

Alien City

Budovanie mesta na vzdialenej planéte pre dvoch hráčov

Hrací čas: Približne 30 minút

Príbeh

Alien City je zasadené do vzdialenej budúcnosti a pojednáva o budovaní mesta na novo-osídlenej planéte. Spoločnosť je v budúcnosti rozdelená na silné cechy. Sú to Energetický cech, Cech syntézy, Cech kontroly a Cech stavitel'ov.

Mestá v budúcnosti obsahujú dva typy budov: veže a kupole. Veže sú troch typov: elektrárne (energia), továrne (syntéza) a vládne budovy (kontrola). Kupoly sú menšie budovy, ktoré sú osídlené obyvateľmi. Sfarbenie veží a kupol označuje ich príslušnosť; červené pre energiu, modré pre syntézu, zelené pre kontrolu a čierne pre stavitel'stvo.

Každý cech chce svoje veže umiestniť čo najbližšie vežiam a kupolám iných cechov (svojim zákazníkom) a čo najďalej od svojich vlastných veží (aby sa zabránilo konkurencii v rámci cechu). Umiestnenie, umiestnenie, umiestnenie! Niektoré veci sa nemenia, dokonca ani vo vzdialenej budúcnosti!

Cech stavitel'ov je výnimočný, pretože nemá žiadne vlastné veže. Ako kompenzáciu za svoju snahu sú stavitelia odmenení ziskom z veží ostatných cechov, ktoré si zvolia pri stavbe mesta.

Hráči sú súperiaci stavitelia, pracujúci na stavbe mesta. Súčasne volia pre seba veže, z ktorých sa snažia dosiahnuť čo najväčší profit. Voľba musí byť vždy robená opatrne, pretože každý stavitel' si môže zvoliť iba tri veže.

Herné súčasti

20 kartičiek

14 veľkých pyramíd (veží) - 5 červených, 5 modrých a 4 zelené

6 malých pyramíd (klobúčikov) - 3 biele a 3 čierne

24 kupol - 6 červených, 6 modrých, 6 zelených a 6 čiernych

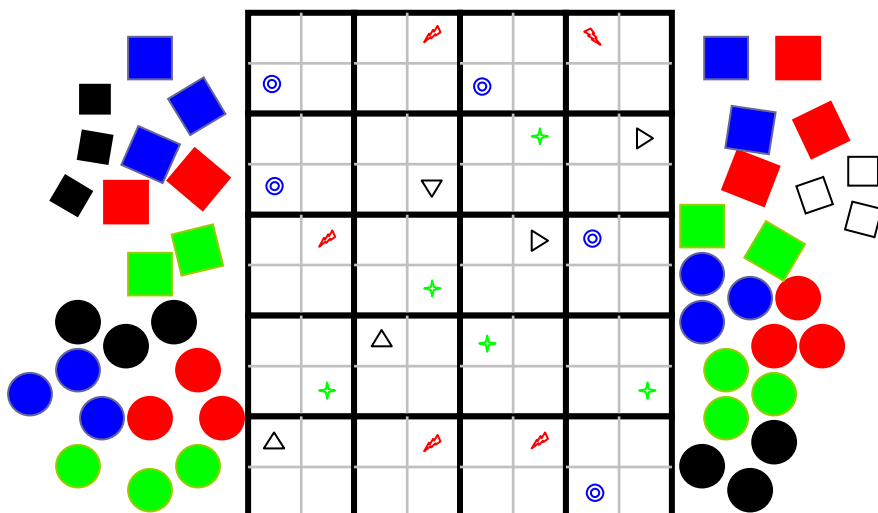
Príprava

Otočte všetky kartičky lícom dole a dobre zamiešajte. Uložte ich do mriežky veľkosti 4x5, potom ich všetky postupne otáčajte a zachovávajúce ich orientáciu. Hrací plán musí pozostávať z náhodne rozloženej, náhodne nasmerovanej a tesne susediacej mriežky. Táto plocha vytvára mesto.

Jeden z hráčov si vezme polovicu kupol (3 z každej farby) plus polovicu pyramíd (3 veľké červené, 2 veľké modré, 2 veľké zelené a 3 malé biele). Druhý hráč si vezme zostávajúce kupole (3 z každej farby) a pyramídy (2 veľké červené, 3 veľké modré, 2 veľké zelené a 3 malé čierne). Veľké pyramídy znázorňujú veže a malé pyramídy sa nazývajú klobúčiky. Všetky herné súčasti oboch hráčov sú voľne viditeľné. Obrázok 1 ukazuje typické rozloženie po príprave hry.

Cieľ hry

Na konci hry má každá z veží hodnotu, závislú na jej vzdialenosti od ostatných veží a kupol pozdĺž mestských ciest. Hráči počas hry obsadzujú tri veže položením svojich klobúčikov na ne a hráč, ktorého veže sú na najlukratívnejších miestach na konci hry vyhráva.



Obrázok 1

Typické počiatočné rozloženie hracieho plánu a všetkých hracích súčastí hráčov

Priebeh hry

Hráč s čiernymi klobúčikmi začína a následne sa hráči v ťahoch striedajú. Ťah pozostáva zo stavby (položenia na hrací plán) veže alebo kupole. Hráči **musia** v každom ťahu postaviť vežu alebo kupolu. Hráči môžu postaviť svoje veže a kupole v akomkoľvek poradí. Na konci ťahu má hráč **možnosť** obsadiť niektorú z neobsadených veží na hracom pláne.

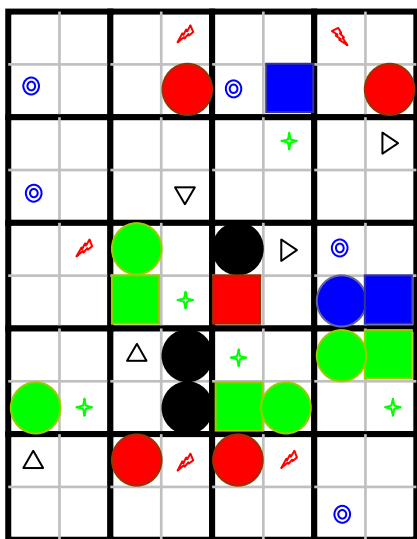
Hráč **nemôže** obsadiť vežu v poslednom ťahu hry. Zapamätajte si, že hráč môže obsadiť vežu vo svojom poslednom ťahu, ak nehrá ako posledný (tzn. že počas úplne poslednej akcie v hre pred konečným bodovaním nemôže byť obsadená žiadna veža).

Obsadenie veže prebehne jej *zakrytím* malou pyramídou. Tak sú veže jedného hráča označené bielymi a veže druhého hráča čiernymi klobúčikmi. Každý z hráčov môže počas hry obsadiť iba tri veže.

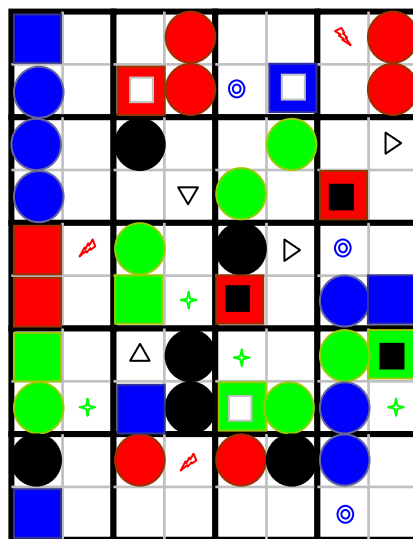
Stavba veží a kupol

Hrací plán (mriežka kartičiek) je rozdelená na 80 možných *parciel* (4 parcely na kartičku), kde môžu byť postavené veže a kupole. Každá kartička má územné obmedzenie, označené ikonou cechu: červený blesk pre energiu, modrý kruh pre syntézu, zelená hviezda pre kontrolu a čierna pyramída pre staviteľov. Tieto budú nazývané červené, modré, zelené a čierne parcely.

Veža alebo kupola je *postavená* jej položením na voľnú parcelu. Všetky voľné parcely spoločne predstavujú cestnú sieť v meste. Preto sa počas kladenia veží a kupol na hrací plán cestná sieť mení; pri začiatku hry je široká a rozvetvená a ku koncu hry je viac obmedzená a tvorí akoby bludisko. Každá zastavaná parcela musí vždy počas hry aspoň jednou svojou stranou susediť aspoň s jednou časťou cesty, takže **musí byť možné kedykoľvek sa premiestniť po cestnej sieti z akejkoľvek veže alebo kupole do akejkoľvek inej veže alebo kupole pri ceste**. Obrázok 2 ukazuje cestnú sieť zloženú z otvorených (neobsadených) parciel na hracom pláne v počiatočnej fáze typickej hry. Obrázok 3 ukazuje rozvoj cestnej siete pri konci tej istej hry. Ulice sú teraz úzke a pripomínajú bludisko. Všimnite si, že neexistujú oddelené cestné úseky; všetky časti sú súčasťou jednej cestnej siete a každá veža a kupola má aspoň jednu stranu otočenú k ceste.



Obr. 2



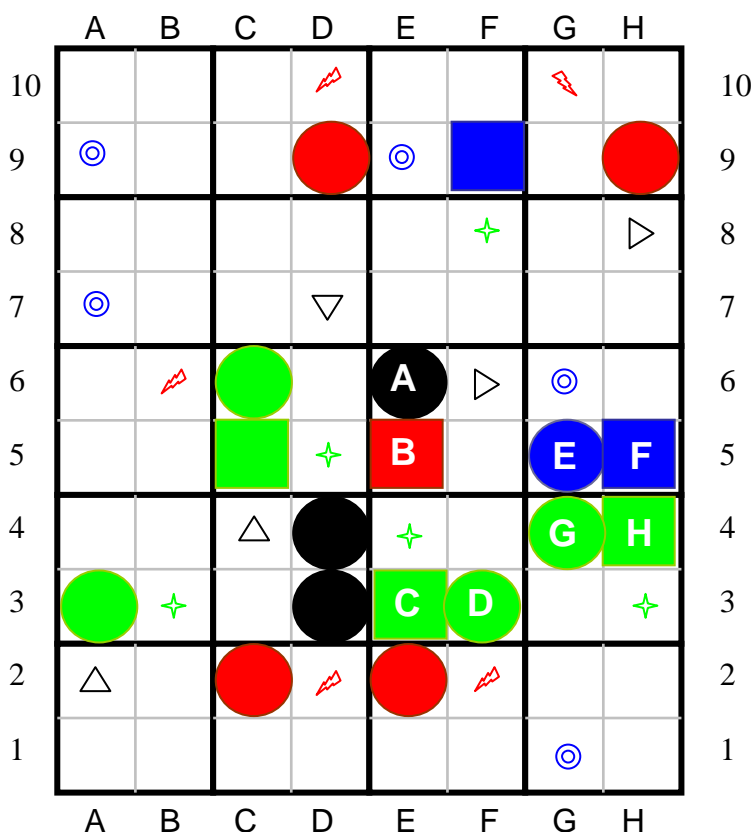
Obr. 3

Zobrazenie rozvíjajúcej sa cestnej siete počas hry

Pravidlá kladenia veží a kupol tvoria základ hry a sú nasledovné:

- 1) Na ktorejkoľvek parcele môže byť postavená len jedna *budova* (veža alebo kupola). Tak môže kartička obsahovať teoreticky až 4 budovy, keďže sa skladá zo štyroch parciel.
- 2) Kupole môžu byť postavené iba na kartičkách rovnakej farby. Ak však už na hracom pláne nie sú vhodné parcely s požadovanou farbou, môžu byť kupole postavené aj na parcelách inej farby.
- 3) Prvé dve budovy na kartičke musia byť rovnakej farby ako kartička (stanovenej symbolom cechu). Akonáhle sú na kartičke už dve budovy, môžu byť na nej ďalej postavené **veže** akejkoľvek farby. Výnimkou sú čierne kartičky; na nich môže byť kedykoľvek postavená akákoľvek **veža**.
- 4) Budova nemôže byť postavená na mieste, ktoré by akýmkoľvek dvom parcelám bránilo v prístupe medzi sebou po rozvíjajúcej sa cestnej sieti, alebo ktoré rozdeľuje cestnú sieť na dve siete. K cestnej sieti stačí budove pripojenie jednou stranou.
- 5) Parcela obsahujúca symbol cechu nemôže byť zastavaná, až kým nie sú zastavané ostatné legálne možné parcely na kartičke.

Obrázok 4 môže ilustrovať príklady každého z pravidiel kladenia. Niektoré veže a kupole boli označené. Tiež sú očíslované a označené riadky a stĺpce, aby bolo možné ľahšie ukázať na konkrétne parcely.



Obr. 4

Typické rozloženie veží a kupol v prostriedku hry

Príklady pravidiel kladenia:

- 1) Zapamätajte si, že veže a kupole sú dimenzované práve na veľkosť parcely, takže na každej z nich môže byť iba jedna veža alebo jedna kupola.
- 2) Parcely A5, A6, B5 a B6 sú všetky červené, keďže sa nachádzajú na červenej kartičke, znázornenej červeným bleskom na B6. Akékoľvek kupole postavené na týchto parcelách musia preto byť červené. Farba kupole sa musí vždy zhodovať s farbou kartičky okrem prípadu, kedy už nie sú dostupné žiadne parcely v potrebnej farbe, čo sa môže stať v neskoršej hre. Napríklad ak by už neboli dostupné modré parcely, mohla by byť modrá kupola postavená na A6.
- 3) Ľavá horná kartička (parcely A9, A10, B9 a B10) je prázdna. Keďže je modrá, čo je vyjadrené modrým kruhom cechu syntetikov na A9, prvé dve budovy na tejto kartičke musia byť modré. Parcela G6 je tiež na modrej kartičke, ale keďže na tejto kartičke už dve modré budovy postavené sú, na G6 môže teraz byť postavená veža akejkoľvek farby. Zapamätajte si, že toto sa vzťahuje len na veže. Ak by sa na G6 stavala kupola, musí byť modrá. Parcely C7, C8, D7 a D8 spoločne vytvárajú prázdnu čiernu kartičku. Čierne kartičky sú výnimkou z pravidla a na ich parcelách môžu byť postavené veže akejkoľvek farby. Toto znovu platí iba pre veže. Kupole postavené na čiernych parcelách musia vo všeobecnosti byť čierne.
- 4) Na obrázku 3 sú všetky veže a kupole medzi sebou prepojené cestnou sieťou. Keďže cestovanie musí **vždy** prebiehať po cestnej sieti, susediace budovy môžu niekedy byť v skutočnosti vzdialené mnoho políčok, ak sú pripojené k jej odlišným častiam. Ak sa chcete napríklad dostať z kupoly G do veže H, presuniete sa najprv o 1 políčko doľava od kupoly G na parcelu F4. Potom prejdete na sever na F7, potom doľava na B7, potom na juh na B1, doprava na H1 a nakoniec na sever k veži H na parcelu H4. Príkladom nepovolenej stavby by bolo postavenie budovy na parcelu F6. To by rozdelilo cestnú sieť na dve časti a izolovalo

vežu C od väčšiny ostatných budov. Parcela G3 je povolená stavebná zóna pre vežu alebo zelenú kupolu. Ak je postavená budova na G3, parcela H3 sa stáva nepovolenou stavebnou zónou H3, pretože by to izolovalo vežu H na parcele H4 od cestnej siete.

- 5) Parcela A9, ktorá obsahuje znak cechu, nie je momentálne platnou stavebnou zónou, pretože sú na rovnakej kartičke iné parcely, na ktorých je možné stavať. Parcely D5 a E4, ktoré tiež obsahujú znak cechu, sú platnými stavebnými zónami, aj keď sú na ich kartičkách aj iné voľné zóny. Je to preto, že tieto voľné parcely (D6 a F4) nie sú povolenými stavebnými zónami; postavenie budovy na nich by porušilo pravidlo 4.

Koniec hry a bodovanie

Hra končí v momente, keď nie je možné legálne stavať na žiadnej parcele na hracom pláne, alebo ak hráči postavili všetky svoje budovy. V posledných ťahoch niektorých hier sa môže stať, že jeden z hráčov má budovy, ktoré nie je možné legálne postaviť. Vtedy pokračuje v hre druhý hráč, ak môže legálne stavať.

Poznámka: Nezabúdajte, že hráč nemôže obsadiť vežu v poslednom ťahu hry a že obsadzovanie môže byť vykonané iba následne po postavení budovy v hráčovom ťahu. Ak hráč očakáva najbližší ťah a chce v ňom obsadiť vežu, ale jeho súper zahrá tak, že hráč už vo svojom stavaní pokračovať nemôže, hra končí bez toho, aby prvý hráč obsadil svoju poslednú vežu.

Teraz prebehne bodovanie. Všetky veže obsadené čiernym hráčom získavajú body preňho, všetky veže obsadené bielym hráčom zase preňho. Za každú obsadenú vežu spočítajte jej susediace budovy (veže a kupole), ktoré môžu byť dosiahnuté prejdením 1 alebo 2 políčok **po cestnej sieti**. Toto číslo sa nazýva *zákaznícka základňa*. **Nepočítajte** budovy rovnakej farby, akú má bodovaná veža; zákazníkmi cechu sú vždy obyvatelia budov iných cechov. Potom spočítajte počet políčok **po cestnej sieti**, ktoré je potrebné prejsť k najbližšej veži rovnakej farby, akú má bodovaná veža. Toto číslo sa nazýva *vzdialenosť ku konkurencii*. Bodová hodnota bodovanej veže je potom

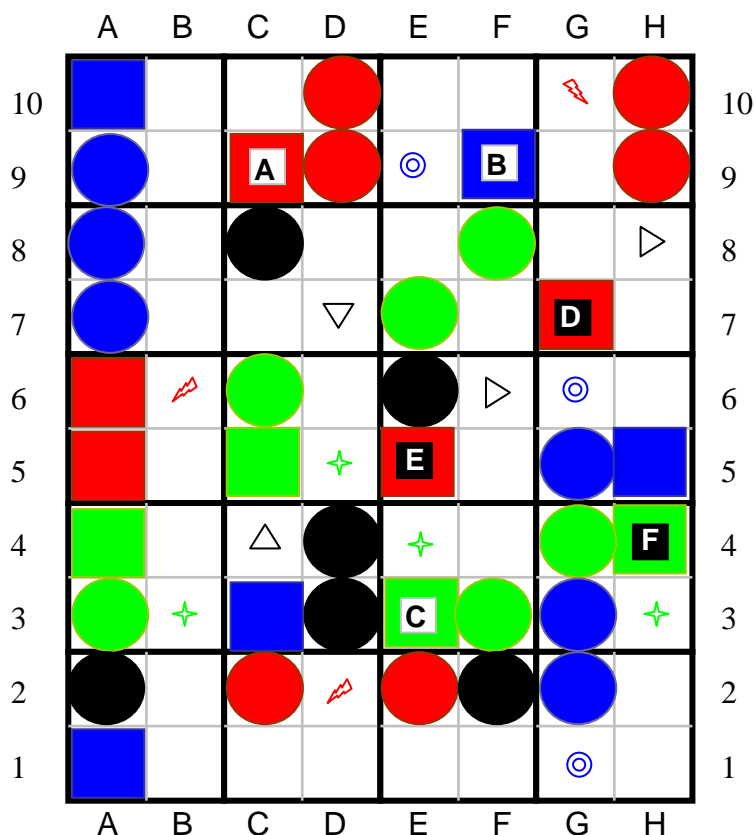
Body za vežu = (zákaznícka základňa) x (vzdialenosť ku konkurencii)

Po druhé, všetky **neobsadené** zelené veže (zelené veže bez klobúčika) poskytujú možnosť dodatočných bodov. Cech kontroly aktívne podporuje budovanie veží iných cechov v blízkosti svojich veží a takéto konanie potom odmeňuje. Za každú neobsadenú zelenú vežu získavajú bonus vlastníci najbližšej modrej a červenej veže. Ak nie je najbližšia červená alebo modrá veža obsadená (nemá klobúčik žiadneho hráča), nie je za túto vežu vyplatený bonus. Ak sú dve alebo viaceré červené veže v rovnakej vzdialenosti od neobsadenej zelenej veže, nie je vyplatený bonus, iba ak by jeden hráč vlastnil všetky z nich. Rovnako to platí aj pre modré veže. Výška bonusu závisí od vzdialenosti medzi vežami po cestnej sieti a je rovná 10 mínus dvojnásobok vzdialenosti.

Príklad: Najbližšia červená veža k neobsadenej zelenej veži je 3 políčka ďaleko a je obsadená jedným z hráčov. Tento hráč získava bonus za túto červenú vežu rovný $10 - (2 \times 3) = 4$ body.

Jeden hráč môže získať dva bonusy vzťahujúce sa k jednej zelenej veži, ak tento hráč vlastní najbližšiu červenú aj najbližšiu modrú vežu. Všimnite si, že veže vo vzdialenosti viac ako 4 políčka už bonus neposkytujú. Celkové skóre hráčov je vytvorené súčtom ich bodov za obsadené veže a prípadných bonusových bodov za neobsadené zelené veže.

Obsiahly príklad bodovania: Obrázok 5 ukazuje typickú ukončenú hru a použijeme ho na ilustráciu bodovania. Pre prehľadnosť boli tri klobúčiky každého z hráčov označené písmenami.



Obr. 5
Postavenie veží a kupol na konci bežnej hry.

Bodovanie bieleho

Tri klobúčiky bieleho sú na obrázku označené A, B a C. Veža A má 4 zákazníkov (v dosahu 1 alebo 2 políček po cestnej sieti sú 4 nečervené budovy). Je to modrá veža na A10, modré kupoly na A8 a A9 a čierna kupola na C8. Najbližší konkurent (najbližšia iná červená veža) je 4 políčka ďaleko na A6. Body za vežu A teda budú $4 \times 4 = 16$.

Veža B má sedem zákazníkov. Týmito sú červené kupoly na D9, D10, H9, H10, zelené kupoly na E7 a F8 a červená veža na G7. Najbližším konkurentom je modrá veža na H5, vzdialená 5 políček. Body za túto vežu teda sú $7 \times 5 = 35$.

Veža C má dvoch zákazníkov. Týmito sú čierna kupola na D4 a červená veža na E5. Najbližším konkurentom je zelená veža na C5, vzdialená 19 políček. Začínajúc od veže C je cesta 1 políčko na sever, doprava na F4, na sever na F6, doprava na H6, na sever na H8, jedno políčko doľava, potom na sever na G10, doľava na E10, na juh na E8, jedno doľava a nakoniec na D5. Body za túto vežu sú teda $2 \times 19 = 38$.

Biely nevlastní žiadnu najbližšiu červenú alebo modrú vežu k žiadnej neobsadenej zelenej veži, takže nezískava žiadne bonusové body. Celkové skóre bieleho je $16 + 35 + 38 = 89$ bodov.

Bodovanie čierneho

Tri klobúčiky čierneho sú na obrázku označené ako D, E a F. Veža D má šesť zákazníkov. Sú to dve zelené kupoly na E7 a F8, modrá kupola na G5, čierna kupola na E6 a dve modré veže na F9 a H5. Najbližší konkurent je červená veža na E5, vzdialená 3 políčka. Body za vežu D sú $6 \times 3 = 18$.

Veža E má osem zákazníkov. Sú to dve čierne kupole na D4 a E6, zelené kupole na E7, F3 a F8, modrá kupola na G5 a dve zelené veže na C5 a E3. Najbližšou konkurenciou je červená veža na G7, vzdialená 3 políčka. Body za vežu E sú $8 \times 3 = 24$.

Veža F má dvoch zákazníkov. Sú to dve modré kupole na G2 a G3. Najbližšou konkurenciou je zelená veža na A4, vzdialená 12 políčok. Body za vežu F sú $2 \times 12 = 24$ bodov.

Čierny vlastní najbližšiu červenú vežu pri neobsadenej zelenej veži na C5, vzdialenej 1 políčko. Normálne by to znamenalo bonus $10 - (2 \times 1) = 8$ bodov. V tomto prípade sa ale v rovnakej vzdialenosti nachádza aj ďalšia červená veža, neobsadená, ktorú ak by čierny chcel získať bonus, musel by ju vlastniť tiež. Čierny teda bonus za neobsadenú zelenú vežu nezískava a jeho celkové skóre je $18 + 24 + 24 = 66$ bodov.

V tomto prípade vyhráva biely v pomere 89 ku 66 bodom.

Alien City, Copyright © 2004 by Michael J. Schoessow
Preklad: Joe Kundlák

Verzia 2.2