

Autoři hry: Eilif Svensson a Kristian A. Østby Ilustrace: Kwanchai Moriya



# KOSMOPOLIS



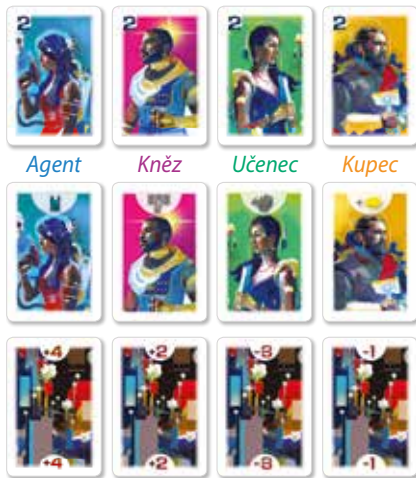
Počet hráčů: 2–4

Věk hráčů: 10+

Doba hraní: 20–30 min

## SOUČÁSTI HRY

- **72 karet profesí**  
Po 18 kartách v každé ze čtyř barev. Karty mají hodnotu 2, 3, 4, 5 nebo 6.
- **4 karty Kosmopolis**  
Každá karta představuje zvláštní dovednost dané profese.
- **4 karty modifikace**  
Karty mají hodnotu +4, +2, -3, -1.
- **8 dřevěných žetonů**



## CÍL HRY

V průběhu partie zahrávají hráči karty dvěma způsoby – na střed stolu (**Kosmopolis**), nebo před sebe (**vlastní město**). Zahrání karty na střed stolu (Kosmopolis) umožňuje využít dovednost jedné ze čtyř profesí. Zahrání karty před sebe (vlastní město) pro změnu umožní získat bodů. Hodnota karet dané profese, které hráč zahrál doprostřed stolu, však na konci kola nemůže překročit hodnotu karet stejné profese, jež se nacházejí uprostřed stolu. Vítězem se stane hráč, který po sehrání tří kol nasbírá nejvyšší počet bodů.

## PŘÍPRAVA HRY

Uprostřed stolu rozložíme čtyři karty Kosmopolis. Balíček karet profesí promícháme a položíme jej rubem (zadní stranou) nahoru na místo v dosahu všech hráčů. Poté odkryjeme první kartu a položíme ji na dolní část odpovídající karty v Kosmopolis. Dbáme na to, aby byla vždy dobře vidět zvláštní dovednost dané profese. Další karty přikládáme v průběhu kola budou tvořit sloupce. Promícháme balíček karet modifikace a rozdáme každému hráči jednu. Hráč, který obdrží kartu s nejvyšší hodnotou, se stane **zahajujícím hráčem**. Nyní karty modifikace opět sebereme, promícháme je a položíme je rubem (zadní stranou) nahoru na místo v dosahu všech hráčů. Dřevěné žetony také položíme na místo, kde na ně všichni snadno dosáhnou.

Balíček karet profesí



Karty Kosmopolis



Balíček karet modifikace



Dřevěné žetony



Příklad: První kartou z balíčku karet profesí byl kněz (ružová karta). Položíme jej na dolní část karty kněze v Kosmopolis.

## PRŮBĚH HRY

Partie se skládá ze tří kol.

Každé kolo je rozděleno do tří po sobě následujících etap.

1. Výběr karet
2. Zahrání karet
3. Zakončení kola

### 1. Výběr karet

- Zahajující hráč rozdává všem karty profesí (rubem nahoru), a to takto:
  - při počtu 2–3 hráčů po 6 kartách;
  - při počtu 4 hráčů po 5 kartách.
- Každý hráč si nyní z obdržенých karet vybere dvě a položí je před sebe rubem nahoru. Jakmile si takto všichni hráči vybrali své dvě karty, předají ostatní karty hráči po své levici. Poté si každý hráč znovu vybere dvě karty a položí je rubem nahoru před sebe. Zbylé karty (tedy dvě při počtu dvou či tří hráčů, nebo jednu při počtu čtyř hráčů) opět předají hráči po své levici. Tyto karty si hráči, kteří je právě obdrželi, nechají v ruce a přidají k nim čtyři karty, jež si dříve položili před sebe. V této chvíli má tedy každý hráč v ruce 6 (při počtu dvou či tří hráčů), nebo 5 (při počtu čtyř hráčů) karet profesí.

### 2. Zahrání karet

Hru začne zahajující hráč, ostatní přicházejí na řadu podle směru pohybu hodinových ručiček.

Při svém tahu hráč **musí** zahrát (vyložit obrázkem nahoru) jednu ze svých karet profesí.

Může to provést dvěma způsoby:

- **zahraje kartu na střed stolu** (do Kosmopolis);
- **zahraje kartu před sebe** (do vlastního města).

Při zahrání karty ji hráč přiřadí do příslušného sloupce podle barvy odpovídající dané profesi. To se týká jak zahrání karty do Kosmopolis (kdy hráči vytvářejí sloupce karet na dolní části příslušné karty Kosmopolis), tak zahrání karty do vlastního města (kdy hráči tvoří sloupce karet před sebou). Karty vykládáme tak, aby byla vždy vidět jejich hodnota.



V případě zahrání karty do Kosmopolis je nutno ihned provést akci odpovídající dovednosti dané profese (viz str. 10–11).

*Příklad: Hráč zahraje do Kosmopolis modrou kartu. Přiřadí ji do příslušného sloupce a provede akci agenta.*

### 3. Zakončení kola

Jakmile jeden z hráčů zahrál svou poslední kartu, chýlí se kolo ke konci. Ostatní hráči mohou provést již jen po jednom tahu.

**Pozor!** Může se stát, že hráčům zůstanou v ruce nezahrané karty. V takovém případě musí každý hráč poté, co již všichni provedli svůj poslední tah, vyložit zbylé karty do svého vlastního města.

## Nyní následuje vyhodnocení kola:

- odkryjeme karty modifikace;
- poté každý hráč porovná souhrnnou hodnotu každého sloupce (součet hodnot karet profesí příslušné barvy) ve svém vlastním městě s celkovou hodnotou odpovídajícího sloupce v Kosmopolis.

Pozor! Mějte na paměti, že karty modifikace mohou hodnotu sloupce v Kosmopolis zvýšit nebo snížit.

Karty modifikace mají vliv na hodnotu jednotlivých sloupců.

Hráč, u něhož je souhrnná hodnota sloupce dané barvy vyšší než celková hodnota příslušného sloupce v Kosmopolis, musí ze svého města vyřadit všechny karty dané barvy. Tyto karty již nelze použít v dalším průběhu hry.



Dřevěné žetony: Překročí-li hráč limit souhrnné hodnoty karet v některém ze svých sloupců, může použít dřevěný žeton, aby tuto souhrnnou hodnotu snížil. Za každý žeton může snížit hodnotu svého sloupce o 1 bod. Na konci kola může hráč použít i více žetonů, aby snížil hodnotu jednoho nebo několika sloupců.

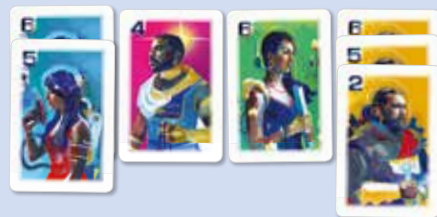
## Příklad (zakočení kola):

### Kosmopolis:



Hodnota sloupce:

### Vlastní město hráče:



Hodnota sloupce:

Využitě žetony:



Hráč využil dva žetony, aby snížil hodnotu svého modrého sloupce (z 11 bodů na 9), a jeden žeton, aby snížil hodnotu svého žlutého sloupce (ze 13 na 12). Svou růžovou kartu však musí odložit.

## Získávání karet z Kosmopolis

Na konci kola mohou hráči získat z Kosmopolis bonusové karty. Každý sloupec se hodnotí zvlášť. Hráč, u něž je souhrnná hodnota daného sloupce nejbližší celkové hodnotě příslušného sloupce v Kosmopolis, získá z tohoto sloupce v Kosmopolis kartu nejvyšší hodnoty. V případě stejné hodnoty u více hráčů dostane bonusovou kartu hráč, který sedí nejbližše zahajujícímu hráči podle směru hraní (týká-li se toto rozhodování i zahajujícího hráče, získá bonusovou kartu právě on). Další hráč se stejnou hodnotou sloupce pak získá druhou nejvyšší kartu a tak dále. Není-li ve sloupci dost karet, nezískají další hráči se stejnou hodnotou sloupce nic.

*Příklad: Na konci kola si Marek, Jana i Filip spočítali, že souhrnné hodnoty žlutých sloupců v jejich vlastních městech jsou u všech tři shodné. V Kosmopolis obsahuje žlutý sloupec dvě karty (6 a 4). Marek je zahajující hráč, získá proto kartu o hodnotě 6. Jana sedí po jeho levici, kartu s hodnotou 4 tak získá právě ona. Na dalšího v pořadí, tedy Filipa, už žádná karta nezbyla.*



Získané bonusové karty si hráči rubem nahoru (aby nebyla vidět jejich hodnota) odloží stranou tak, aby se nepletly s kartami v jejich vlastním městě. Na konci hry pak tyto bonusové karty přinesou body navíc.

## Příprava dalšího kola

- Znovu promícháme všechny karty modifikace.
- Novým zahajujícím hráčem bude ten, v jehož vlastním městě je

nejvyšší souhrnná hodnota všech karet (ve všech barvách). V případě rovnosti hodnot se zahajujícím hráčem stane ten, kdo sedí nejbližše (ve směru hraní) zahajujícímu hráči z minulého kola.

**Pozor! Po skončení kola zůstanou všechny karty – tedy jak ve vlastních městech hráčů, tak v Kosmopolis – ležet na stole!**

- Další kolo začne rozdáním karet z balíčku karet profesí (viz bod „Výběr karet“).

**Pozor! Výjimečně se může stát, že na počátku třetího kola nebude v balíčku karet profesí dostatek karet pro všechny hráče. V takovém případě rozdáme karty tak, aby dostali všichni hráči stejný počet, a zbylé ponecháme v balíčku.**

*Příklad: Při hře ve třech zůstalo v balíčku osm karet. Každý hráč tedy dostane dvě a zbylé dvě zůstanou v balíčku.*

## ZAKONČENÍ HRY

Po třetím kole hra končí a na řadu přichází sčítání bodů. Konečný výsledek je součtem:

- hodnot všech karet ve vlastním městě hráče;
- hodnot všech bonusových karet hráče;
- nevyužitých dřevěných žetonů (viz str. 10 – KUPEC); každý z nich má hodnotu jednoho bodu.

Vítězem se stává hráč, který získal nejvíce bodů. Při rovnosti bodů vítězí hráč, který má nejvíce karet o hodnotě šesti bodů (celkem, tedy ve vlastním městě i mezi bonusovými kartami).

Pokud ani toto kritérium nerozhodne, určí vítěze nejvyšší počet karet o hodnotě pět bodů, případně čtyři body a tak dále.

## DOVEDNOSTI PROFESÍ

Po zahrání karty do Kosmopolis musí hráč (je-li to možné) využít zvláštní dovednost dané profese, tedy sloupce, do nějž vyložil svou kartu.



### UČENEC

Hráč si do ruky přibere jednu kartu z balíčku karet profesí. Nejsou-li už v balíčku karty, nepřibere si nic.

Pozor! Výjimečně se může stát, že karta, kterou hráč zahrane do zeleného sloupce (učelec) v Kosmopolis, bude jeho poslední kartou, což jinak znamená konec kola. V tomto případě však kolo neskončí, neboť si hráč ihned přibere z balíčku profesí jednu kartu.



### KUPEC

Hráč si vezme jeden dřevěný žeton. Nejsou-li už žetony k dispozici, nevezme si nic.



### AGENT

Hráč si vezme jednu kartu z balíčku karet modifikace a prohlédne si ji. Nesdělí ostatním hráčům její hodnotu a položí ji rubem nahoru nad libovolný sloupec v Kosmopolis. Nejsou-li již karty modifikace k dispozici, nevezme si hráč nic.

*Příklad: Hráč si zapamatuje hodnotu karty modifikace a pak se rozhodne, že ji přiřadí ke žlutému sloupci (kupec).*



### KNĚZ

Hráč si mezi kartami z libovolného ze tří ostatních sloupců Kosmopolis (tedy žlutého, zeleného či modrého) vybere kartu s nejnižší hodnotou a umístí ji do příslušného sloupce ve svém vlastním městě. Jsou-li všechny tři zmíněné sloupce Kosmopolis prázdné, nevezme si hráč nic.

*Příklad: Hráč se rozhodl, že si vybere kartu z modrého sloupce. Vezme si tedy kartu o hodnotě 3 a umístí ji do vlastního města.*







Vážený zákazníku,

kompletování našich her věnujeme zvláštní péči. Pokud přesto ve vašem balení některá součást hry chybí (za což se velmi omlouváme), můžete reklamaci vyřídit e-mailem na adrese [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz).

V e-mailu prosím uveďte své jméno, příjmení, přesnou adresu včetně PSČ a název chybějícího prvku hry.

Chcete-li od nás dostávat newsletter s informacemi o našich novinkách, pošlete prosím e-mail s takovýmto požadavkem a svým jménem a příjmením na adresu [info@pygmalino.cz](mailto:info@pygmalino.cz).

Navštivte nás na Facebooku: [www.facebook.com/granna.cz](http://www.facebook.com/granna.cz)



© 2016 Aporta Games AS  
© 2018 Granna sp. z o.o.



Pygmalino

Výhradní zastoupení GRANNA pro Česko:  
Pygmalino, s. r. o.  
Lípová 1131, 737 01 Český Těšín

Vyrobeno v Polsku  
Všechna práva vyhrazena  
[www.pygmalino.cz](http://www.pygmalino.cz)



0230913 CZ