

# Medina

Stavební hra pro 3 - 4 hráče od Stefana Dorry

*Píše se rok 1822, město Medinu, ležící na úpatí pohoří Atlas, je třeba po dlouhém období úpadku znovu vystavět. Hráči zakládají společně honosné paláce a obnovují poškozené hrady. Obrysy města vyrůstají z ruin, lidé pospíchají ulicemi, do města se vrací život.*

*(Medina - staré islámské město v severní Africe obklopené mocnou hradbou, plné barevných kupolí a křivolakých uliček stísněných mezi hranolovými domy.)*

## Herní materiál

1 hrací plán



4 papírové zástěny



4 karty věží



4 karty paláců



169 hracích kamenů

• 80 budov ve 4 barvách



• 12 bílých kozích chlívků

• 25 bílých trhvců



• 16 střech ve 4 barvách



• 32 bílých hradeb



• 4 bílé věže



## Příprava hry

Na začátku hry umístíte hrací plán doprostřed stolu. Do rohových polí hracího plánu postavte 4 bílé věže. Na plánu brzy vyroste slavné město, na světlých polích na okraji plánu hradby, na tmavších polích uvnitř plánu paláce, kozi chlívků a tržiště. Karty věží a paláců položte poblíž hracího plánu. Každý hráč si vezme zástěnu své barvy a následující herní materiál:

**Při počtu 3 hráčů:** 4 střechy své barvy, 4 kozi chlívků, 8 trhvců, 10 hradeb a 24 budov (6 od každé barvy).

**Při počtu 4 hráčů:** 4 střechy své barvy, 3 kozi chlívků, 6 trhvců, 8 hradeb a 20 budov (5 od každé barvy).

Herní materiál si hráči ukryjí za zástěny, 4 barevné střechy umístí viditelně poblíž hracího plánu. Hru začíná nejmladší hráč.

## Cíl hry

V průběhu hry obsadí každý hráč 4 různě barevné paláce. Každý palác vynese hráči na konci hry tolik bodů, z kolika budov je sestaven. Body navíc lze získat za palác stojící u hradební zdi, opatřený kozími chlívky a také za palác sousedící s tržištěm.

Další body obdrží hráč za karty paláců a karty věží, které vlastní na konci hry.

Vítězem se stává hráč, který získá nejvíce bodů při závěrečném sčítání.

## Průběh hry

Nejmladší hráč postaví trhovce (25-tého) na některé tmavší pole hracího plánu. Tento trhovec nesmí být umístěn na pole sousedící se světlým (hradebním) polem hracího plánu.

Každý hráč položí na hrací plán právě 2 hrací kameny ze své zásoby. Nemůže se tahu vzdát, nemůže vyložit jen jeden kámen. Dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček.

*Hráč může umístit v jednom tahu například 1 černou a 1 oranžovou budovu nebo 2 šedé budovy nebo 1 oranžovou budovu a 1 kozí chlívku, 2 hradební zdi, 1 hradební zeď a 1 střechu nebo 1 hradební zeď a 1 trhovce.*

## Hrací kameny

Hrací kameny jsou tyto: budovy, střechy, kozí chlívky, trhovci a hradby.

Budovy, kozí chlívky a trhovci se umísťují na tmavší pole hracího plánu, tzn. do oblasti vnitřního města, střechy pak na paláce sestavené z budov. Hradby se staví na světlá pole hracího plánu, představující městské hradby.

## Budovy

První budova může být umístěna na libovolné volné pole hracího plánu.



Hráč, který chce postavit budovu stejné barvy, která již na hracím plánu stojí, ji musí umístit na některé pole sousedící s jinou budovou téže barvy. Nestačí, když se budovy dotýkají rohem. Sestavením více budov jedné barvy vzniká palác. Palác může mít libovolný počet budov.

Druhý palác stejné barvy může být založen až tehdy, je-li první palác této barvy přikryt střechou nebo již nelze palác rozšířit (tj. přidáním další budovy k paláci by se tento dotýkal rohem nebo stranou jiného paláce). Nová budova pak může být umístěna na libovolné volné pole hracího plánu. Totéž platí pro budovy ostatních barev.

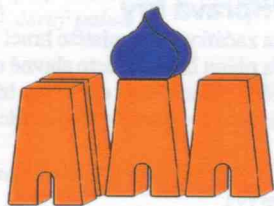
Minimální vzdálenost mezi dvěma paláci, bez ohledu na jejich barvu, musí být rovna 1 poli v každém směru. Dotýkat se nesmějí ani rohy palácových budov ani kozích chlívků, mezi paláci musí být zachována ulička, v níž možná vznikne rušné tržiště.

Všichni hráči pomáhají společně budovat všechny paláce.

## Střechy



Palác, který byl opatřen střechou, se stává majetkem hráče. K zastřešenému paláci nemůže být přistavěna žádná další budova, dosáhl své konečné velikosti. Například oranžový palác na obrázku přinese modrému 4 body. Hodnota zastřešeného paláce může být později zvýšena přístavbou sousedící hradby, chlívku nebo zřízením tržiště za jeho branami.



Každý hráč může umístit nejvýše 4 střechy, a tak obsadit 4 různě barevné paláce. Pokud hráč zastřešil již jeden šedý palác, nemůže zastřešit žádný další šedý palác.

## Kozí chlívky

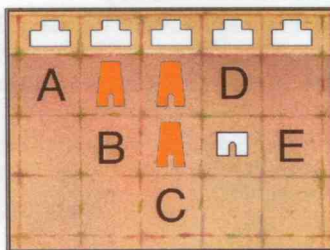


Kozí chlívek může být přistavěn pouze k budově paláce. Palác, k němuž budova náleží, již může být zastřešen. Hodnota paláce se tak zvyšuje o 1 bod. Minimální vzdálenost mezi chlívkem a



ostatními stavbami v okolí musí být 1 pole v každém směru, stejně jako mezi dvěma paláci.

Kozím chlívkem bývá většinou opatřován vlastní palác, ve snaze zvýšit jeho hodnotu. Je ovšem také možné přistavět chlívek na palác soupeře a tím omezit jeho další stavební činnost. Na obrázku vidíme palác sestávající ze 3 budov a jednoho chlívku. Na pole A, B, C a D lze umístit další chlívků nebo budovy paláců, na poli E však nemůže být ani budova ani kozi chlívek.

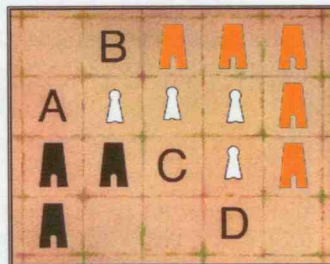


## Trhovci



Nového trhovce může hráč umístit pouze na jeden nebo druhý konec již stojící řady trhovců. Tak vzniká krok po kroku tržiště, na němž vládne čilý ruch. Nový trhovec nesmí být nikdy postaven mezi dva nebo více trhovců. Pokud není možné přidat trhovce ani na jeden konec tržiště, hráč umístit figuru na některé volné pole hracího plánu a založí tak nové tržiště.

*Příklad:* V situaci na obrázku může být nová figura trhovce umístěna na pole A, B nebo D, naopak nemůže být umístěna na pole C, kde by sousedila zároveň s dvěma již stojícími trhovci. Pokud palác sousedí s tržištěm, zvýší se hodnota paláce při závěrečném počítání o počet figur, které s palácem přímo sousedí. V tomto případě se připočítávají 3 body k hodnotě oranžového a jeden bod k hodnotě černého paláce.



## Hradby



Hráč musí postavit první hradbu na pole přiléhající k bílé věži v rohu hracího plánu. Každá další hradba může být přistavěna k jedné z bílých věží nebo na některé volné pole sousedící s již postavenou hradbou. Mezi hradbami vycházejícími od 2 věží naproti sobě musí vždy zůstat alespoň 1 volné pole hracího plánu - brána, umožňující vstup do města. Mezi hradbou a ostatními hracími kameny (paláci, trhovci a kozími chlívků) nemusí zůstat volné pole.

Propojené hradby tvoří hradební zeď. Sousedí-li palác s hradební zdí, zvyšuje se jeho cena o tolik bodů, s kolika hradbami sousedí.

## Karty paláců



Karty paláců jsou celkem 4, jedna pro každou barvu paláce.

Hráč získává kartu paláce určité barvy, pokud zastřešil největší palác této barvy. (Velikost paláce je určena součtem počtu budov a kozích chlívků.) Získanou kartu položí hráč viditelně před sebe, vlastní ji do okamžiku, než jiný hráč obsadí větší palác této barvy.

## Karty věží



Hráč, který jako první obsadí palác přiléhající k hradbě, je jmenován strážcem věže, na něj je tato zeď napojena, a získává její kartu.

Hráč se stává novým strážcem věže a získá její kartu, pokud:

- obsadí jiný palác sousedící s hradbou napojenou na tuto věž.
- přistaví hradbu, a tím propojí svůj palác prostřednictvím hradební zdi s věží
- připojí palác vzdálený od hradební zdi o jediné pole s hradbou přistavením kozího chlívku na toto pole.

*Hráč, který obsadí první palác sousedící s hradební zdí, získává jak kartu paláce, tak kartu věže přiléhající k této zdi. O obě karty může být v průběhu hry připraven.*

Hráč, který vlastní kartu paláce nebo věže na konci hry, získá počet bodů na této kartě uvedený.

## Závěrečná fáze hry

Jakmile mají všichni hráči palác jedné barvy (např. každý hráč zastřešil 1 černý palác), všechny budovy této barvy (černé), které mají hráči za svými zástěnami, odstraňte ze hry. Tyto budovy již nelze do hry umístit.

Hráč, který použil všechny hrací kameny, odstraní svou zástěnu a hra pro něj končí. Zbývající hráči pokračují ve hře, dokud poslední z nich neumístí na hrací desku všechny své hrací kameny. Pokud hráči zbyde jen jeden kámen, smí jej umístit na hrací plochu.

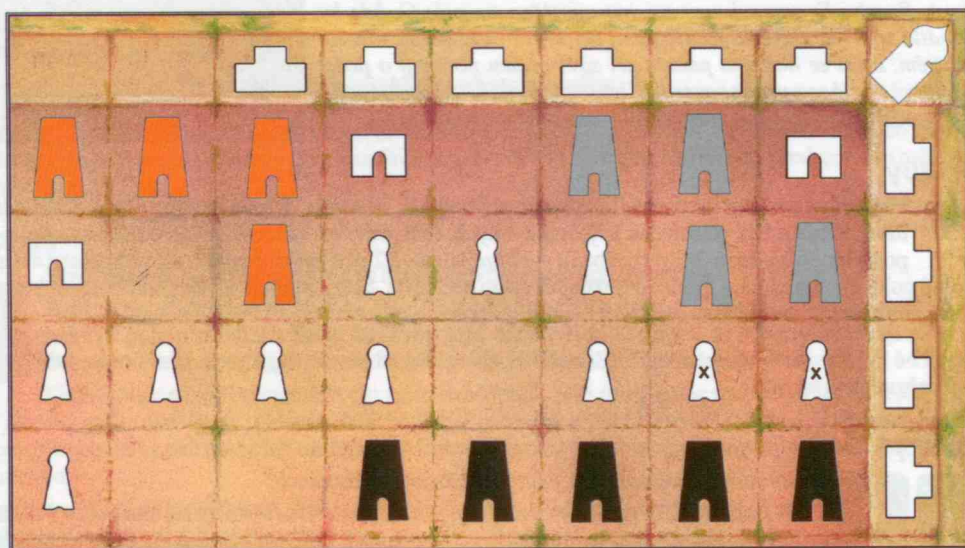
Vlastní-li pouze jeden z hráčů jednu nebo více střech, musí v každém následujícím tahu umístit alespoň jednu z nich.

## Hodnocení

Každý hráč sečte body za své 4 paláce následujícím způsobem:

- za každou budovu paláce - 1 bod
- za každý chlívek přistavěný k paláci - 1 bod
- za každou hradbu, přiléhající přímo (ne diagonálně) k budově paláce nebo chlívku - 1 bod
- za každého trhovce, který stojí na poli sousedícím stranou s budovou paláce nebo chlívkem - 1 bod

Nakonec se ještě připočtou body za karty paláců a věží. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.



*Příklad:*

*V situaci na obrázku získává:*

- **oranžový palác 11 bodů**  
(4 budovy + 2 kozi chlívky + 2 hradby + 3 trhovci)
- **černý palác 10 bodů** (5 budov + 1 hradba + 4 trhovci)
- **šedý palác 13 bodů** (4 budovy + 1 kozi chlívek + 5 hradeb + 3 trhovci)

*Šedý palác těží především ze své výhodné polohy v rohu u hradebních zdí a živého tržiště za branami.*



*Tito dva trhovci získávají po jednom bodu pro šedý i černý palác.*