Hra od Thorstena Gimmlera pro 2-4 hráče

ZLODĚJ Z BAGDÁDU

Slunce pomalu zapadá a nad Bagdádem se stmívá. Stíny v uličkách se prodlužují a počestní obyvatelé této pouštní metropole se chystají zavřít své stánky a jít domů. To je doba, kdy Ahmed a jeho kumpáni ožívají. Velmi dlouho a pečlivě spřádali plány na dnešní noc! Ahmed se právě chystá ukrást z bohatých paláců truhly plné zlata a stát se tak ***ZLODĚJEM Z BAGDÁDU!***

Obsah hry

- **1 herní plán** - ukazuje 6 paláců

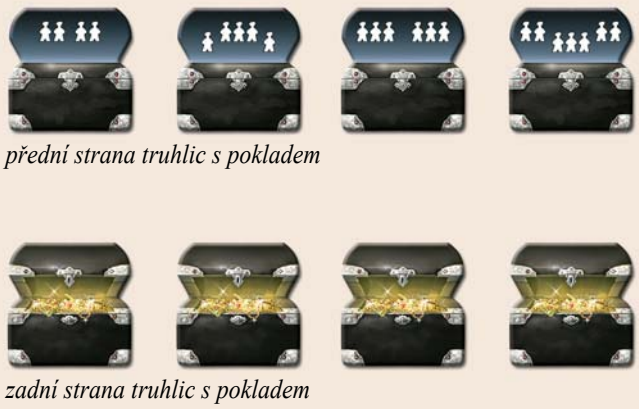
- **48 zlodějů** - 12 figurek od každé barvy

- **24 strážců** - 4 figurky od každé barvy a dále pak 8 černých, neutrálních strážců

- **102 karet s paláci** - od každého paláce 17 karet

- **8 karet s břišními tanečnicemi** - slouží jako žolíky a používají se stejně jako karty s paláci

- **24 truhlic s pokladem** - je zde vyobrazeno 4-7 postaviček zlodějů, od každé truhly 6 kusů



- **pravidla hry**

Cíl hry

Hráči hrají se svou bandou zlodějů a strážců, kteří jsou s Ahmedem jedna ruka. Pomocí karet se zloději vkrádají do paláců, kde se snaží ukrást truhly s pokladem. Truhlice jsou ale těžké a tak je nutné shromáždit dostatek kumpánů, kteří poklad odnesou. Aby se zloději dostali do paláce přes nepřátelské hlídače, musí je uplatit. Který hráč shromáždí v paláci co nejdříve své zloděje a ukořistí truhly s pokladem?

Příprava hry

Herní plán se rozloží doprostřed stolu.

► Na každou terasu paláce se rozdělí truhly s pokladem, přičemž každou hromádku budou odspodu tvořit truhly s počtem vyznačených zlodějů: 7, 6, 5 a 4.

► Před každý palác se postaví jeden černý, neutrální strážce.

► Z hromádky karet se vyjmou břišní tanečnice a odloží se stranou. Karty s paláci se nyní důkladně zamíchají a obrázkem dolů se položí vedle herního plánu.

► Začíná nejstarší hráč a pokračuje se ve směru hodinových ručiček.

Podle počtu hráčů si každý vezme:

při hře dvou hráčů:

- všech 12 zlodějů v barvě, kterou si vybral
- 4 strážce ve stejné barvě
- začínající hráč obdrží z hromádky 6 zakrytých karet s paláci, druhý dostane 7

při hře tří hráčů:

- všech 12 zlodějů v barvě, kterou si vybral
- 3 strážce ve stejné barvě
- začínající hráč obdrží z hromádky 6 zakrytých karet s paláci, druhý dostane 7, třetí 8

při hře čtyř hráčů:

- všech 12 zlodějů v barvě, kterou si vybral
- 2 strážce ve stejné barvě
- začínající hráč obdrží z hromádky 6 zakrytých karet s paláci, druhý dostane 7, třetí 8, čtvrtý 9

Na rozdané karty se zatím nikdo nedívá.

► Nyní všichni hráči střídavě rozestaví své strážce na libovolná neobsazená políčka určená pro strážce. Střídají se, dokud nerozmístí všechny své strážce.

Každý hráč postaví zloděje před sebe na stůl a karty si vezme do ruky.

Poznámka: před jedním palácem smí stát maximálně 4 strážci.

Průběh hry

Hráči se pokouší vykládáním karet využít svých hlídačů a zlodějů tak, aby se co možná nejrychleji dostali k truhlám s pokladem a palác vykradli.

Truhly jsou těžké a je třeba určitého počtu zlodějů. Teprve tehdy, když se hráč vplíží do paláce s potřebným počtem zlodějů, může truhlu ukradnout.

Akce

Vykládání karet s paláci je spojeno s následujícími úkony, které lze libovolně kombinovat:

- Proniknout jedním ze svých zlodějů do paláce.
- Přemístit jednoho vlastního strážce.
- Přemístit jednoho vlastního strážce společně se svým zlodějem.
- Přemístit jednoho neutrálního strážce.

Všechny vyložené karty se dávají na odkládací hromádku.

Proniknutí zloděje do paláce (stojí jednu kartu za každého cizího strážce)

Aby hráč mohl umístit do paláce jednoho ze svých zlodějů, musí **za každého cizího strážce** (neutrálního strážce i strážce protihráče), který stojí před palácem, odložit **po jedné kartě příslušného paláce**. Podmínkou je také přítomnost **minimálně jednoho vlastního a jednoho cizího strážce**.

Příklad: za dvě červené karty (jednu pro neutrálního strážce a jednu pro modrého strážce) se může „zelený" hráč vplížit do červeného paláce. Za vlastního strážce nevykládá žádnou kartu.

Pozor: v jednom paláci se smí pohybovat libovolný počet zlodějů.

Přemístění vlastního strážce (stojí jednu kartu)

Kdo chce svého vlastního strážce vyslat od jednoho paláce k druhému, musí za to vyložit **jednu kartu**. Karta musí být v barvě **buď** toho paláce, před kterým strážce doposud stál **nebo** v barvě paláce, kam má strážce namířeno.

Před palácem, kam se strážce chystá, musí být jedno volné políčko.

Přemístění vlastního strážce a zároveň zloděje (stojí jednu kartu)

Strážce, který chce jít hlídat před jiný palác, **smí** s sebou vzít i jednoho zloděje, který je na nádvoří stejného paláce. Zloděj se postaví na nádvoří nového paláce.

Poznámka: strážce s sebou nesmí vzít cizího zloděje.

Přemístění neutrálního strážce (stojí dvě karty)

Kdo chce vyslat neutrálního strážce od jednoho paláce k druhému, musí za to vyložit **dvě karty**: jedna karta **musí** být v barvě paláce, před kterým strážce doposud hlídal a druhá karta **musí** ukazovat tu barvu paláce, kam chce hráč neutrálního strážce postavit. Před tímto palácem musí být minimálně jedno volné políčko.

Poznámka: hráč nesmí přesunovat strážce protihráčů.

Libovolné kombinace při tahu

V zásadě smí hráč při svém tahu provést tolik úkonů, kolik chce a zaplatí odpovídajícím počtem karet. Pořadí úkonů může být libovolné. Hráč smí opakovat jeden úkon vícekrát.

Omezení: hráč smí při jednom tahu provést **maximálně 3 úkony se zloději** ( ).

Jak uloupit poklad

Dosáhne-li hráč požadovaného počtu zlodějů k odnesení pokladu, vezme si z paláce vrchní truhlu. Tu položí před sebe na stůl tak, aby na ni všichni ostatní viděli. Zloději, kteří se truhly zmocnili, opouští palác a hráč je má znovu k dispozici. Hlídač zůstane dál hlídat na svém místě.

Příklad: kdo si chce odnést tuto truhlici s pokladem, potřebuje 5 vlastních zlodějů.

Poznámka: cizí zloději, kteří se na krádeži nepodíleli, zůstávají v paláci.

Snímání karet

Poté, co hráč ukončil jeden z úkonů, vezme si **3 karty** z hromádky.

Pokud v hromádce už nezbývají žádné karty, odkládací hromádka se zamíchá a znovu použije.

Nepodaří-li se hráči v jeho tahu provést ani jeden z výše uvedených úkonů, vezme si **4 karty, jedna z nich může být i tanečnice**.

Tanečnici (žolíka) smí hráč použít v příštím tahu jako chybějící kartu s palácem. Vyloženou kartu tanečnice nepoloží na odkládací hromádku, ale zpět k ostatním tanečnicím.

Poznámka: pokud nejsou k dispozici žádné tanečnice, hráč si vezme kartu se zvoleným palácem ze zakryté hromádky.

Konec hry

Hráč, kterému se podařilo ukrást jako prvnímu ve hře se:

2 hráči . . . . . 6 truhlic s pokladem,
3 hráči . . . . . 5 truhlic s pokladem,
4 hráči . . . . . 4 truhlic s pokladem

vyhrává!

Vítěz se pak stává **ZLODĚJEM Z BAGDÁDU**.

Varianta hry

Kdo rád taktizuje, může si zkusit následující variantu:

Každý hráč rozmístí na začátku hry nejen své vlastní strážce, ale také dva neutrální strážce. Pořadí, ve kterém se rozmístí vlastní a neutrální strážci, si rozhodnou hráči sami mezi sebou.

Další neutrální strážci se před paláce nerozestavují.

© Copyright 2006 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany