

BARCELONA

PRAVIDLA

V POLOVINĚ 19. STOLETÍ BYLA BARCELONA JIŽ TĚMĚŘ 150 LET POVAŽOVÁNA ZA STRATEGICKOU PEVNOST POD SPRÁVOU ARMÁDY, A PROTO NEBYLO DOVOLENO ROZŠÍŘOVAT MĚSTO MIMO JEHO HRADBY. V DŮSLEDKU TOHO SE DOMY A TOVÁRNÍ TÍSNILY NA OMEZENÉM PROSTORU A BARCELONA SE STALA NEJLIDNATĚJŠÍM MĚSTEM CELÉ EVROPY. ŽIVOTNÍ PODMÍNKY VE STARÉ BARCELONĚ BYLY VELMI NEUTĚŠENÉ A ČASTO ZDE PROPUKALY EPIDEMIE. PRŮMĚRNÁ DĚLKA ŽIVOTA ZDEJŠÍHO DĚLNÍKA SE ODHAĐOVALA NA 23-24 LET.

KRÁTCE POTĚ, CO BYLY HRADBY KONEČNĚ ZBOURÁNY, PŘEDSTAVIL ILDEFONS CERDÁ, POVAŽOVANÝ DNES ZA ZAKLADATELE URBANISMU, SVŮJ PROJEKT NOVÉ ČÁSTI BARCELONY, JEŽ BYLA TAK ZOUFALE ZAPOTŘEBÍ. S JEHO REALIZACÍ SE ZAČALO V ROCE 1860.

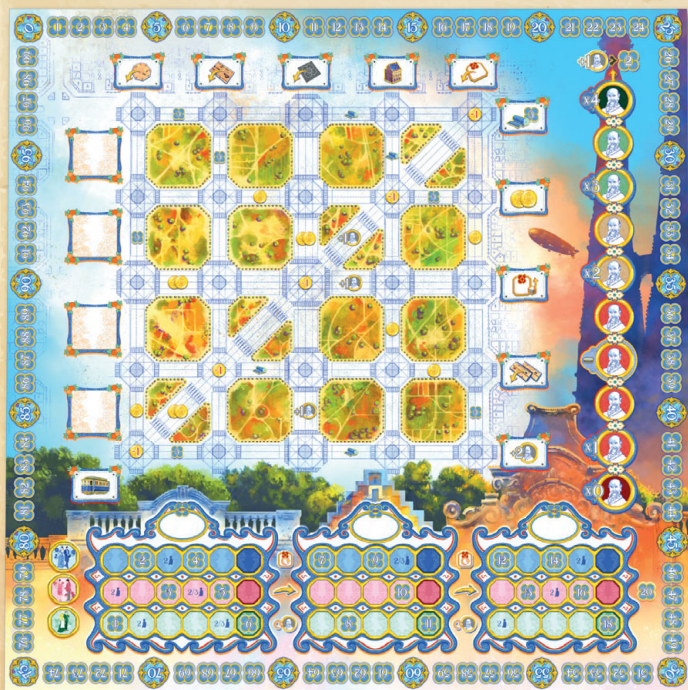
ZMĚNĚNÝ NÁVRH MĚSTSKÉ ČÁSTI NAZVANÉ „EXAMPLE“ PŘEDBEHL SVOU DOBU. CERDÁ NAPLÁNOVAL MIMOŘÁDNĚ ŠIROKÉ ULICE, KTERÉ POSKYTOVALY DOSTATEK MÍSTA PRO CHODCE, POVOZY A TRAMVAJE A SOUČASNĚ ZAJIŠŤOVALY PŘÍSTUP SLUNEČNÍHO SVĚTLA KE VŠEM DOMŮM AŽ PO ÚROVEŇ PŘÍZEMÍ. STEJNĚ TAK POČÍTAL SE ZELENÍ, JEŽ MĚLA OSVEŽOVAT VZDUCH, A PROSTORY PRO SETKÁVÁNÍ OBYVATEL. NEDÍLNOU SOUČÁSTÍ NÁVRHU BYLY I PROSLULÉ OSMIÚHELNÍKOVÉ DOMOVNÍ BLOKY, KTERÉ ZLEPŠOVALY VIDITELNOST NA KŘÍŽOVATKÁCH A POSKYTOVALY JEŠTĚ VÍCE MÍSTA PRO CHODCE.

Ve hře *Barcelona* se ujmete role stavitelů z 19. století, kteří se podílejí na rozšiřování města. Vaším hlavním úkolem bude stavět domy, kde naleznou přístřeší obyvatelé, kteří se rozhodli opustit staré město. Dále budete stavět ulice, vytvářet tramvajové linky a zajišťovat veřejnou infrastrukturu. Můžete dokonce experimentovat s *modernismem*, novým architektonickým a uměleckým stylem, který získává na oblibě mezi boháči.

HERNÍ MATERIÁL

Ve hrě Barcelona naleznete následující komponenty:

1x HLAVNÍ PLÁN



1x VEDLEJŠÍ PLÁN



11x DESTIČKA AKCE



14x DESTIČKA
ČERDÁOVA BODOVÁNÍ



4x DESKA HRÁČE



18x DESTIČKA MODERNISMU



24x ŽETONY DLAŽBY



21x DESTIČKA VEŘEJNÉ BUDOVY



16x DESTIČKA CHRÁMU SAGRADA FAMILIA



ŽETONY ZDROJŮ

Pouze tento herní materiál se považuje za neomezený
Pokud by vám něco z něj došlo, použijte jakoukoli vhodnou náhradu.

30x 30x



4x DESTIČKA STAVEBNÍHO BONUSU



8x +100/200/300/400
ŽETON VÍTĚZNÝCH BODŮ

1x ŽETON PRVNÍHO HRÁČE



72x ŽETON OBYVATELE

(zleva doprava: 25x dělnická třída,
24x střední třída, 23x vyšší třída)



DESTIČKY DOMŮ

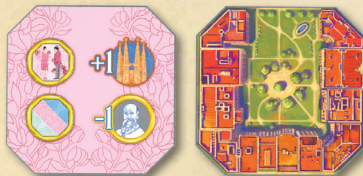
8x DESTIČKA ROHOVÝCH DOMŮ



12x DESTIČKA DOMŮ 1. ÚROVNĚ



8x DESTIČKA DOMU 2. ÚROVNĚ



7x DESTIČKA DOMŮ 3. ÚROVNĚ



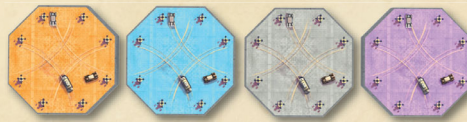
1x LÁTKOVÝ SÁČEK



HERNÍ MATERIÁL PRO HRÁČE

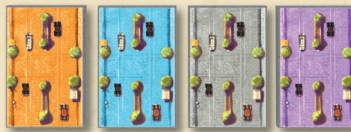
20x DESTIČKA KŘÍŽOVATKY

(5/ hráč)



20x DESTIČKA ŠIROKÉ ULICE

(5/ hráč)

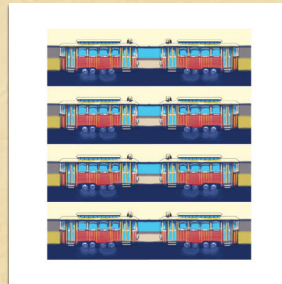


4x TRAMVAJ

(1/ hráč)



1x ARCH SAMOLEPEK



40x DESTIČKA ÚZKÉ ULICE

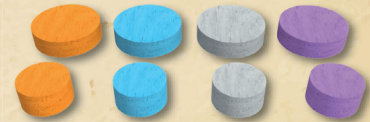
(10/ hráč)



44x DŘEVĚNÝ DISK

(9 velkých disků/ hráč:

8x ukazatel domů, 1x ukazatel bodů)



(2 malé disky/ hráč): 1 ukazatel na Cerdàově stupnici,
1 ukazatel na stupnici chrámu Sagrada Família)

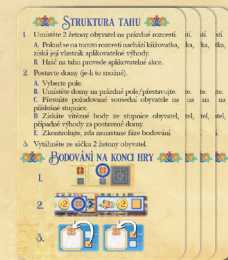
40x KOSTIČKA

(10/ hráč: 5x pasažér,

5x ukazatel modernismu)



4x KARTA NÁPOVĚDY PRO HRÁČE



MATERIÁL PRO SÓLOVOU HRU

8x KARTA PRO SÓLOVOU HRU



1x DŘEVĚNÁ FIGURKA



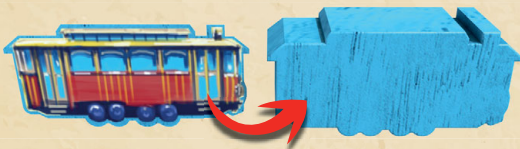
Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách
popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny
„Hry nás baví“!

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou?
Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!

Albi




PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte všechny kartonové díly z archů. Také vám doporučujeme nalepit samolepky na dřevěné figurky tramvají, i když to není nezbytně nutné.



Při přípravě hry se řiďte následujícími kroky v uvedeném pořadí:

1. PŘÍPRAVA HLAVNÍHO PLÁNU

- Umístěte hlavní plán doprostřed stolu.
- Umístěte destičky stavebních bonusů na čtyři vyhrazená pole **A**.
- Zamíchejte všechny destičky akcí a položte jednu na každé vyhrazené pole **B**. Při své první hře můžete tento krok přeskočit a použít místo něj předtíštěnou přípravu.
- Připravte stupnice obyvatel **C**: Hrají-li méně než 4 hráči, položte žeton obyvatele odpovídajícího druhu na každé označené pole na stupnicích obyvatel. Při hře tří hráčů zakryjte pole se symbolem 3 , při hře dvou hráčů pole se symboly 3  a 2 .
- Všechny zbývající žetony obyvatel vložte do látkového pytlíku **D**.
- Nakonec náhodně vyberte tři destičky Cerdàova bodování a položte je na vyhrazená pole **E**.

2. PŘÍPRAVA VEDLEJŠÍHO PLÁNU

- Odstraňte destičky modernismu, které se shodují se třemi destičkami Cerdàova bodování umístěnými nad stupnicemi obyvatel, a vraťte je do krabice **F**.
- Zbylé destičky modernismu zamíchejte lícem dolů, vytvořte z nich hromádku a umístěte ji na vyhrazené pole. Otočte z ní čtyři vrchní destičky a položte je na vyhrazená pole **G**.
- Roztřídte destičky veřejných budov podle druhů (kterých je sedm) a poskládejte je na sebe v sestupném pořadí podle ceny v mincích, přičemž destička za 3 mince bude nahoře. Náhodně vyberte pět z těchto hromádek a položte je na vyhrazená pole na vedlejším plánu. Zbylé dvě hromádky vraťte do krabice **I**. (Při hře dvou hráčů se nepoužijí nejlevnější destičky.)

3. PŘÍPRAVA HROMÁDEK SPOLEČNÉ ZÁSObY

- Roztřídte všechny destičky zástavby podle druhů a vytvořte tak čtyři oddělené hromádky. Nahoře bude strana znázorňující nalevo cenu a napravo výhodu **H**.
- Roztřídte destičky chrámu Sagrada Família podle úrovní (čísla uvedeného uprostřed každé destičky) a položte je vedle herního plánu **J**.
- Vytvořte dvě oddělené hromádky žetonů mincí a látek, jež budou tvořit společnou zásobu **K**.

4. PŘÍPRAVA DESKY HRÁČE

- Vezměte si desku hráče a veškerý herní materiál ve zvolené barvě. Desku hráče položte před sebe na stůl.
- Umístěte jeden malý dřevěný disk na stupnici chrámu Sagrada Família na pole zcela vlevo **A**.
- Pět kostiček (v tomto případě označovaných jako



„ukazatele modernismu“) umístěte vedle polí pro modernistické projekty – po jedné na každé spodní pole vpravo **B**.

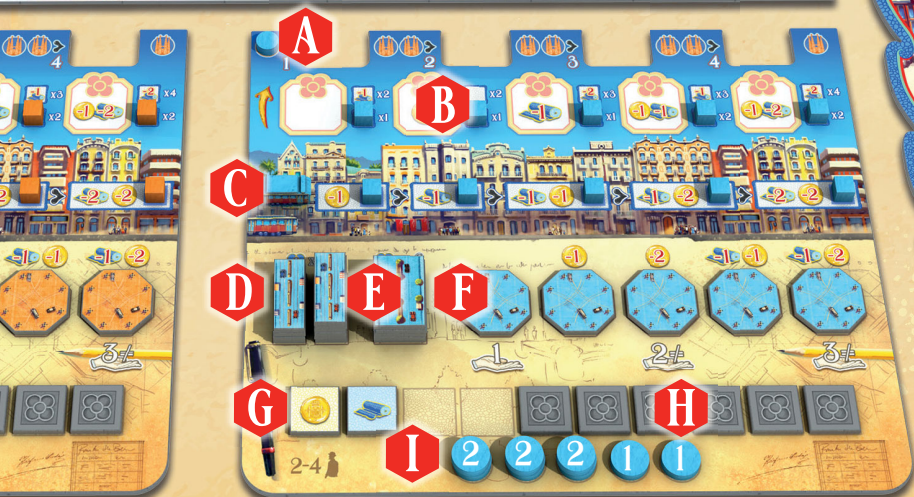
- Umístěte tramvaj a zbylých pět kostiček (v tomto případě označovaných jako „pasážeri“) na pole vyhrazená pro tramvaj **C**.
- Vytvořte hromádku ze 4 destiček úzkých ulic a umístěte ji na vyhrazené pole nejvíce vlevo pod tramvaj. Zbylých 6 destiček úzkých ulic položte na vyhrazené pole napravo **D**.
- Vytvořte hromádku ze všech 5 destiček širokých ulic a položte ji na vyhrazené pole napravo od hromádek úzkých ulic **E**.
- Všechny své destičky křižovatek umístěte na jim vyhrazené pole **F**.
- Veźmĕte 1 žeton mince a 1 žeton látek a každý z nich

položte samostatně na pole nejvíce vlevo do skladiště **G**.

- Umístěte žeton dlažby na každé ze šesti polí skladiště nejvíce vpravo **H**.
- Umístěte osm velkých disků (v tomto případě označovaných jako „ukazatele domů“) na pole ve spodní části desky hráče. Na první tři pole položte vždy 2 disky, na zbylá dvě pole po 1 disku **I**.

5. PŘÍPRAVA PRVNÍHO KOLA

- Každý hráč položí svůj poslední velký disk na pole „0“ bodovací stupnice **L**, vedoucí kolem hlavního plánu, a svůj poslední malý disk na počáteční pole Cerdàovy stupnice **M** na hlavním plánu.
- Hráč, který byl jako poslední ve Španělsku, dostane žeton prvního hráče.
- Nakonec si každý hráč vytáhne ze sáčku 2 žetony obyvatel a položí je lícem dolů vedle své desky. Smí se na ně kdykoli podívat, ale musí je udržovat v tajnosti před ostatními.



PRŮBĚH HRY

BARCELONA SE HRAJE NA PŘEDEM NEURČENÝ POČET KOL, ROZDĚLENÝCH DO TŘÍ BODOVACÍCH FÁZÍ, JE ZAKONČENA ZÁVĚREČNÝM BODOVÁNÍM. KAŽDÝ HRÁČ ODEHRAJE V PRŮBĚHU KOLA JEDEN SVŮJ TAH, KTERÝ SESTÁVÁ ZE DVOU ČI VÍCE AKCÍ, STAVĚNÍ DOMŮ A NÁSLEDNĚ PŘÍPRAVY NA DALŠÍ TAH. NA KONCI SE STÁVÁ VÍTĚZEM HRÁČ S NEJVĚTŠÍM POČTEM VÍTĚZNÝCH BODŮ.

Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček odehrají všichni své tahy, jež se skládají ze čtyř **povinných** kroků, které musí být provedeny v následujícím pořadí:

1. Umístíte 2 obyvatel na jedno rozcestí na hlavním plánu. Poté můžete (ale nemusíte) provést akce spojené s tímto rozcestím.
2. Odstraňte obyvatel z rozcestí a postavte zde domy, přičemž vybrané obyvatel umístíte na odpovídající stupnice obyvatel na hlavním plánu.
3. Na konci tahu každého hráče zkontrolujte, zda nebyla spuštěna bodovací fáze. Pokud ano, vyhodnoťte Cerdàovo bodování.
4. Vytáhněte si 2 žetony obyvatel ze sáčku.

Jestliže nemůžete nebo nechcete zaplatit cenu některé akce, nelze ji provést. Abyste mohli přejít k další akci, musíte nejprve zcela dokončit tu předchozí, tj. nemůžete jednu akci přerušit, abyste jinou akci získali zdroje, a následně první akci dokončit pomocí získaných zdrojů.

UMIŠŤOVÁNÍ OBYVATEL

HISTORICKÉ OKÉNKO: Tento krok odráží stěhování obyvatel ze staré Barcelony, když hledali nový domov v určité části Eixamplu.

Vezměte své dva obyvatel a umístěte je ve vámi určeném pořadí na sebe na jedno rozcestí, kde se dosud žádní obyvatel nenachází. Jestliže je na tomto rozcestí uvedena cena v mincích, musíte tuto **cenu nejprve zaplatit**. Pokud své obyvatel umístíte na postavenou křižovatku, podívejte se na podrobnosti na str. 8.



Po umístění obyvatel můžete provést v libovolném pořadí jakékoli akce spojené s ulicemi, které vedou k tomuto rozcestí. Každou z těchto akcí smíte využít pouze jednou.

- Akce odpovídající svislé ulici **A**.
- Akce odpovídající vodorovné ulici **B**.
- Akci odpovídající úhlopříčné ulici lze využít tehdy, pokud ke zvolenému rozcestí vede i úhlopříčná ulice **C**.





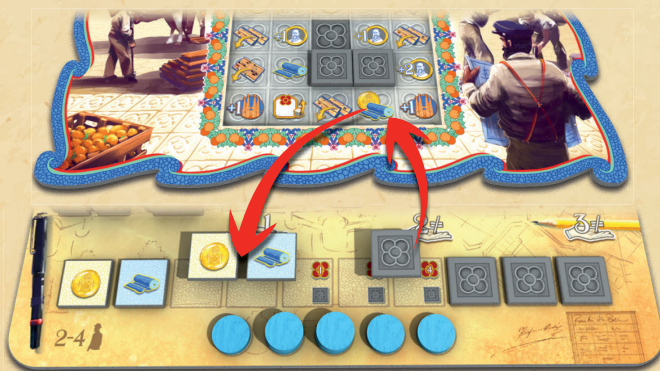
ZISK LÁTEK/MINCÍ

Získáte buď 1 látky a 3 vítězné body, nebo 2 mince. Získané látky a mince musíte vždy umístit do skladiště na své desce hráče. Na každé pole skladiště lze umístit právě 1 látky nebo 1 minci. Mince a látky, jež nedokážete do svého skladiště přidat, se musí ihned vrátit zpět do společné zásoby. Mince a/nebo látky můžete do společné zásoby vracet dobrovolně kdykoli, abyste si ve skladišti uvolnili místo.



KLADENÍ DLAŽBY

Veźmíte ze svého skladiště žeton dlažby, který se nachází nejvíce vlevo, a umístíte ho do prostoru chodníku na vedlejším plánu tak, aby přiléhal stranou (nikoli pouze rohem) k alespoň jednomu dříve umístěnému žetonu dlažby (první žeton se přikládá k předtištěné dlažbě uprostřed). Z pole, které dlažbou zakryjete, získáte okamžitě uvedenou výhodu. Kompletní přehled výhod naleznete v Dodatku na str. 17.



HISTORICKÉ OKÉNKO: Tento druh dlažby se dosud nachází na mnoha chodnících v Barceloně.

Díky kladení dlažby se vám ve skladišti postupně zvyšuje počet volných polí pro látky a mince, a současně můžete získat na konci hry tolik vítězných bodů, kolik činí nejvyšší bodová hodnota na nezakrytém poli skladiště (podrobnosti viz „Konec hry a závěrečné bodování“ na str. 16).



ŠTAVBA ŠIROKÝCH/ÚZKÝCH ULIC

Umístíte 1 destičku široké ulice nebo 2 destičky úzkých ulic: vezměte je ze své desky hráče (z hromádky nejvíce vlevo) a přidejte je na hlavní plán na pole vyhrazená pro ulice.

HISTORICKÉ OKÉNKO: Ačkoli se ulice ve hře dělí na úzké a široké, ve skutečnosti byly i „úzké“ ulice považovány za extrémně široké (ve srovnání s běžnou šířkou ulic ve staré Barceloně) a byly silně kritizované za plýtvání místem. Jeden slavný architekt dokonce prohlásil, že silné proudění vzduchu, které v nich vzniká, je bude činit neobyvatelnými. „Úzké“ ulice měly šířku 20 metrů a stejně jako ulice o šíři 40 a 60 metrů byly rovnoměrně rozmístěny v uliční síti. Ve srovnání s křivolakými a tmavými ulicemi ve staré Barceloně byly jasné osvětlené a umožňovaly vymezit oddělené prostory pro chodce, povozy a tramvaje, aby nedocházelo ke vzájemným srážkám. Jejich význam dále vzrostl v momentě, kdy se začaly rozšiřovat automobily.

Destička široké ulice musí být umístěna na prázdné pole vyhrazené pro širokou ulici na hlavním plánu. Totéž pravidlo platí i pro destičky úzkých ulic.

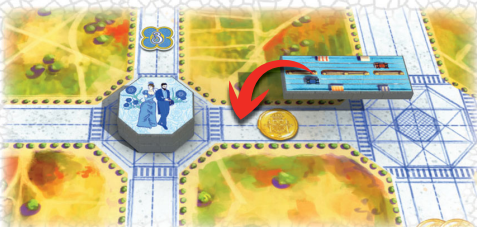
Jakmile umístíte destičku ulice, ihned získáte výhody z pole, které zakryla (kompletní přehled výhod naleznete v Dodatku na str. 17). Poté spočítejte na sebe navazující destičky ulic v ulici, kam jste umístili svou destičku. Započítejte všechny destičky v přímé linii (jejich vlastnictví nehraje roli) a získáte následující vítězné body:

- 2 vítězné body za každou destičku široké ulice,
- 1 vítězný bod za každou destičku úzké ulice.

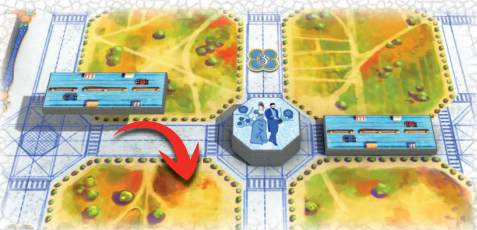
Kdykoli destičky ulic v některé hromádce na vaší desce hráče dojdou, ihned postupte na Cerdavě stupnici vpřed o uvedený počet polí (tj. 1 pole v případě hromádky destiček úzkých ulic či 2 pole v případě širokých ulic). Poznámka: Jestliže stavíte v rámci jedné akce více ulic, nemusí na sebe navazovat (tj. smíte je umístit na jakékoli povolené prázdné pole na hlavním plánu).



PŘÍKLAD: Modrý hráč provádí akci *Stavba úzkých ulic*, jež mu dovoluje umístit 2 destičky úzkých ulic. Při umístění první zakryje výhodu 1 mince, kterou si okamžitě přidá do svého skladiště.



Protože nově přidaná ulice nenavazuje na žádnou jinou destičku ulice, získá 1 vítězný bod (pouze za nově umístěnou destičku). Následně umístí druhou úzkou ulici na pole bez uvedené výhody, ale protože tak vznikne propojení dvou destiček ulic, získá další 2 vítězné body.



V důsledku této akce odebere poslední destičku ze své první hromádky, díky čemuž může postoupit o 1 pole vpřed na Cerdàově stupnici.



STAVBA KŘÍŽOVATKY

Vezměte destičku křižovatky z pole nejvíce vlevo na své desce hráče, zaplat'te případnou uvedenou cenu a umístěte ji na hlavní plán na rozcestí, kde se dosud žádná křižovatka nenachází. Pokud toto rozcestí navíc vyžaduje zaplacení ceny, musíte tak učinit. Jestliže se na něm nachází nějakí obyvatelé, položte křižovatku pod ně. Cenu vytištěnou na rozcestí **musíte** zaplatit i tehdy, pokud je zakryta žetony obyvatel.

Po umístění křižovatky (a zaplacení veškerých případných nákladů) **získáte všechny předtištěné výhody ze sousedních polí ulic**, jež jsou dosud viditelná (tj. nejsou zakryta destičkami ulic).

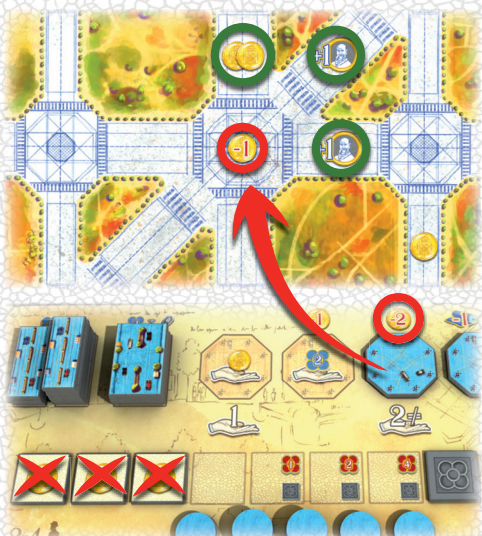
HISTORICKÉ OKÉNKO: Osmiúhelníkový tvar domovních bloků nezlepšoval pouze viditelnost, ale současně měl takto získaný prostor na křižovatkách sloužit k setkávání sousedů. Cerdà si představoval, že by zde stály malé kiosky a stánky. Přestože byly tyto plochy dlouhodobě využívány jako parkovací místa, město se v současné době snaží o návrat k původnímu Cerdàovu záměru, takže snižuje povolenou rychlost aut a většinu těchto míst vyhrazuje chodcům.

Postavené křižovatky vám přináší výhody vždy, když jsou na ně umístěni obyvatelé: **kdykoli dojde k umístění obyvatel na vaši křižovatku** (ať již ve vašem tahu nebo tahu jiného hráče), získáte okamžitě výhody uvedené na polích pro křižovatku na vaší desce hráče, které jste již postavili. Nejprve máte k dispozici jednu výhodu, po postavení třetí křižovatky můžete využít dvě různé výhody, a konečně až tři různé výhody, jestliže máte postaveno všech pět křižovatek. Jinými slovy, pokud jste postavili **alespoň 1/3/5 křižovatek**, můžete získat až 1/2/3 různé výhody, kdykoli jsou na některou vaši křižovatku umístěni obyvatelé (kompletní přehled výhod naleznete v Dodatku na str. 17).

POZOR: Hráč, který umíst'uje obyvatele na rozcestí s postavenou křižovatkou, neplatí uvedenou cenu (nyní zakrytou destičkou křižovatky).



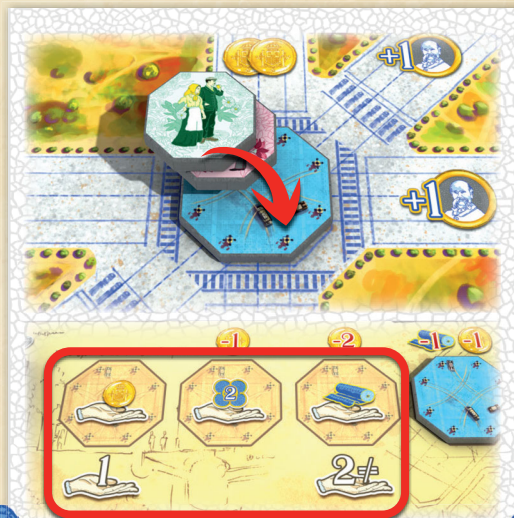
PŘÍKLAD: Modrý hráč provádí akci *Stavba křižovatky* a staví svou v pořadí třetí křižovatku. Nejprve zaplatí 2 mince (uvedené na jeho desce hráče) a poté si vybere pole pro křižovatku. To udává dodatečnou cenu 1 mince, kterou rovněž ihned zaplatí.



Po umístění křižovatky získá 2 mince a může postoupit o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, protože všechny tyto výhody jsou vyobrazeny na polích pro ulice, jež sousedí s nově přidanou křižovatkou.



V jednom z pozdějších tahů umístí oranžový hráč obyvatele na modrou křižovatkou. Modrý hráč má v danou chvíli postavené tři křižovatky, což mu umožňuje vybrat si ihned dvě různé výhody ze tří dostupných. Rozhodne se pro 1 minci a 2 vítězné body.



VYLEPŠENÍ POLE S MODERNISTICKÝM PROJEKTEM

Přesuňte právě jeden ukazatel modernismu, který se dosud nachází na spodním poli, na horní pole. Některá z těchto polí zahrnují dodatečnou cenu, kterou musíte ihned zaplatit.

PŘÍKLAD: Modrý hráč provádí akci *Vylepšení pole s modernistickým projektem*. Zaplatí 2 látky ze svého skladiště a přesune ukazatel modernismu u svého prostředního modernistického projektu na příslušné horní pole.



HISTORICKÉ OKÉNKO: Architekti nebyli jediní, kdo se v novém stylu *modernismu* realizoval. Skláři, truhláři, tvůrci mozaik a mnozí další řemeslníci se na něm rovněž podíleli, zejména když vytvářeli nábytek a interiéry modernistických staveb. Cena těchto akcí placená látkami představuje práci všech těchto řemeslníků.

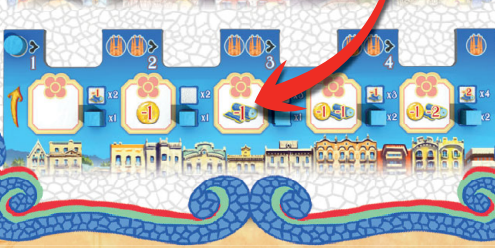
Ukazatele modernismu udávají, kolikrát získáte body za každou ze svých destiček modernismu na konci hry. Ukazatel na horním poli vždy umožňuje získat za destičku modernismu více bodů než na spodním poli.

Ukazatel modernismu může být přesunut na horní pole **vždy** bez ohledu na přítomnost destičky modernismu na příslušném poli.

REALIZACE MODERNISTICKÉHO PROJEKTU

Vezměte jednu ze čtyř dostupných otočených (lícem nahoru) destiček modernismu z vedlejšího plánu a položte ji na jedno volné pole pro modernistické projekty na své desce hráče. Některá z těchto polí zahrnují dodatečnou cenu, kterou musíte okamžitě zaplatit. Tuto akci nemůžete provést, jestliže už nemáte na své desce hráče žádná volná pole pro destičky modernismu. Ihned poté, co si destičku modernismu vezmete, doplňte jejich nabídku na vedlejším plánu. Jestliže by měly destičky na hromádce dojít, zamíchejte odložené destičky a vytvořte novou hromádku.

PŘÍKLAD: Modrý hráč provádí akci *Realizace modernistického projektu*. Zaplatí 1 látku ze svého skladiště a vezme si destičku modernismu.



HISTORICKÉ OKÉNKO: Modernismus (v originále *modernisme*, v češtině se používá termín „katalánský modernismus“) byl architektonický styl, který zažíval rozkvět na konci 19. a počátku 20. století. Jeho asi nejznámějším příkladem je barcelonský chrám Sagrada Família. Cerdàův plán předpokládal, že všechny budovy ve městě budou vypadat podobně, takže obyvatelé by žili v podobných domech bez ohledu na své jmění. Mnohým modernistickým architektům se však tato myšlenka nezamlouvala, protože se neslučovala s vizemi pestrých a zdobených fasád, které tehdy navrhovali. Barcelona je proslulá mnohými modernistickými stavbami, takže tato část Cerdàova plánu zjevně selhala.

Destičky modernismu představují jeden z hlavních způsobů, jak získat vítězné body na konci hry. Každá destička modernismu uvádí podmínky, jež vedou k získání vítězných bodů, a koeficient násobení vítězných bodů (kompletní přehled destiček modernismu naleznete v Dodatku na str. 17).



STAVBA VEŘEJNÉ BUDOVY

Zaplat'te 3/2/1 mince a postavte jednu z dostupných destiček veřejných budov. Můžete si vybrat pouze takovou, kterou jste dosud nepostavili. Vezměte si vrchní destičku z hromádky zvolené budovy, zaplat'te její cenu a položte ji vedle své desky hráče. Nakonec získáte všechny dostupné výhody:

- Počet vítězných bodů uvedený na destičce (10/6/3). Počet bodů klesá s tím, čím více destiček dané veřejné budovy je postaveno.
- Postup o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici.
- Hlavní výhodu postavené destičky, kterou představuje silná akce popsána podrobně v dodatku na str. 17. Po získání všech výhod destičku otočte.

HISTORICKÉ OKÉNKO: Ve staré Barceloně nebyly uvnitř hradeb stěsnány pouze domy, ale také nemocnice, tržiště a továrny. Když byl vybudován Eixample, mnohá z těchto zařízení byla přesunuta na rozsáhlejší a příhodnější plochy. Důležité bylo, že Cerdà chtěl, aby všichni obyvatelé měli rovný přístup k veřejným službám poblíž svého bydliště bez ohledu na to, kde bydlí nebo do jaké společenské třídy patří. Aby toho dosáhl, rozdělil Eixample na zóny, přičemž uvnitř každé z nich se měla nacházet totožná veřejná infrastruktura.



PŘESUN TRAMVAJE

Tato akce vám umožňuje udělat následující:

1. Umístit/přesunout vaši tramvaj po hlavním plánu.
2. Umístit pasažéra, který vám poskytne akci navíc.

HISTORICKÉ OKÉNKO: Ačkoli první tramvaj v Barceloně vyjela až roku 1872, Eixample se svými širokými ulicemi byl navržen již s ohledem na tento druh dopravy. Poté, co byla zavedena první tramvaj, počet linek a společností provozujících tramvajovou dopravu rapidně vzrostl. Nejstarší tramvaje představovaly dvoupatrové vozy tažené koňmi, elektrické soupravy je nahradily na počátku 20. století.

Když poprvé přesunujete svou tramvaj, vezměte ji ze své desky hráče a umístěte na libovolné pole ulice na hlavním plánu, kde se dosud nenachází žádné tramvaje nebo pasažéři. Není důležité, zda je na daném poli destička ulice či nikoli.

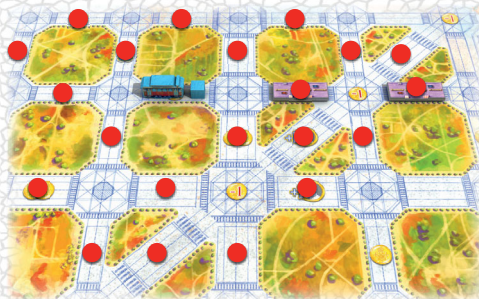
Při jakémkoli dalším provádění této akce musíte přesunout svou tramvaj z její stávající pozice o **jedno až dvě** pole ulic. Přesun přes vlastní destičky ulic je „navíc“, tj. nepočítá se do vašeho limitu přesunu o dvě pole. Můžete se pohybovat jakýmkoli směrem, zatáčet nebo se přesouvat přes pole s jinými tramvajemi. Není však dovoleno zakončit svůj pohyb na poli s jinou tramvají, vracet se zpět nebo se nepohnout vůbec.

NEZAPOMEŇTE: Při počítání polí ulic se vaše destičky ulic neberou v potaz. To znamená, že můžete efektivně provádět delší přesuny, pokud jsou součástí zvolené trasy vámi postavené ulice.

Jestliže po přesunu (nebo umístění) vaší tramvaje nejsou na cílovém poli žádné pasažéři, můžete (ale nemusíte) umístit svého pasažéra na pole, kde stojí vaše tramvaj. Při umísťování pasažéra vezměte pasažéra z pole nejvíce vlevo na své desce hráče, zaplat'te uvedenou cenu v mincích a/nebo v látkách a poté ho umístěte na stejné pole jako svou tramvaj. Nakonec můžete využít **akci spojenou s ulicí**, do níž jste svého pasažéra umístili.

Jestliže umístíte pasažéra na destičku ulice, získá její vlastník (tedy i vy, pokud je vaše) vítězné body stejným způsobem, jako by tuto destičku právě postavil. Na konci hry dostanete tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na nezakrytém poli pro pasažéry nejvíce vpravo (více viz „Konec hry a závěrečné bodování“).

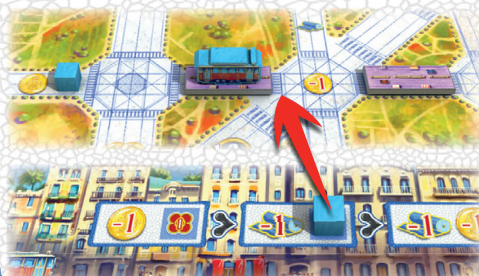
PŘÍKLAD: Modrý hráč provádí podruhé akci *Přesun tramvaje*. Může svou tramvaj přemístit na jakékoli pole označené červeně.



Rozhodne se přesunout tramvaj tak, aby mohl umístit pasažéra a získat 2 mince.



Po ukončení pohybu tramvaje zaplatí 1 látku a umístí pasažéra z pole nejvíce vlevo na své desce hráče na stejné pole ulice, kde stojí jeho tramvaj. Fialový hráč získá 2 vítězné body, protože pasažér byl umístěn na jeho destičku ulice. Poté může modrý hráč provést akci spojenou s ulicí, kam umístil svého pasažéra, tj. *Zisk 2 mincí*.



STAVBA DOMŮ

Jakmile dokončíte všechny své akce, pak jestliže to lze, **musíte** postavit domy, tj. umístit destičku domů na prázdné pole pro destičky domů (blok) nebo na nějakou již umístěnou destičku domů. Blok představuje nejmenší čtverec, který ohraničují dva páry rovnoběžných ulic, jež se navzájem protínají. Bloky sousedící s úhlopříčnou ulicí mohou obsahovat 2 destičky rohových domů, zatímco všechny ostatní bloky pojmu 1 destičku domů 1.–3. úrovně. **Jestliže už nemáte na své desce hráče žádné ukazatele domů, a přesto jste schopni domy postavit, musíte tak učinit.** Když postavíte domy ve chvíli, kdy na vaší desce hráče už žádné ukazatele domů nejsou, jednoduše svůj ukazatel neumístíte (ale získáte vítězné body a další efekty jako obvykle).

NEZAPOMEŇTE: Stavba domů je povinná! Kdykoli můžete postavit domy (buď na zcela novém místě, nebo přestavbou stávajících), musíte tak učinit.

Každá destička domů udává požadavky, které je třeba splnit za pomoci obyvatel sousedících s vybraným blokem. Tito obyvatelé se musí nacházet na rozcestích obklopujících blok, kde máte v úmyslu stavět. Počítají se pouze obyvatelé na viditelných žetonech; obyvatelé, jejichž žetony nejsou na vršku hromádek, nemohou být při stavbě domů použiti.

Při stavbě domů se řiďte následujícím postupem:

1. Umístěte destičku domů nahoru tou stranou, kde nejsou vyobrazeny budovy, na vybraný volný blok na hlavním plánu, který splňuje požadavky na obyvatele uvedené v levé části destičky.
2. Jestliže se jedná o první destičku domů v některé řadě, otočte u této řady žeton bonusu za stavění a přičtěte si 5 vítězných bodů.
3. Odstraňte z rozcestí kolem umístěné destičky domů obyvatele, kteří byli použiti ke splnění požadavků pro stavbu. Z každého rozcestí smíte použít nanejvýš 1 žeton obyvatele, přičemž se musí jednat o vrchní žeton z hromádky. Odstraněné obyvatele umístěte na příslušné stupnice obyvatel.
4. Přičtěte si tolik vítězných bodů, kolik je nejnižší viditelná hodnota vítězných bodů na všech stupnicích obyvatel.

5. Vyhodnot'te všechny výhody uvedené na nově umístěné destičce domů (jsou-li nějaké).
6. Otočte destičku stranou s budovami nahoru. Vezměte ukazatel domů nejvíce vlevo na své desce hráče a položte ho na právě přidanou destičku. Jestliže už na své desce hráče žádný ukazatel domů nemáte, tento krok přeskočte. Pokud v důsledku této akce odeberete všechny ukazatele domů z některé hromádky, postupte o 1 pole vpřed na Cerdàově stupnici, jak je uvedeno na vaší desce hráče.
7. Zkontrolujte, zda nedošlo k vyvolání bodování. Pokud ano, vyhodnot'te Cerdàovo bodování (viz str. 14).

DRUHY DOMŮ

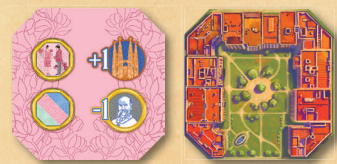
DOMY 1. ÚROVNĚ vyžadují při stavění 2 libovolné obyvatele. Jejich zástavba zahrnuje na dvou stranách budovy a na dvou stranách parky. Jakmile je postavíte, musíte postoupit o 1 pole vpřed na Cerdàově stupnici.



ROHOVÉ DOMY vyžadují při stavění 2 libovolné obyvatele a mohou být postaveny pouze na trojúhelníkových polích vedle úhlopříčné ulice. Při jejich stavbě lze použít pouze obyvatele ze tří rozcestí obklopujících tento trojúhelník. Tyto destičky nelze přestavět.



DOMY 2. ÚROVNĚ vyžadují při stavění 1 obyvatele střední třídy a 1 dalšího libovolného obyvatele. Jejich zástavba zahrnuje na třech stranách budovy a na zbývající straně park. Jakmile je postavíte, můžete postoupit o 1 pole vpřed na stupnici chrámu Sagrada Família (a získáte případně odpovídající výhody) a musíte sestoupit o 1 krok zpět na Cerdàově stupnici.



DOMY 3. ÚROVNĚ vyžadují při stavění 1 obyvatele vyšší třídy a 2 další libovolné obyvatele. Jejich zástavba zahrnuje budovy na všech stranách. Jakmile je postavíte, můžete postoupit o 2 pole vpřed na stupnici chrámu Sagrada Família (a získáte případně odpovídající výhody) a získáte 7 vítězných bodů. Současně musíte sestoupit o 2 kroky zpět na Cerdàově stupnici.

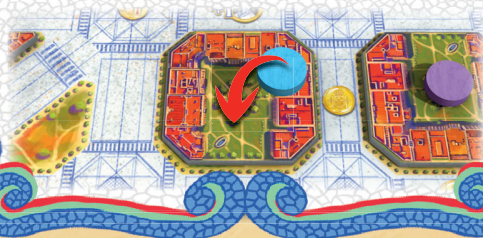


DŮLEŽITÉ: Na prázdných polích pro destičky domů můžete stavět domy jakékoli úrovně.

PŘÍKLAD: Modrý hráč právě umístil na hlavní plán destičku domů 2. úrovně. Následně přesune 2 sousední obyvatele na příslušné stupnice **A**; jeden z nich musí patřit ke střední třídě **B**. Získá rovněž 7 vítězných bodů viditelných na stupnici obyvatel **C** (hráči tyto body nezískají za zakrytí pole žetonem obyvatele).



Poté smí postoupit o 1 pole vpřed na stupnici chrámu Sagrada Família, a naopak musí sestoupit o 1 pole zpět na Cerdàově stupnici. Nakonec otočí destičku domů a umístí na ni ukazatel domů ze své desky hráče. V tomto případě nenastane žádné Cerdàovo bodování.



HISTORICKÉ OKÉNKO: Jedním z nejpodstatnějších prvků Cerdàova projektu bylo, že každý blok měl mít zastavěné pouze dvě strany, zatímco zbylé dvě se spolu se středem bloku měly proměnit v parky a místa k setkávání sousedů. Bohužel velké množství obyvatel, kteří hledali střechu nad hlavou, a vysoký zisk z postavených budov, jenž plynul do kapes majitelů pozemků, odsunuly tuto myšlenku do říše fantazie. V současné době jsou téměř všechny strany domovních bloků v Eixamplu zastavěné, včetně většiny jejich středů.

Další z Cerdàových představ se týkala toho, že všichni obyvatelé by měli mít stejné základní podmínky k životu a bydlet v bytech stejné kvality bez ohledu na své jmění. I tento záměr nebyl dodržen a byl v rozporu s modernistickým stylem, který se zrodil ve stejné době jako rozšiřování Barcelony. Jedním z charakteristických rysů slohu *modernisme* jsou výrazně zdobené fasády, které zřetelně odrážely status rodiny žijící v daném domě, a tak narušovaly homogenitu vzhledu, kterou si Cerdà přál.

Proto při postavení domů 2. úrovně musíte sestoupit na Cerdàově stupnici o 1 pole zpět, protože jste zastavěli více stran bloků, než on sám chtěl. Domy 3. úrovně zahrnují dvojnásobný postih, jelikož jste nejen zastavěli všechny strany bloku, ale ještě navíc jste vystavili na odív bohatství obyvatel prostřednictvím modernistické fasády.

PŘESTAVBA

Domy 2. úrovně můžete umístit na již postavené domy 1. úrovně a domy 3. úrovně na již postavené domy 1. nebo 2. úrovně. Při přestavbě se řiďte výše popsaným postupem, ale novou destičku domů položte na předchozí. **Při umísťování ukazatele domů ho položte na případně další ukazatele, které zde již leží, ale zachovejte jejich pořadí.**

POZOR: Rohové domy a domy 3. úrovně nelze přestavět.

STUPNICE OBYVATEL

Tyto stupnice odráží počet obyvatel daného druhu (dělnické, střední a vyšší třídy), kteří se přestěhovali a žijí v barcelonském Eixamplu. Když se přidávají obyvatelé, musí být každý z nich umístěn do odpovídající řady na volné pole co nejvíce vlevo. Ve hře 2 či 3 hráčů jsou na začátku hry již některá pole zakrytá žetony obyvatel. **Noví obyvatelé musí být vždy umístěni na volná pole odpovídající stupnice co nejvíce vlevo.**

AUTORSKÉ OKÉNKO: Roky uvedené u této stupnice odpovídají třem významným obdobím intenzivního budování Eixamplu. V 70. letech 19. století byly motorem výstavby peníze těch, kteří nadělali jmění v amerických koloniích a vrátili se domů. Světová výstava, jež se v Barceloně konala roku 1888, vyvolala v Eixamplu druhou stavební vlnu. A konečně na počátku 20. století rozpoutal nový budovatelský boom nástup modernismu.

Kdykoli se u některé stupnice obyvatel zaplní jeden úsek, umístěte všechny zbývající obyvatele daného druhu na další úsek téže stupnice. Jestliže se zaplní i poslední úsek, umístěte všechny nadpočetné obyvatele vedle plánu.

CERDÀOVO BODOVÁNÍ

Jak hráči staví domy, plní se stupnice obyvatel lidmi, kteří našli svůj nový domov.

AUTORSKÉ OKÉNKO: Fáze bodování, jež simuluje soutěžení mezi všemi hráči s Cerdàem jako sudím, je čirou fikcí. Ve skutečnosti Cerdà zemřel již v roce 1876. Chtěl jsem poukázat na určité rozdíly mezi tím, co plánoval, a co bylo opravdu realizováno, a proto mají určité akce za následek postup vpřed či zpět na Cerdàově stupnici v závislosti na tom, do jaké míry se držíte (či nedržíte) jeho plánu.

Pokud je na konci tahu některého hráče alespoň jeden úsek stupnice obyvatel zcela zaplněn včetně vyznačeného mezního pole pro Cerdàovo bodování (viz následující obrázek), resp. dojde k jeho překročení, všichni hráči získají body za destičku Cerdàova bodování, která se nachází u daného úseku.

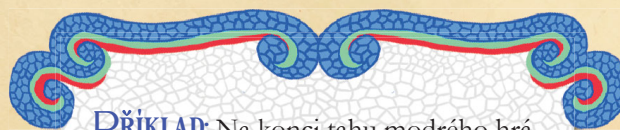


První úsek stupnice obyvatel vyšší třídy je zaplněn až po pole vyvolávající Cerdàovo bodování.

Každá destička Cerdàova bodování udává podmínku a počet vítězných bodů, které hráči získají za její splnění (vysvětlení všech bodovacích destiček naleznete v Dodatku na str. 17). V závislosti na své pozici na Cerdàově stupnici můžete získat uvedený počet bodů 0krát až 4krát.

Jakmile všichni vyhodnotí aktuální destičku Cerdàova bodování, otočte ji lícem dolů; tento úsek už nebude možné znovu bodovat, i kdyby v něm byla později zaplněna další stupnice obyvatel. Jestliže se jedná o první či druhé Cerdàovo bodování, vraťte všechny disky, které se nachází nad startovním polem, zpět na toto pole. Disky pod startovním polem nechte na jejich místě.

POZNÁMKA: Po třetím Cerdàově bodování s žádnými disky nehýbejte, tj. všechny zůstanou na svých stávajících pozicích.



PŘÍKLAD: Na konci tahu modrého hráče je zaplněn úsek stupnice obyvatel vyšší třídy u první destičky Cerdàova bodování. Tato destička přináší 3 vítězné body za každou destičku rohových domů v jiném bloku.



Všimněte si pozice jednotlivých hráčů na Cerdàově stupnici: modrý hráč překročil pole „x3“, ale dosud nedosáhl

na pole „x4“. Fialový ukazatel se nachází přímo na poli „x2“ a oranžový mezi poli „x1“ a „x2“. Z tohoto důvodu získá modrý hráč za tuto destičku body třikrát, fialový dvakrát a oranžový jednou.



Modrý hráč má postavené 3 rohové domy (ale body dostane pouze za 2), proto získá 18 vítězných bodů (3 vítězné body x 2 rohové domy x 3). Fialový dosud žádné rohové domy nepostavil, nedostane proto žádné vítězné body. Oranžový postavil pouze 1 rohový dům, takže si přičte 3 vítězné body (3 vítězné body x 1 rohový dům x 1).



Nakonec modrý a fialový hráč přesunou své ukazatele zpět na startovní pole (kde se již nachází ukazatel oranžového hráče). Hra pokračuje tahem dalšího hráče.

Po skončení Cerdàova bodování odhodte všechny destičky modernismu z nabídky a otočte čtyři nové. Jestliže destičky modernismu někdy dojdou, zamíchejte odhozené destičky a vytvořte novou hromádku.



CERDÀOVA STUPNICE

Kdykoli dostane pokyn k posunu po Cerdàově stupnici, musíte se podle něj zařídit. Jestliže se váš ukazatel nachází na nejspodnějším poli („x0“) a měli byste ho posunout ještě níže, tento přesun ignorujte. Naopak pokud by se nacházel na nejvyšším poli („x4“) a měl by se posunout ještě více nahoru, získáte 2 vítězné body za každé pole, o které se nemůžete posunout; ukazatel ponechte na místě.



STUPNICE CHRÁMU SAGRADA FAMILIA

Kdykoli dostanete příležitost posunout svůj ukazatel na stupnici chrámu Sagrada Família, můžete ho přesunout na následující pole vpravo. Jestliže při tom překročíte výřez určený pro destičku chrámu Sagrada Família, vyberte si destičku odpovídající úrovně z nabídky vytvořené při přípravě hry, umístěte ji do překročeného výřezu a ihned vyhodnoťte výhodu získané destičky. Jestliže díky ní získáte současně více zdrojů, smíte si je vzít v libovolné kombinaci. Po vyhodnocení můžete destičku chrámu Sagrada Família otočit.

HISTORICKÉ OKÉNKO: Chrám Sagrada Família, s jehož stavbou uvnitř Eixamplu se začalo roku 1882, představuje nejznámější budovou postavenou ve stylu modernismu. Ačkoli ji proslavil Antoni Gaudí, nebyl prvním architektem, který tento projekt dostal na starost. Jeho předchůdce byl ve skutečnosti propuštěn kvůli nesrovnalostem v cenách stavebního materiálu a na jeho místo byl posléze vybrán Gaudí, jehož hvězda v té době začínala stoupat.

Tato stupnice předkládá alternativní historii, v níž spolu soutěžíte o co nejlepší tvorbu v modernistickém stylu. Postup na stupnici tak představuje vaši cestu k pozici architekta chrámu Sagrada Família.

KONEC HRY A ZAVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Konec hry je vyvolán na závěr tahu, v němž dojde k zaplnění posledního (třetího) úseku některé stupnice obyvatel, včetně pole pro Cerdàovo bodování či ještě dále. Poté provedou všichni hráči závěrečné (třetí) Cerdàovo bodování. Jestliže konec hry nebyl vyvolán v tahu posledního hráče v pořadí tahů, hra pokračuje až do chvíle, dokud nebudou mít všichni odehrán tentýž počet tahů. Následně dojde na závěrečné bodování:

- Získáte vítězné body v závislosti na žetonech dlažby, které jste odebrali ze svého skladiště: dostanete tolik bodů, kolik udává bodová hodnota na volném (tj. nezakrytém žádným žetonem) poli skladiště nejvíce vpravo.
- Získáte vítězné body v závislosti na počtu pasažérů, které jste umístili na hlavní plán: dostanete tolik bodů, kolik udává bodová hodnota uvedená na nezakrytém poli pro pasažéry na vaší desce hráče nejvíce vpravo.
- Vyhodnoťte všechny své destičky modernismu jednu po druhé:
 - Každá destička modernismu (stejně jako destička Cerdàova bodování) udává podmínku a počet vítězných bodů.
 - Dostanete tolik bodů, kolikrát se vám podařilo danou podmínku splnit, krát číslo vedle ukazatele modernismu u dané destičky.

Hráč s největším počtem vítězných bodů na konci hry se stává vítězem. V případě shody použijte postupně následující rozhodovací kritéria:

- Vyšší pozice na Cerdàově stupnici.
- Pozice dále na stupnici chrámu Sagrada Família.
- Více ukazatelů domů na hlavním plánu.

Pokud i v tuto chvíli panuje shoda, příslušní hráči se o vítězství dělí.

POZNÁMKA VYDAVATELE: body, které jsou podbarvené červeně (2) vždy započítáváte až na konci hry.

PŘÍKLAD: Na konci hry má modrý hráč 154 vítězných bodů, jež nashromáždil během partie.



Přičte si 7 bodů za dlažbu.



Dále dostane 16 vítězných bodů za pasažéry. Nakonec mu destička modernismu na poli nejvíce vpravo poskytuje 2 vítězné body za každou jeho postavenou destičku široké ulice. Odpovídající ukazatel modernismu se nachází na poli s údajem „x4“.



V průběhu hry postavil modrý hráč 3 široké ulice.



Za destičku modernismu dostane 24 vítězných bodů: 2 vítězné body x 3 destičky širokých ulic x 4 (koeficient násobení z desky hráče). Konečné skóre modrého hráče tak činí $154 + 7 + 16 + 24 = 201$ vítězných bodů.

DODATEK

DESTIČKY MODERNISMU A CERDÁOVA BODOVÁNÍ



Získáte 2 vítězné body za každou destičku domů v nejdelší nepřerušované vodorovné nebo svislé řadě vašich destiček domů. Za vaši destičku se považuje taková, na níž leží alespoň 1 váš ukazatel domů (bez ohledu na pozici). Maximálně můžete mít v řadě 5 domů.



Získáte 2 vítězné body za každou minci (až do maxima 5 mincí) ve svém skladišti.



Získáte 3 vítězné body za každou svou postavenou křižovatku, která sousedí alespoň se 3 destičkami domů.



Získáte 2 vítězné body krát koeficient násobení dosažený na Cerdáově stupnici (0–4).



Získáte 2 vítězné body za každou veřejnou budovu, kterou jste postavili.



Získáte 3 vítězné body za každého svého pasažéra, kterého jste umístili na hlavní plán a jenž sousedí alespoň se 2 destičkami domů.



Získáte 2 vítězné body za každý svůj ukazatel modernismu, který jste přesunuli na jeho horní pole.



Získáte 2 vítězné body za každý žeton dlažby, který jste umístili na vedlejší plán. Můžete takto získat 0 bodů (pokud jste žádný žeton dlažby ze skladiště neodebrali) až 12 bodů (jestliže jste naopak odebrali všech šest žetonů).



Získáte 2 vítězné body za každé látky (až do maxima 5 látek) ve svém skladišti.



Získáte 2 vítězné body za každou svou destičku úzké ulice v nejdelší nepřerušované řadě (vodorovné nebo svislé) svých destiček úzkých ulic v téže ulici. Maximální počet destiček v jedné řadě je čtyři, což odpovídá délce každé ulice.



Získáte 2 vítězné body za každou svou destičku široké ulice v nejdelší nepřerušované řadě (vodorovné, svislé nebo úhlopříčné) svých destiček širokých ulic v téže ulici. Maximální počet destiček v jedné řadě je čtyři, což odpovídá délce každé ulice.



Získáte 1 vítězný bod za každou svou destičku úzké ulice na hlavním plánu.



Získáte 2 vítězné body za každou svou destičku široké ulice na hlavním plánu.



Získáte 2 vítězné body za každého svého pasažéra na hlavním plánu.



Získáte 2 vítězné body za každou svou křižovatku na hlavním plánu.



Získáte 3 vítězné body za každé prázdné pole pro ukazatele domů na své desce hráče.



Získáte 3 vítězné body za každou svou destičku rohových domů, která se nachází v jiném bloku.



Získáte 2 vítězné body za každou destičku modernismu na své desce hráče (včetně této).



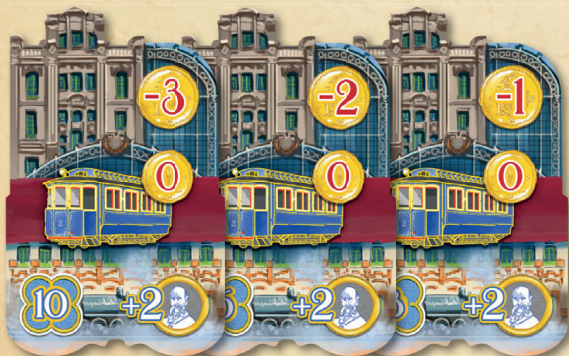
Získáte 2 vítězné body za každý svůj nejnižší položený ukazatel domů ležící na destičce domů s výjimkou rohových (tj. případné další ukazatele položené na něm se nepočítají). Jestliže je váš ukazatel domů na dané destičce jediný, tak se počítá jako nejnižší i nejvýše položený.

VEŘEJNÉ BUDOVY



Tržnice Sant Antoni Market

Zaplatíte 3/2/1 mince, a získáte 1 látky za každou destičku domů, na níž leží alespoň 1 váš ukazatel domů, postoupíte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Nádraží Estació de França

Zaplatíte 3/2/1 mince a proved'te akci *Pohyb tramvaje* (ignorujte cenu v mincích za umístění pasažéra), postupte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Nemocnice de La Santa Creu i de Sant Pau

Zaplatíte 3/2/1 mince a proved'te akci *Stavba křižovatky* (ignorujte veškeré ceny v mincích, včetně ceny z hlavního plánu), postupte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Promenáda de Lluís Companys

Zaplatíte 3/2/1 mince a proved'te akci *Stavba širokých/úzkých ulic*, postupte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Univerzita Universitat de Barcelona

Zaplat'te 3/2/1 mince a proved'te akci *Kladení dlažby*. Získáte výhody jako obvykle, ale smíte ignorovat pravidlo o sousední dlažbě (můžete svůj žeton dlažby umístit kamkoliv). Postupte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Muzeum del Modernisme Català

Zaplat'te 3/2/1 mince, postupte o 2 pole vpřed na stupnici chrámu Sagrada Família, postupte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Nemocnice de La Santa Creu i de Sant Pau – pavilon Pavelló d'Operacions

Zaplat'te 3/2/1 mince a proved'te akci *Realizace modernistického projektu* (ignorujte cenu v látkách za umístění destičky modernismu), postupte o 2 pole vpřed na Cerdàově stupnici, a získáte 10/6/3 vítězných bodů.



Autor hry: Dani Garcia

Vývoj hry: Andrei Novac, Blažej Kubacki, Borys Bielas, Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski, Dávid Turezi, Maciej Górkowski

Vývoj sólového režimu: Kacper Frydrykiewicz

Ilustrace: Aleksander Zawada

Grafický design: Zuzanna Kolakowska

Pravidla: Andrei Novac, Dani Garcia, Blažej Kubacki

Editace pravidel: Emanuela a Robert Pratt

DTP pravidel: Zuzanna Kolakowska

Vedoucí CZ produkce: Jan Cízner

CZ DTP: Tereza Moravcová

Překlad: Vašek Pražák

CZ korektura: Kateřina Brouk

Slovo autora:

Chtěl bych poděkovat všem přátelům a testerům, již mi při tvorbě této hry věnovali svou zpětnou vazbu a čas, zejména těm, kteří museli přetrpět Ferranovo absurdní bodování.

A také vydavatelství Board&Dice za to, že mi pomohlo vytvořit tuto hru, ve které se objevuje pro mě velmi osobní téma.

Maria Józwiak, Marcin Zahorowicz, Janusz Smoła, Filip Loba, Adam Poland, Paweł „Wppxis“ Gajda, Lukasz Stadnik, Jakub Olton, Przemysław Kapica, Klaudyna Mikołajczyk, Iwona Jaworowska, Mateusz Myrcha, Rafał Szymaszek, Yuriy Ivanov, Jakub Kisała, Patryk Olbert, Marta Szpaderska, Wiktoria Matyja, Bartek Bajda, Damian „Erefor“ Adameczak, Anita Sokolowska, Julia Gauza, Daniel „Gun3R“ Sobolewski, Damian Gluszczyk, George Ozzy, Dominik „VykK“ Pańczyk, Krzysztof Kapelańczyk, Jan Skornowicz, Ariel „Ardel“ Kowalski, Krzysztof „Aoqi“ Świerczyński, Kaśka Siejka, Krzysztof Wójcikiewicz, Anna Oksanen, Daniel Dubel, Konrad Nowicki, Michał „Milka“ Milczarek, Joanna Szopińska, Maciej „mat_eyo“ Matejko, Franciszek Prusiecki, Gosia Prusiecka, Jan Mikołajczak, Małgorzata Sztokfisz, Jacob Coon, Jan-Fredrik „JF“ Wahlin, Noralie Lubbers.

Testování sólového režimu: Jeremy Avery

RYCHLÝ PŘEHLED

STRUKTURA TAHU

1. Umístěte 2 žetony obyvatel na prázdné rozcestí a poté proveďte všechny aplikovatelné akce.
2. Je-li to možné, postavte domy: vyberte si blok, přesuňte sousedící obyvatele na stupnice obyvatel, umístěte destičku domů (můžete i přestavovat), vyhodnoťte aplikovatelné efekty a přičtěte si vítězné body.
3. Zkontrolujte, zda nebylo vyvoláno Cerdàovo bodování.
4. Vytáhněte si ze sáčku 2 žetony obyvatel pro svůj příští tah.



PŘEHLED SYMBOLŮ



Okamžitě získáte vyobrazený počet vítězných bodů.



Na konci hry získáte vyobrazený počet vítězných bodů.



Zaplat'te vyobrazený počet zdrojů (mincí / látek).



Postupte o vyobrazený počet polí na Cerdàově stupnici.



Postupte o vyobrazený počet polí na stupnici chrámu Sagrada Família, a získáte aplikovatelné výhody.



Kdykoli jsou na vaší křižovatku umístění obyvatelé, vyberte si vyobrazený počet různých zpřístupněných výhod na své desce hráče.



Získáte vyobrazené zdroje a vítězné body. Všechny zdroje přidejte do svého skladiště.

Zaplat'te požadovanou cenu a umístěte křižovatku. Získáte všechny aplikovatelné viditelné výhody. Jestliže jsou na vaší křižovatku umístění obyvatelé, získáte všechny aplikovatelné výhody vyobrazené na vaší desce hráče.

Umístěte na hlavní plán 1 destičku široké ulice / 2 destičky úzkých ulic. Získáte výhody ze zakrytých polí. Získáte 2 vítězné body / 1 vítězný bod za každou destičku ulice v přímém směru v nepřerušené řadě včetně té, kterou jste právě umístili.

Umístěte žeton dlažby ze svého skladiště na chodník, a získáte výhodu ze zakrytého pole.

Postavte veřejnou budovu. Zaplat'te cenu, a získáte všechny aplikovatelné výhody. Můžete si vybrat pouze takovou veřejnou budovu, kterou jste dosud nepostavili.

Umístěte na svou desku hráče destičku modernismu a zaplat'te případnou cenu.

Přesuňte ukazatel modernismu na horní pole a zaplat'te případnou cenu.

Když tuto akci provádíte poprvé, umístěte svou tramvaj na jakékoli pole ulice na hlavním plánu, kde dosud žádná tramvaj není. Jestliže se vaše tramvaj již na hlavním plánu nachází, přesuňte ji o jedno nebo dvě pole. Přesuny po vlastních destičkách ulic se do tohoto limitu nepočítají. Pokud chcete, můžete zaplatit případnou cenu a umístit na hlavní plán pasažera ze své desky hráče, který vám poskytne akci navíc. Jestliže ho umístíte na destičku ulice, její vlastník za ní získá body stejným způsobem, jako by ji právě postavil. Nemůžete umístit pasažera na pole, kde se již nějaký pasažér nachází.