

⚙ Martin Holeksa, Robert Milička / Mico

Bologna



2



10+



30'

TLAM
games

He hra **Bologna** se hráči střetnou jako představitelé nejmocnějších seskupení severní Itálie, guelfů a ghibellínů. Stejně jako ve 12. století zaplní čtvrti města Bologna věžemi a opevněnými paláci. Hlavní slovo ve městě má však podesta, vybraný cizinec, který je zároveň správcem i soudcem. Toho je třeba si dostatečně naklonit. Pokud ho na svou stranu nezískáte, rozhodnou vaše věže.

Sváry těchto dvou mocenských skupin přivedly středověkou metropoli Bologna na pokraj občanské války uvnitř městských hradeb. Souboj o moc, směřování obchodních cest a nikdy nekončící konflikt mezi papežem a císařem vytvořily z města bojiště. Útočištěm těch nejbohatších a také symbolem jejich moci se staly opevněné rodinné věže. V první polovině 13. století byla již Bologna poseta více než 150 věžemi. Některé z nich dosahovaly výšky až 100 metrů. Dodnes se jich dochovalo pouze 22. Nejznámějšími z nich jsou Due Torri. Vyšší z věží, Asinelli, měří 97 metrů a Garisenda svým náklonem překonává i šikmou věž v Pise. Kvůli sklonu musela být ve 14. století zkrácena, i dnes panují obavy z kolapsu.

Herní materiál



6× oboustranná deska čtvrti



2× karta nápovědy



1× figurka podesty

..... Stavby

34× stavba hráče (17 od každé barvy v následujícím rozdělení)



4× velikost 2



5× velikost 3



4× velikost 4



3× velikost 5



1× velikost 6

6× dominanta (v následujícím rozdělení)



4× dům radního



1× radnice



1× katedrála



12× studovna

Twůrci



TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com
info@tlamagames.com

Autoři: Martin Holeksa, Robert Milička
Ilustrace: Mihajlo Dimitrievski (Mico)
Vývoj a redakce: Miroslav Tlamicha
Korektury: Pavel Skalický, Tomáš Tvrďý, Eliška Schmucková
Grafická úprava: Michal Hubáček

Hru věnujeme našim prvním testerkám, podporujícím manželkám: Martě a Martě, a našim nejmladším testerům, dětem: Bertíkovi, Apolence a Hedvice.

Příprava hry



- 1 Sestavte herní plán z oboustranných desek čtvrtí tak, aby tvořil celistvý půdorys města a čísla stupnice na sebe navazovala (viz obrázek výše). Každou desku čtvrti otočte na náhodnou stranu, nebo si strany vyberte.
- 2 Každý hráč obdrží **17 staveb** hráčů o různých velikostech své barvy a vytvoří z nich svou zásobu:

1× velikost 6
 3× velikost 5
 4× velikost 4
 5× velikost 3
 4× velikost 2

Doporučujeme si stavby hráčů roztřídit podle velikosti podobně jako na obrázku.

- 3 Každý hráč obdrží **6 studoven** .
- 4 Připravte **dominanty** ke kraji herního plánu:

4× dům radního , 1× radnice , 1× katedrála

- 5 Umístěte figurku podesty na **pole 0** stupnice vlivu.
- 6 Hru **začíná žlutý hráč**, který představuje guelfy, červený hráč bude představovat ghibelliny.



Cíl hry

Za každé uzavřené nádvoří, ve kterém má hráč převahu svých domů, získá vliv podle jeho velikosti. Pokud takto v průběhu hry dosáhne políčka 15 na stupnici vlivu, okamžitě vítězí. Jinak se hra dohraje do umístění všech staveb v barvách hráčů. Poté nejvyšší věže přinesou svým majitelům vliv za dominanty a studovny v jednotlivých čtvrtích. Zvítězí hráč, který získal více vlivu za převahu ve čtvrtích a uzavřená nádvoří.

Průběh hry

Hráči se střídají na tahu. V rámci svého tahu musí ze své zásoby umístit jednu stavbu hráče své barvy do jedné ze čtvrtí. Stavbu hráče lze umístit třemi způsoby:

1) Postavit dům – hráč vezme stavbu hráče libovolné velikosti z vlastní zásoby a položí ji v souladu s pravidly pro umísťování **horizontálně** (naležato) na volné místo mřížky v libovolné z městských čtvrtí na herním plánu.

2) Postavit dům se studovnou – hráč vezme stavbu hráče libovolné velikosti z vlastní zásoby a položí ji v souladu s pravidly pro umísťování spolu s jedním neutrálním dílkem studovny ze své zásoby **horizontálně** (naležato) na volné místo mřížky v libovolné z městských čtvrtí na herním plánu.

3) Postavit věž – hráč vezme stavbu hráče libovolné velikosti z vlastní zásoby a postaví ji v souladu s pravidly pro umísťování **vertikálně** (na výšku) na herní plán do libovolné z městských čtvrtí.



Zásoba prozatím neumísťených staveb musí zůstat v průběhu hry vždy oběma hráčům viditelná.

Dominanta – pokud hráč umísťuje **první stavbu hráče** do prázdné městské čtvrti, musí také v rámci svého tahu do dané čtvrti v souladu s pravidly pro umísťování umístit jednu dominantu. Může zvolit jakoukoliv dominantu, která je vedle herního plánu stále k dispozici. Každá čtvrt může obsahovat maximálně 1 dominantu (studovna není dominanta). Dominanta je neutrální stavba nepatřící žádnému hráči. Podrobněji viz Dominanty.



Studovna – je po celou dobu hry neutrální a přidává jeden **bonusový bod** k bodování dominanty (viz Dominanty). Sama však není dominantou.





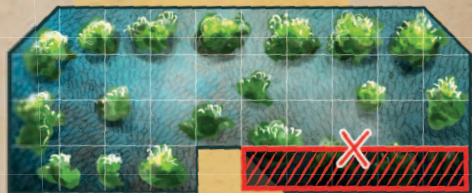
Pravidla pro umístování



1) Stavby hráčů **musí respektovat mřížku** městských čtvrtí. Není dovoleno, aby stavba zakrývala (byť částečně) více čtverců mřížky, než je její velikost.



2) Stavby hráčů **nesmí přesahovat** z vyznačených hranic čtvrtí a musí být celé uvnitř čtvrti.



3) Alespoň jedna strana pokládané stavby hráčů se **musí stranou dotýkat vnějšího okraje čtvrti**, do které je stavba umístována. Dotýkat se rohem nestačí.



4) Při stavbě **domu se studovnou** se studovna musí dotýkat kratší strany stavěného domu. Studovnu lze umístit pouze na trojúhelníkové políčko na okraji čtvrti. Nelze ji umístit na běžné čtvercové políčko čtvrti. Připomínáme, že studovnu nelze postavit souběžně s věží (stavba hráčů na výšku).



Dotyk právě postavené studovny s okrajem čtvrti je dostačující pro splnění pravidla 3.



Nádvoří



Co je nádvoří?

- 1) Za nádvoří je považována část čtvrti uzavřená ze všech stran stavbami. ●
- 2) Okraj čtvrti neohraničuje nádvoří, tedy musí být od něj odděleno stavbami. ●
- 3) Takto uzavřené nádvoří má hodnotu tolika **bodů vlivu**, kolik čtverců na mřížce stavby obklopují.
- 4) Jedna čtvrť může obsahovat více nádvoří.
- 5) **Čtverec sousedící s nádvořím pouze rohem může zůstat volný.** Dvě nádvoří tedy mohou například sdílet společný roh.



Vyhodnocení nádvoří

Jakmile vznikne nádvoří, **ihned vyhodnotíte**, který hráč získá odpovídající body vlivu. Hráč s větším počtem domů, v případě shody hráč s více čtverci obsahujícími jeho stavby hráče dotýkajícími se nádvoří, získá tolik **bodů vlivu**, kolik **prázdných čtverců nádvoří obsahuje**. Postoupí figurkou podesty na stupnici vlivu o odpovídající počet kroků směrem k hodnotě 15 na své straně stupnice (ve své barvě).

Body za nádvoří se vyhodnotí podle úspěšnosti hráčů v následujících kritériích:

1) Počet domů – Body vlivu za nádvoří získává hráč, který má kolem nádvoří **nejvíce domů**. Nezáleží na velikosti jednotlivých domů. Počítají se pouze domy dotýkající se nádvoří alespoň částí své strany. Domy dotýkající se pouze rohem nejsou započteny. Dominanty, věže ani studovny nemají na bodování nádvoří žádný vliv.



Příklad: V této čtvrti má **červený** hráč 3 domy a **žlutý** 2 domy dotýkající se nádvoří. **Červený** hráč tak získá při uzavření nádvoří 11 vlivu a posune se o 11 kroků směrem k hodnotě 15 na své straně stupnice.

2) Počet čtverců – V případě shody v počtu domů získá body vlivu za nádvoří hráč, který má **nejvíce čtverců** obsahujících stavby hráče jeho barvy dotýkající se nádvoří stranou, nikoli rohem. Započítávají se i čtverce obsahující věže. Dominanty ani studovny nemají na zisk nádvoří vliv.



Příklad: V této čtvrti oba hráči kolem nádvoří stejný počet domů – 3. O jeho zisku tedy rozhodne počet zaplněných čtverců v daných barvách (včetně věží). **Červený** hráč se dotýká nádvoří sedmi čtverci obsahujícími jeho stavby hráče. **Žlutý** hráč se dotýká 5. Nádvoří tedy získá **červený** hráč. Jelikož má velikost 11 čtverců, získá 11 bodů vlivu a posune se o patřičný počet kroků na stupnici vlivu.

3) Remíza – Pokud panuje i nadále shoda, body vlivu za nádvoří nezíská žádný hráč.

Stupnice vlivu a okamžitá výhra

Stupnice vlivu je ukazatelem vlivu soupeřících skupin v Bologni. V průběhu hry ukazuje aktuální rozdíl vlivu obou hráčů figurka podesty na stupnici vlivu. Jakmile některý z hráčů dosáhne či překročí horní hranici **15 bodů vlivu**, **okamžitě vítězí**.





Dominanty



Co jsou dominanty?

Dominanty reprezentují významné stavby v Bologni. Ve hře jsou neutrálními stavbami, přinášejí body a lze je také například strategicky využívat k uzavírání nádvoří.

Dominanty přinášejí na konci hry body vlivu dle své velikosti a významu:



Dům radního:
4 body vlivu



Radnice:
6 bodů vlivu



Katedrála:
10 bodů vlivu



Studovny nejsou dominanty, ale při závěrečném sčítání přinášejí 1 bod vlivu navíc.

Vyhodnocení dominant

Dominanty spolu se studovnami se vyhodnotí pro každou čtvrt zvlášť **na konci hry**, pokud dříve nenastala okamžitá výhra. Body vlivu za ně dostane hráč, který má v dané čtvrti převahu věží podle následujících kritérií:

1) Nejvyšší věž – Body vlivu za dominantu a případné studovny získává hráč, který má v dané čtvrti **nejvyšší věž** (věž s nejvyšším číslem).

2) Počet věží – V případě shody ve výšce věží získává dominantu hráč s **větším počtem věží** v dané čtvrti. Na výšce věží už v této chvíli nezáleží.

3) Remíza – Pokud panuje i nadále shoda, vliv se nepřiděluje.

Poznámka: Domy nemají na bodování dominanty žádný vliv.



Konec hry



Pokud v průběhu hry nedošlo k výhře prostřednictvím bodů z nádvoří, hra končí jakmile je položena poslední hráčská stavba. Dojde k sečtení bodů vlivu za všechny umístěné dominanty a studovny. Hráč, který má za nádvoří méně vlivu si jako první vybere čtvrt, ve které získá body za dominanty a posune figurkou podesty o odpovídající počet polí svým směrem. Takto vyhodnocuje čtvrti, dokud není podesta na jeho straně stupnice. Poté pokračuje druhý hráč ve vyhodnocování zbylých čtvrtí, dokud není figurka opět na jeho straně. Takto se hráči střídají, dokud nejsou vyhodnoceny všechny čtvrti. Kdykoli je podesta na políčku o, může pokračovat kterýkoli hráč. Výsledná pozice podesty na stupnici určí, kdo zvítězil a o kolik bodů vlivu. Tento hráč získává nadvládu na Bologni. V případě, že figurka podesty skončí na poli o, hra končí remízou.



Příklad závěrečného bodování



Žádný z hráčů nezískal dostatek bodů vlivu za uzavřené nádvoří potřebný k okamžité výhře. Konec hry tedy nastal až po umístění poslední stavby hráče. Podesta se nachází na poli 7 na straně **červeného** hráče. Nyní dojde na vyhodnocení dominant a studoven (jelikož **červený** vede, vyhodnotíte nejprve čtvrt, v níž boduje **žlutý** a obdobně postupujete při vyhodnocování každé čtvrti):



Čtvrt 1: Dominantu za **6 bodů vlivu** + **2 body vlivu** za studovny získává **žlutý** hráč. Výška nejvyšší věže obou hráčů je shodná: 5. Počet věží **žlutého** hráče (2) je vyšší než počet věží **červeného** hráče (1). Podesta se nyní nachází na poli 1 **žlutého** hráče. **Červený** hráč tedy vyhodnotí další čtvrt, ve které boduje.

Čtvrt 2: Dominantu za **4 body vlivu** + **1 bod vlivu** za studovnu získává **červený** hráč. Jako jediný z hráčů má v dané čtvrti alespoň jednu věž. Podesta se nachází na poli 4 **červeného** hráče. **Žlutý** hráč vyhodnotí další čtvrt, ve které boduje.



Čtvrt 3: Dominantu za **4 body vlivu** + **2 body vlivu** za studovny získává **žlutý** hráč. Jako jediný z hráčů má v dané čtvrti alespoň jednu věž. Podesta se nyní nachází na poli 2 **žlutého** hráče. **Červený** hráč tedy vyhodnotí další čtvrt, ve které boduje.

Čtvrt 4: Dominantu za **10 bodů vlivu** + **1 bod vlivu** za studovnu získává **červený** hráč. Výška nejvyšší věže **červeného** hráče (6) je vyšší než výška nejvyšší věže **žlutého** hráče (5). Počet věží již v tomto případě nehraje roli (**červený** hráč 1 věž, **žlutý** hráč 2 věže). Podesta se nachází na poli 9 **červeného** hráče. **Žlutý** hráč by měl vyhodnotit další čtvrt, ve které boduje, ale žádná taková už na herním plánu neexistuje.



Čtvrt 5: Dominantu za **4 body vlivu** + **1 bod vlivu** za studovnu získává **červený** hráč. Jako jediný z hráčů má v dané čtvrti alespoň jednu věž. Podesta se nachází na poli 14 **červeného** hráče.

Čtvrt 6: Dominantu za **4 body vlivu** + **1 bod vlivu** za studovnu nezískává žádný z hráčů. Výška nejvyšší věže obou hráčů je shodná: 4. Počet věží obou hráčů je shodný: 2.



Po vyhodnocení jednotlivých čtvrtí a sečtení bodů za dominanty a studovny si **červený** k 7 bodům za nádvoří přičítá 21 bodů (5+11+5) a **žlutý** 14 bodů (8+6). **Celkově vítězí červený** hráč, který získal o 14 bodů více než **žlutý**. Ghibellínové získávají vládu nad městem Bologna!