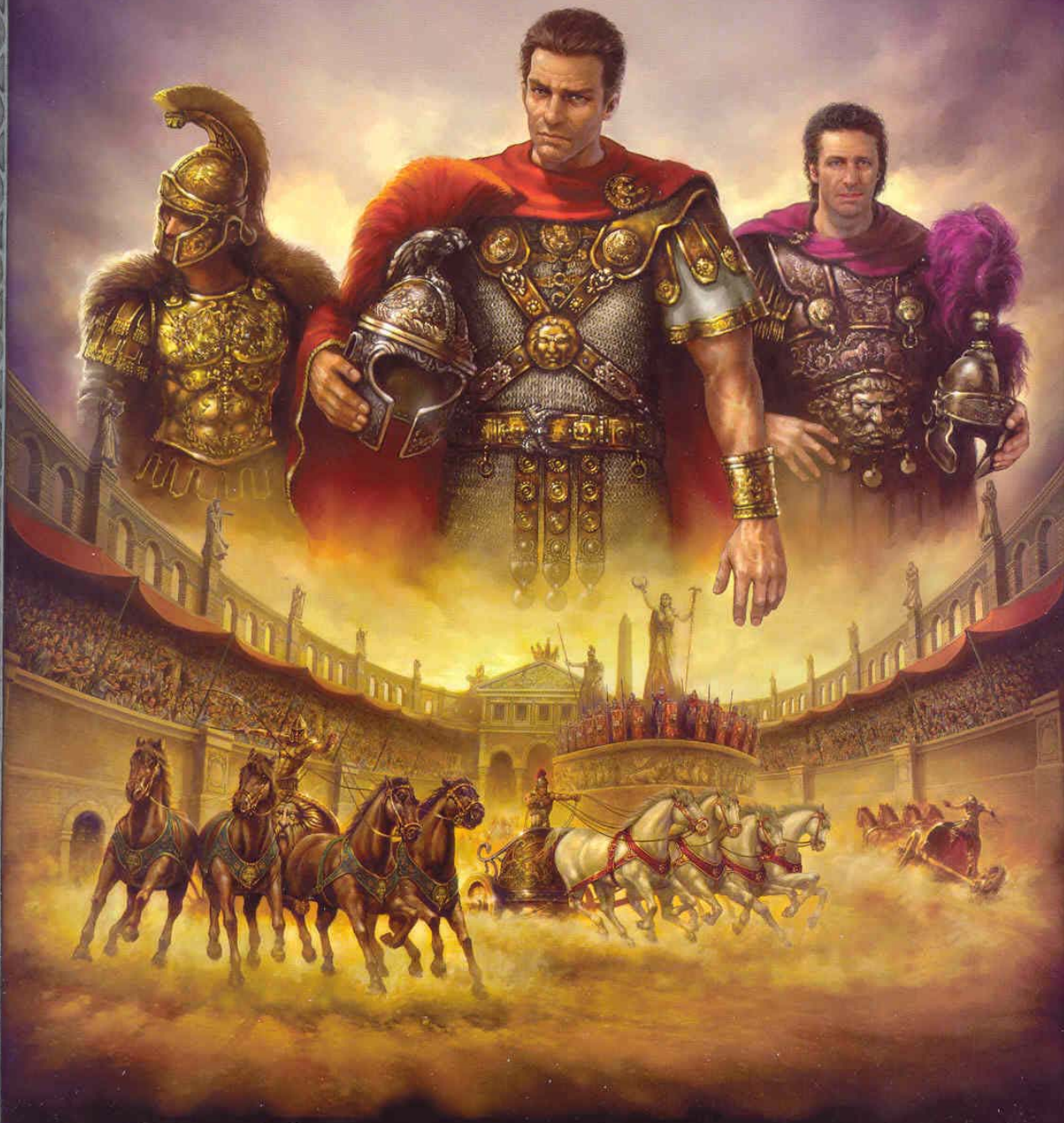


# AVE CAESAR



Překlad: CAULY  
přeloženo pro  
[www.svet-deskovych-her.cz](http://www.svet-deskovych-her.cz)





# A V E

# CAESAR

Vzrušení starověkého Říma - odvážné závody vozů pro slávu a vavřínové věnce

## Obsah

- 1 oboustranná hrací deska
- 6 závodních vozů
- 6 denárů (mincí)
- 144 závodních karet (rozdělených do 6 balíčků po 24 kartách, každý v jiné barvě)



## Stát se nejlepším vozkou závodního vozu v Římě!

Ve hře Ave Caesar, vy a až pět dalších vozatajů soutěží v aréně Circus Maximus, aby se určilo, kdo je nejlepší vozka v celém Římě. Vozka, který nejzručněji řídí svůj vůz po celá tři kola získá nejvíce vavřínových věnců. Ten, kdo nasbírá po několika závodech nejvíce vavřínových věnců, vítězí v turnaji a získává obdiv nesčetných fanoušků.

## I. VÝBĚR ZÁVODIŠTĚ

Na obou stranách herní desky je závodní dráha, na které může měřit síly až 6 hráčů. Závodí se v okruzích ve směru hodinových ručiček. Každý závod se jede na 3 kola, během nichž musí všichni účastníci alespoň jednou projet svými vozy přes Císařskou uličku a vzdát hold.

## II. PŘÍPRAVA A STARTOVNÍ POZICE

Než hra začne, dostane každý hráč závodní vůz, náležitou barvu balíčku závodních karet a odpovídající denár. Balíčky závodních karet jsou totožné (liší se pouze barvou) a obsahují sotva dostatečný součet bodů pro kompletní 3 okruhy nutných k dokončení závodu.

Pro určení startovní pozice si každý hráč zamíchá balíček a položí jej na stůl lícem dolů. Nyní každý hráč otočí vrchní kartu svého balíčku. Hráč s nejvyšším číslem na kartě umístí svůj vůz na startovní pozici číslo I. Hráč po levici začínajícího hráče umístí svůj vůz na pozici II, a všichni další hráči umístí své vozy na zbylé startovní pozice pokračující po směru hodinových ručiček. Otočené karty jsou pak zamíchány zpět do balíčků. V případě shody nejvyšší karty otáčí shodující se hráči tak dlouho další horní karty ve svých balíčcích, dokud není rozhodnuto a může být určen začínající hráč.



### Tip pro všechny vozataje:

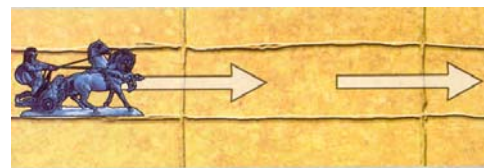
Nejvýhodnější je být v zatáčkách na vnitřní straně dráhy, neboť se tak spotřebuje nejméně bodů pohybu. Balíček závodních karet obsahuje jen pár mimořádných bodů pohybu a tak budete potřebovat obratnost i taktiku, abyste dosáhli konce závodu.

## III. ZAČÁTEK ZÁVODU

Každý hráč si vezme vrchní tři karty ze svého balíčku závodních karet do ruky a podívá se na ně, při držení je ukrývá před svými protivníky. Hráč, jehož vůz je na startovní pozici č. I začíná závod.

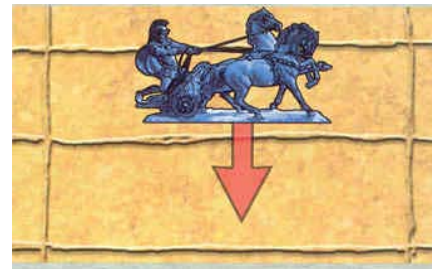
Začínající hráč položí jednu ze tří závodních karet na stůl lícem nahoru a pohne svým vozem o příslušný počet políček po dráze po směru hodinových ručiček. Hráč si pak opět dobere vrchní kartu ze svého balíčku závodních karet.

Jakmile začínající hráč skončí své kolo, tak zbývající hráči přivedou své vozy do závodu stejným způsobem.



## PRAVIDLA PRO POHYB:

- Závodní vozy se mohou pohybovat pouze dopředu. Mohou měnit jízdní dráhu z libovolných polí (která nejsou zatarasena zdí) úhlopříčným pohybem vpřed na pole v požadované dráze. Zatímco je takovýto úhlopříčný pohyb dovolen, pohyb úkrokem do strany dovolen není.



- Jestliže stojí přímo před vozem zeď, tak se může vůz přesunout ještě úhlopříčně do další dráhy.



- Hráči musí vždy zahrát kartu a musí se pohnout přesně o tolik polí, kolik ukazuje zahraná karta. V zatáčkách tak můžete přinutit hráče k pohybu po delší, vnější cestě.



- Na jednom políčku se může nacházet pouze jeden závodní vůz.
- Poté, co je zahraná závodní karta, si hráč lízne vrchní kartu ze svého balíčku závodních karet, takže má ve své ruce stále 3 karty.
- Závodní karta může být zahraná pouze tehdy, když se vůz může pohnout o takový počet polí jaký tato karta indikuje. Jestliže to není možné, protože (například) je hráčův vůz ze všech stran blokován a nemůže se pohnout dopředu, tak se hráčův tah přeskakuje a zablokovaný hráč kartu nezahraje.
- Hráč, jehož vůz v závodě vede, nemůže zahrát kartu s hodnotou 6, výjimkou je samotný začátek hry (začínající hráč). V případě shody nemůže žádný z vedoucích hráčů zahrát 6, dokud nevzejde jeden vedoucí hráč.
- Jestliže má vedoucí hráč ve své ruce pouze šestky, tak se jeho tah přeskakuje až do té doby, dokud někdo jiný nepřevzme vedení.
- Výjimka kvůli úzkému průchodu. Úzké průchody jsou místa, kde se dráha zužuje na jedno políčko. Jestliže je vedoucí hráč na takovémto políčku a má v ruce tři 6, tak může, i když je vedoucí hráč, zahrát jednu z těchto 6 a pohybovat se dále po dráze.



- Další výjimka nastává, jestliže jsou vedle sebe ve vedení dva hráči a oba mají ve své ruce tři 6 a jejich vozy blokují v pohybu hráče za nimi. V této ojedinělé situaci může vedoucí hráč, jehož tah nastane dříve, zahrát 6 pro pohyb svého vozu dopředu.

- Závodní vozy se nesmí přeskakovat, ale mohou se míjet úhlopříčným pohybem na jinou dráhu. Vozy nemohou skákat přes zdi.
- Vůz nemusí být schopen dosáhnout cílové čáry, pokud jede během závodu příliš často po vnější dráze a vyčerpá zásobu pohybových bodů. V tomto případě je vůz odstraněn z dráhy a nezíská žádné Vavřínové věnce (body).
- Vodní příkopy na dráze jsou zde pouze pro grafický efekt. Nerozdělují políčka, ale pouze jimi procházejí. Nemají žádný vliv na hru. Předpokládáme, že vozy jimi jednoduše projíždějí.



## IV. CÍSAŘSKÁ ULIČKA

Buď během prvního nebo druhého kola závodu musí každý hráč přivést svůj vůz do Císařské uličky a pozdravit císaře císařským pozdravem "Ave Caesar!" Hráči musí se svými vozy zastavit v samotné Císařské uličce a vzdát hold císaři pozdravem (doslovně řevem "Ave Caesar!") a zaplatit svým denárem poplatek (jeho umístěním do krabice). Jakmile je toto vykonáno, může se vůz vrátit do závodu.

Jestliže je během druhého kola závodu příjezd do Císařské uličky zablokován protivníkovým vozem, tak hráči, kteří potřebují vjet do Císařské uličky, musí přeskakovat své tahy, dokud není vjezd opět uvolněn. Kdyby se do konce druhého kola hráči nepodařilo vjet do Císařské uličky, aby vzdal poctu císaři, tak rozdmýchá hněv císařův a je diskvalifikován. I kdyby tento hráč dokončil závod jako první, tak tento zahanbený vozataj nezíská žádné vavřínové věnce (body).

- V Císařské uličce se nedá předjíždět.
- I více vozů se může nacházet v Císařské uličce najednou (ale tyto riskují dopravní zácpu a možnost být zabržděny jedním nebo několika vozy protivníků).



## V. KONEC ZÁVODU

První vůz, který protne cílovou čáru po zaplacení poplatku Caesarovi a po dokončení 3 kol na závodní dráze, vítězí v závodě. Tento hráč získává 6 vavřínových věnců za vítězství, které se počítají jako 6 bodů. Číslo políčka, po kterém každý vozataj překoná cíl, nemá vliv na určování pořadí.

Hráč na druhém místě získává 4 body, za třetí místo obdrží 3, za čtvrté místo získá 2 a za páté místo obdrží 1 bod. Hráč na šestém místě získává čest a naději, že v dalším závodě pojede lépe.

Všechny zbylé závodní karty jsou odloženy.

## VI. PŘÍPRAVA NA DALŠÍ ZÁVOD

Poté, co je závod dokončen, se začínajícím hráčem pro následující závod stává hráč, který se umístil v předešlém závodě jako poslední

Druhý závod probíhá na trati, která nebyla použita v prvním závodě. Třetí a čtvrtý závod se koná na tratích, které již byly použity, ale vozy se nyní pohybují proti směru hodinových ručiček. Ten, kdo získá nejvíce vavřínových věnců po 4 závodech je vítěz turnaje a nejlepší vozataj v Římě!

## VII. TIPY, TAKTIKY A VARIANTY

- Vnitřní oblouk trati v zatáčkách je obecně kratší než vnější dráha. Kvůli ušetření bodů pohybu je doporučeno, aby hráči co možná nejvíce jezdili po vnitřní straně zatáček. Jestliže hráč příliš často jezdí podél vnějších okrajů zatáček, tak si vyčerpá zásobu pohybových bodů ve svém závodním balíčku karet a nebude schopen dokončit závod. Ave Caesar je nejjábavnější, když se hráči pokouší přinutit nepřátelské vozy jet po vnějším okraji a snaží se získat výhodu nad ostatními vozataji.
- Úzký průchod může být použit k blokování protihráčů a k přeskočení jejich tahu.
- Před začátkem turnaje se mohou hráči dohodnout na používání alternativní metody k určení startovní pozice. Například vítěz předešlého závodu umístí svůj vůz na startovní pozici číslo I, hráč na druhém místě umístí svůj vůz na startovní pozici II, atd.
- Ve hře je poznat velmi velký rozdíl mezi hrou ve třech a hrou v šesti hráčích, ale při nedostatku dalších hráčů může být pro srovnání ve hře použita tato varianta. Pro tento účel fungují dobře dodatečné závodní vozy bez posádky. Tyto vozy působí jako úzké průchody a blokování během závodu. Pokud je chcete dát do hry, tak umístíte příslušný barevný balíček (balíčky) karet vedle hrací desky pro vůz (vozy) bez osádky. Během hry je tažena vrchní karta příslušného balíčku a zahráná jako tah vozu bez posádky. Vozy bez posádky jsou vždy posouvány pro své vlastní zvýhodnění, stejně tak jako pro znevýhodnění dalších hráčů. V případě neshody okolo pohybu rozhodne většina hráčů, jak se vůz bude pohybovat. Jestliže je karta nehratelná, tak je odhozena a vůz se nepohybuje. V případě, kdy je vůz bez posádky pro posunutí zcela zablokován, tak není tažena žádná karta. Speciální pravidlo o hraní karet s hodnotou 6 platí také pro tyto vozy, pokud jsou v závodě ve vedení. Jestliže je tažena 6, tak je karta zahráná (odhozena), avšak vůz bez posádky se vpřed nepohne. Vozy bez posádky nemusí zastavit v Císařské uličce.
- Ve hře 2 nebo 3 hráčů může každý hráč během závodu ovládat 2 nebo 3 vozy