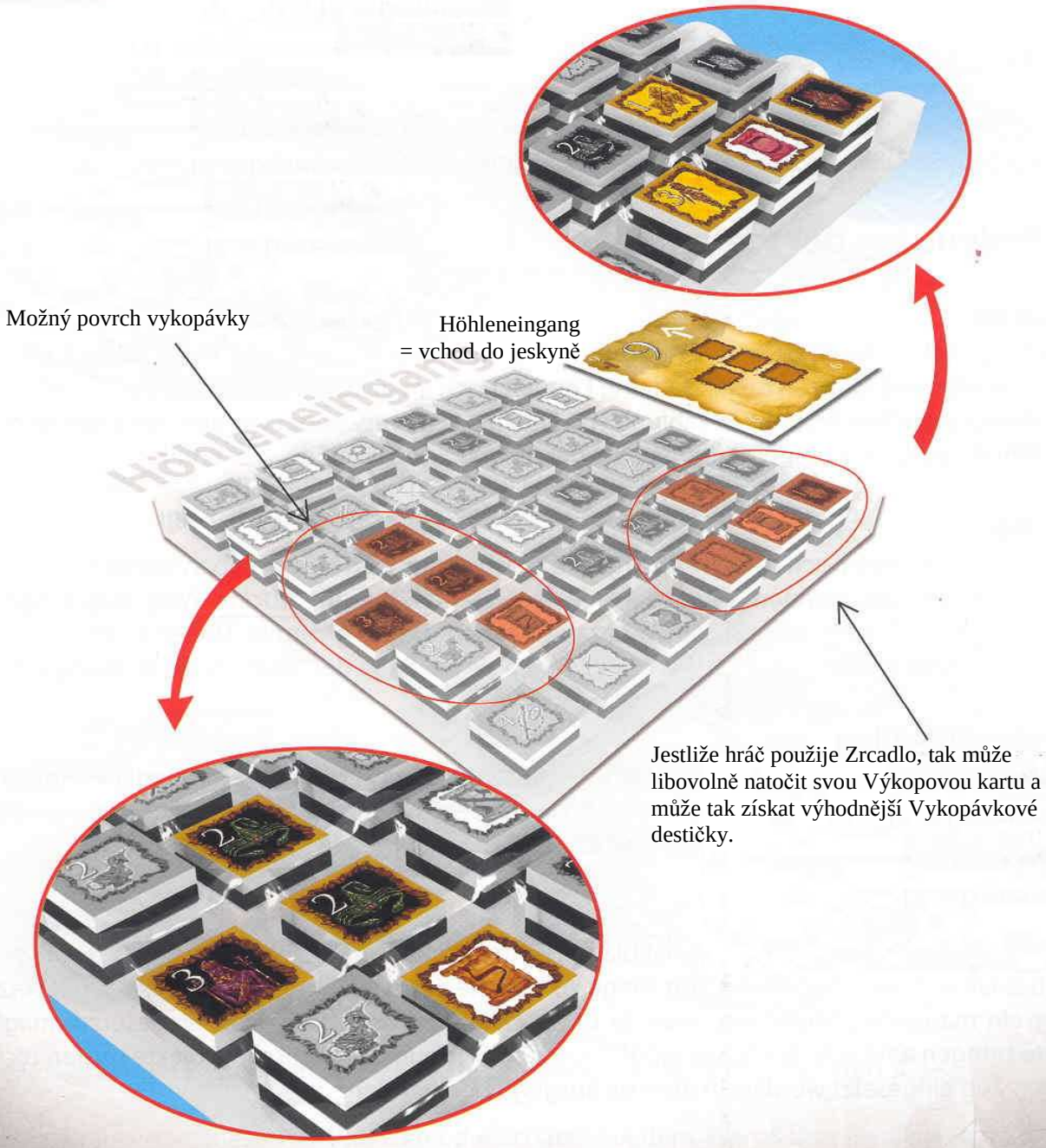
- **Magické předměty**

Všechny Magické předměty mají světle modré pozadí. Jsou velmi cenné a umožňují v pozdějším tahu svým majitelům, aby provedli něco, co normálně není povoleno udělat. Jestliže hráč Magický předmět použije, tak jej poté musí odhodit. Magické předměty, které nejsou během hry použity, mohou na konci hry přinést vítězné body. Magické předměty nesmí být použity ve stejném tahu, ve kterém byly vykopány.

Magické předměty mají následující účinky:

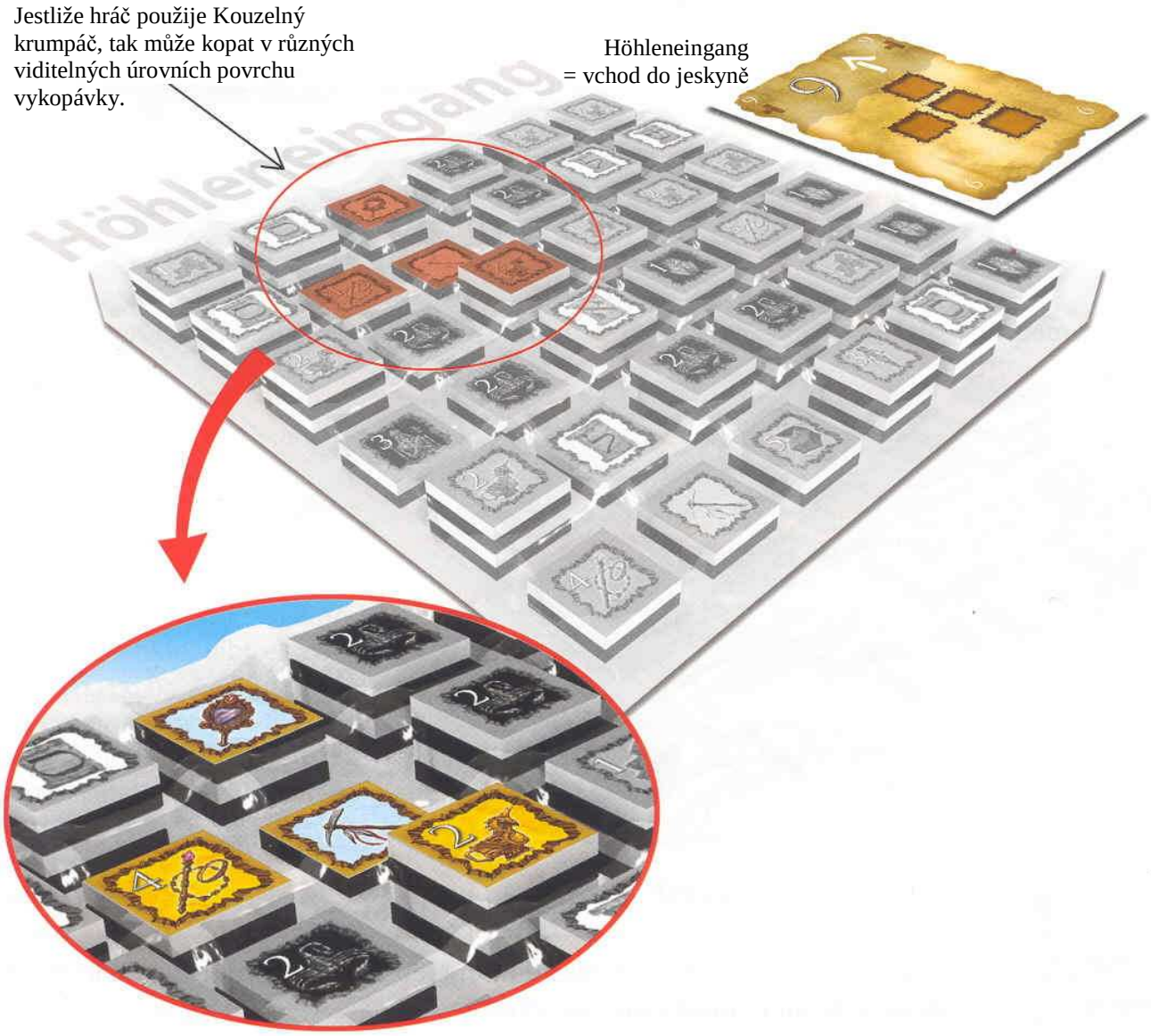
Zrcadlo královny ze Sáby

Kdo použije Zrcadlo, ten může libovolně natočit svou Výkopovou kartu, tj. šipka nemusí směřovat ke vchodu do jeskyně.



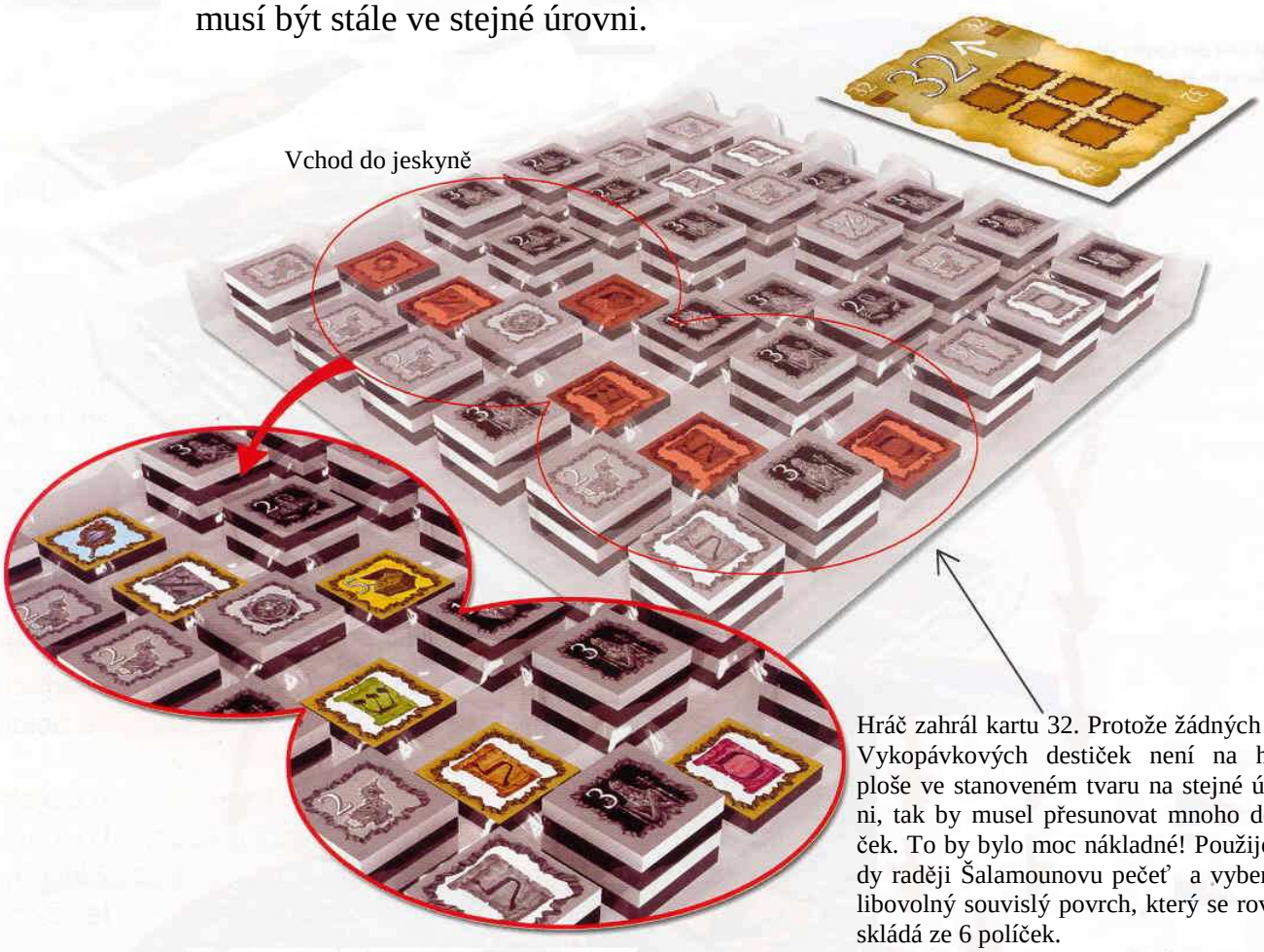
Kouzelný krumpáč

Kdo použije Krumpáč tak není omezen na jednu úroveň a může kopat v daném tahu v různých úrovních. Avšak tvar povrchu vykopávky nesmí být změněn. Rovněž všechna políčka povrchu vykopávky musí stále obsahovat alespoň jednu destičku.



Šalamounova pečeť

Kdo použije Šalamounovu pečeť, ten si může libovolně zvolit tvar povrchu své vykopávky. Musí pouze dodržet stejný počet políček, který je znázorněn na kartě. Rovněž musí být všechna políčka souvisle vodorovně, svisle nebo diagonálně spojena. Samozřejmě povrch celé vykopávky musí být stále ve stejné úrovni.



Hráč zahrál kartu 32. Protože žádných šest Vykopávkových destiček není na hrací ploše ve stanoveném tvaru na stejné úrovni, tak by musel přesunovat mnoho destiček. To by bylo moc nákladné! Použije tedy raději Šalamounovu pečeť a vybere si libovolný souvislý povrch, který se rovněž skládá ze 6 políček.

Amulet z vlasů Samsonových

Amulet chrání před Prokletím. Kdo zahraje Amulet, ten nemusí zaplatit za žádné Prokletí během daného tahu.

Je dovoleno použít dva či více magických předmětů během jednoho tahu a kombinovat jejich schopnosti. Kdokoli spojí, např. Amulet z vlasů Samsonových s Kouzelným krumpáčem, ten může kopat v různých úrovních a nemusí zaplatit za Prokletí, která takto vykope.

Nedovolené tahy

Kdokoli přesune destičky, provede vykopávku, a poté prohlásí, že za to nemůže zaplatit, nemusí cokoli platit. Ale: právě vykopané destičky jsou zamíchány lícem dolů a rovnoměrně rozdány po směru hodinových ručiček všem spoluhráčům. Zbývající destičky jsou vyřazeny. Je-li více spoluhráčů než rozdělovaných destiček, tak hráč, který je na tahu, musí vybrat destičky ze své zásoby, pokud nějaké má, a dát destičku každému hráči, který destičku nedostal. Pokud spoluhráč takto získá Prokletí, nemusí za něj platit.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Hra končí, když každý hráč zahrál všechny své Výkopové karty. Každý hráč sečte sumu svých zlatých mincí s hodnotou svých Pokladů.

Za každou sadu 4 různých svitků, získá hráč dalších 10 bodů.

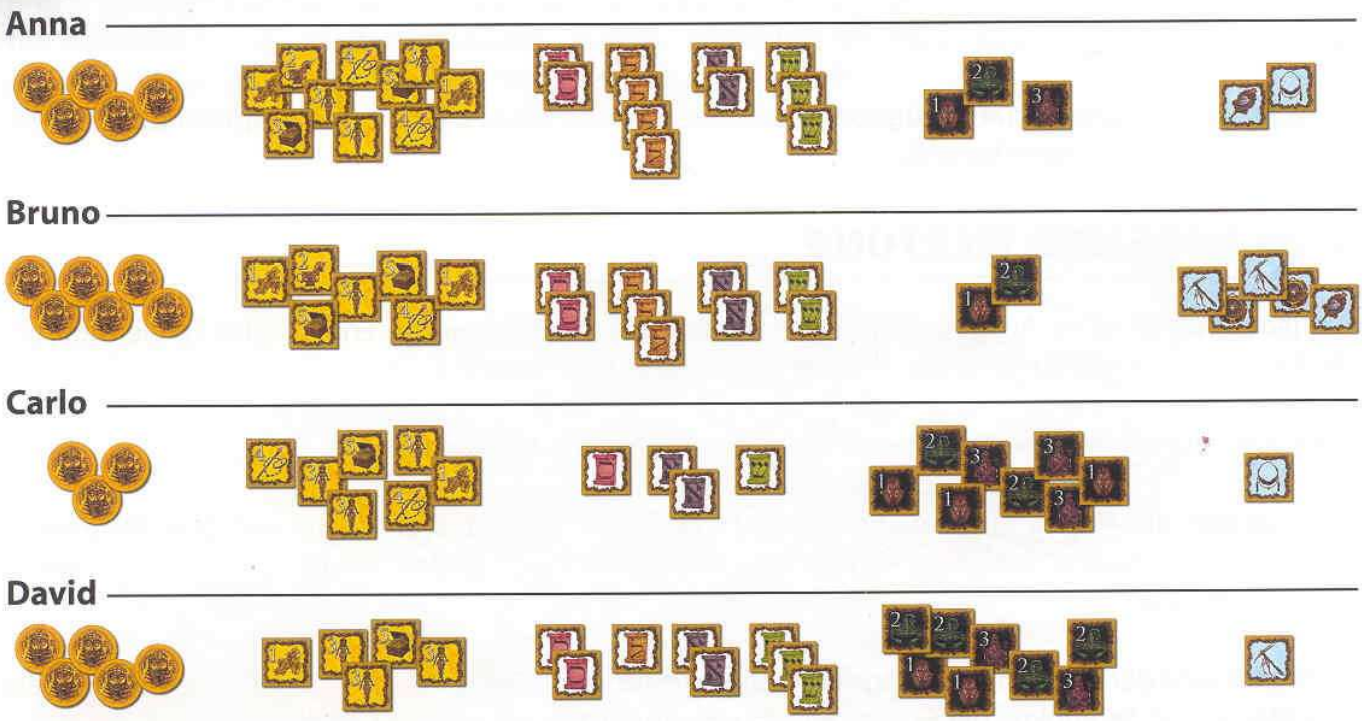
Nyní jsou viditelně vyložena všechna Prokletí a každý hráč si sečte dohromady jejich hodnotu. Kdo má největší součet hodnot Prokletí, získává 24 bodů. Kdo má druhý největší součet hodnot Prokletí, získává 12 bodů.

Nakonec je určen bonus za Magické předměty. Hráč s největším počtem magických předmětů získává 16 bodů; hráč s druhým největším počtem magických předmětů získává 8 bodů.

U Prokletí a Magických předmětů platí: Pokud mají dva hráči shodu na prvním místě, tak jsou bonusy sečteny a rozděleny mezi hráče, čímž každý z těchto hráčů dostane (24+12)/2 = 18 bodů (Prokletí) případně (16+8)/2 = 12 bodů (Magické předměty). Pokud je shoda na druhém místě, tak hráč na prvním místě získává body normálně a ti, kteří jsou na druhém místě si rozdělí body za druhé místo (6 případně 4). Pokud mají tři hráči shodu na prvním místě, získá každý z nich 12 případně 8 bodů.
Aby mohly být uděleny body za druhé místo, tak Prokletí či Magické předměty hráče musí tvořit alespoň polovinu prvního hráče. Například, pokud má první hráč Prokletí v celkové hodnotě 29 a druhý hráč má Prokletí pouze v hodnotě 13, pak druhý hráč nezískává nic. Pokud by druhý hráč nasbíral Prokletí alespoň v hodnotě 15, bonus by získal. U Magických předmětů se provádí srovnání podle počtu destiček (Magické předměty nemají "hodnotu").

Hráč s největším počtem vítězných bodů vítězí.

Příklad bodování



Všichni hráči mají sečteny své mince a poklady.
Anna a Bruno získávají 20 dalších bodů, protože mají oba 2 kompletní sbírky svitků. David rovněž získává 10 bodů za 1 kompletní sadu svitků. Carlo za své jednotlivé svitky, které sesbíral, nezískává žádné body, protože nemá kompletní sadu.
Carlo a David mají destičky Prokletí s celkovou hodnotou 16 (počet destiček nehraje žádnou roli). Dělí se o bonusy za první a druhé místo: 24+12 = 36, tj. každý z nich získává 18 bodů.
Bruno vlastní 5 Magických předmětů a tudíž jich má nejvíce. Získává 16 bodů. Anna vlastní 2 Magické předměty. Ačkoli je na druhém místě, tak nezískává žádný bonus, protože vlastní méně než je polovina počtu, který sesbíral Bruno.

	Mince	Poklady	Svitky	Prokletí	Magické předměty	Celkový počet bodů
Anna	5	31	20	0	0	56
Bruno	6	21	20	0	16	63
Carlo	3	23	0	18	0	44
David	5	15	10	18	0	48

překlad: Cauly

Anleitungsheft bitte gut aufbewahren

Clementoni GmbH
Gutenbergstraße 3 • 76437 Rastatt
Tel. 07222 9689860 • Fax 07222 9689868
www.clementoni.de

Clementoni®

S83689