
Chrámý

Obálka: Bohyňa Hekaté, rôzne internetové zdroje

Mapa: Namaľovaná v hre Battle for Wesnoth, wesnoth.org

Autor	Vydavateľ	Licencia	Vydanie	GKBN
Stanislav Hoferek	Greenie knižnica	CC-BY-NC-ND	Prvé (2019)	000111

O knihe

Chrámý sú logická kartová hra, v ktorej má každý hráč niekoľko možností. Ako ich skombinuje a akú stratégiu zvolí, je len na ňom. V hre Chrámý si hráč vyberie, akým spôsobom bude smerovať svoju malú dedinu k blahobytu a k nadvláde nad ostatnými. Rozhodne sa pre vojenské útoky a rabovanie? Požiada niektorého z dvoch odlišných bohov o pomoc? Alebo postaví monument, ktorý budú ostatní obdivovať po stáročia?



Hra je určená pre ľudí od desiatich rokov a dá sa hrať pre dvoch až štyroch hráčov. Či už si vyberiete agresívnejšiu alebo pasívnejšiu hru, vždy môžete svoje rozhodnutia plánovať dopredu a v prípade potreby zmeniť. Jednou z najdôležitejších budov je chrám, kde môže hráč začať kúzliť rôzne kúzla, ktoré môžu ale nemusia viesť k víťazstvu.

Hra je navyše veľmi konfigurovateľná a na základe jednoduchých premenných sa dá ľahko doceliť iná dĺžka hrania. Pretože je viac spôsobov, ako sa dá hra vyhrať, je potrebné rozmýšľanie a plánovanie dopredu a zároveň uvažovať, čo práve teraz plánuje niekto zo súperov. Chrámý sú logická hra pre dvoch až štyroch hráčov.

Pravidlá

Cieľ hry

Cieľom hry je, pochopiteľne, vyhrať. Každý hráč začína s malou dedinou, ktorú si postupne zlepšuje. Existuje niekoľko spôsobov, ako vyhrať.

1. **Vojenské víťazstvo.** Víťaz musí získať minimálne o 15 bodov silnejšie vojsko, ako druhý v poradí
2. **Hrdinské víťazstvo.** Vyhrá ten, kto ako prvý porazí bájneho netvora. Na to je potrebná sila 35.
3. **Monument.** Vyhrá ten, kto ako prvý postaví monument. Na postavenie je potrebné veľké množstvo surovín. Cena monumentu sa určuje na začiatku hry, napríklad 5 alebo 7 z každej suroviny.
4. **Víťazstvo na body.** Hráč, ktorý ako prvý získa 15 bodov, vyhráva. Rátajú sa body od jednotlivých bohov, ako i 2 body za nasledovné: **postavené opevnenie, najviac obilia a najsilnejšia armáda.**

Potrebuje

1. Mapu, suroviny, návod, panáčky (figúrky). Tie môžu nahradiť napríklad mince.
2. Hraciu kocku. Môže ju nahradiť generátor čísiel, napríklad <http://greenie.elist.sk/kocka/kocka.html>

Priebeh hry

V prvom rade sa hráči dohodnú na pravidlách a cieľoch. Konkrétne:

- Koľko stojí monument? Predvolene 7 surovín z každého druhu
- Koľko bohov je povolených? Predvolene všetci
- Môže mať hráč možnosť zmeniť boha? Predvolene áno, za poplatok 5 húb
- Môže viac hráčov uznávať rovnakého boha? Predvolene nie
- Dostanú hráči nejaké suroviny na začiatku hry? Predvolene 4 huby

Následne začnú hráči vyberať poradie, napríklad podľa najvyššieho čísla na kocke. Hra chrámy sa hrá na kolá. V každom kole urobí hráč niekoľko činností. Získa suroviny a môže vykonať rozličné akcie.

1. **Hod kockou.** Hráč získava suroviny podľa čísla na kocke. Každá surovina má iné číslo a je to naznačené napríklad na hracom pláne.
2. **Posun na mape.** Hráč môže posunúť svoju figúrku na mape. Ak padne na kocke rovnaké číslo ako to, na ktorom stojí figúra hráča, získava o jednu surovinu viac. Táto činnosť je dobrovoľná.
3. **Kúzlenie** (vyžaduje chrám), **stavba** nových budov či **verbovanie** armády.
4. **Jedna z pokročilých akcií.** Táto činnosť je dobrovoľná. Hráč nemôže vykonať tú istú pokročilú akciu dvakrát za sebou. Ak chce napríklad rabovať iných hráčov, musí napríklad medzi rabovaniami obchodovať alebo použiť modlitbu či karavánu.

Čo robiť ako prvé? Možností je veľa. Napríklad získať čo najskôr ekonomické stavby, ako je pila alebo kameňolom. Iná možnosť je čo najskôr postaviť kasárne a začať budovať armádu, prípadne chrám, opevnenie alebo obchody. Pri stavbe chrámu je potrebné vybrať niekoho z bohov. Ideálne takého, ktoré sa najviac hodí do aktuálnej hry.

Hod kockou

Hod kockou ovplyvňuje štartové poradie, zisk surovín na začiatku kola každého hráča a silu kúzla.

1. **+1 drevo.** +2 ďalšie drevá (spolu 3) ak má hráč budovu píla. Drevo je užitočné na stavbu budov.
2. **+1 kameň.** +2 ďalšie kamene (spolu 3) ak má hráč budovu kameňolom. Kameň je užitočný na stavbu budov.
3. **+1 obilie.** +2 ďalšie obilia (spolu 3) ak má hráč budovu farma. Bonus sa dá zväčšiť postavením mlynu. Obilie je užitočné na zväčšovanie vojenskej sily.
4. **+1 kôň.** +2 ďalšie kone (spolu 3) ak má hráč budovu stajne.
5. **+1 huba.** +2 ďalšie huby (spolu 3) ak má hráč budovu jaskyňa.
6. **+1 akákoľvek surovina** (drevo, kameň, obilie, kôň alebo huba). Hráč nezískava žiadny bonus s ekonomických stavieb.

Príklady hodů kockou

Príklad 1: Hráč hodí číslo 5. Svoju figúrku má na inom políčku, ale má postavenú jaskyňu. Získava 1 hubu za hod kockou a 2 huby za vlastníctvo jaskyne.

Príklad 2: Hráč hodí číslo 3. Je na správnom políčku na začiatku kola a má postavenú farmu a mlyn. Dostáva tak až 6 obilia. 1 za hod kockou, 1 za pozíciu, 2 za farmu a 2 za mlyn.

Pokročilé akcie

- **Obchodovanie.** Výmena surovín s bankou. Cena sa určuje podľa počtu obchodov.
- **Nočné rabovanie.** Hráč rabuje iného hráča. Bez ohľadu na silu jednotlivých hráčov. Útočník zoberie protihráčovi toľko surovín, koľko jeho jednotky odnesú. Vyberá sa náhodne, žrebovaním.
- **Vojenský útok.** Ak má hráč silnejšiu armádu, protihráč prichádza o svojho najslabšieho bojovníka. Nepresúvajú sa žiadne suroviny.
- **Modlitba.** Ak má hráč chrám, môže sa pomodliť k bohom. Pri dostatočnej sile kúzla (podľa hodů kockou) získava huby. Pri sile kúzla 2-5 získava 1 hubu, pri hodení čísla 6 získava 2 huby.
- **Karavána.** Ak má hráč minimálne dve budovy obchod, môže používať karavánu. Získava toľko akýchkoľvek surovín z banky (okrem koní), koľko koní vlastní.

Obchodovanie

Hráč môže vymieňať suroviny, napríklad obilie za drevo.

- 4 rovnaké suroviny za 1 surovinu pri jednom obchode
- 2 za 1 pri dvoch
- 1 za 1 pri troch obchodoch a viac obchodoch

Hráč môže mať viac obchodov. Ak je na obchode na mape, počíta sa to ako ďalší obchod. Ak chce hráč vymieňať suroviny, je odporúčané, aby sa presunul na obchod na mape. Získava tak lepší kurz. Suroviny, ktoré hráči získavajú pri štarte, si môžu hneď na začiatku hry vymeniť. Obchodovanie pri veľkom počte obchodov sa oplatí, pretože prichádza možnosť **karavány** a záměny menej potrebných surovín za tie, ktoré sú najdôležitejšie pre vybrané víťazstvo.

Katastrofa

V prípade, že by **hráč hodil šestku** po tom, čo hodil šestku iný hráč, nastáva prírodná katastrofa. Tá ovplyvňuje všetkých hráčov a každý hráč prichádza o jednu polovicu surovín (zaokrúhlené nadol). Hráči s budovou **opevnenie** nie sú postihnutí. Katastrofa trvá do domy, kým padne iné číslo na kocke.

Budovy

	Ekonomické budovy					
	Píla	Kameňolom	Farma	Stajne	Jaskyňa	Mlyn
Cena	2x drevo	2x drevo	2x kameň	2x drevo 1x kameň	2x drevo 1x kameň	2x drevo 4x kameň
Produkcia	2x drevo	2x kameň	2x obilie	2x kôň	2x huba	2x obilie

	Ostatné budovy				
	Chrám	Kasárne	Obchod	Opevnenie	Monument
Cena	3x drevo 5x kameň	2x kameň 2x obilie	1x z každej suroviny	2x drevo 3x kameň	Podľa dohody na začiatku hry
Produkcia	Umožňuje kúzlenie a akciu Modlitba	Umožňuje najímanie bojovníkov	Výmena surovín 4:1 (1 obchod) 2:1 (2 obchody) 1:1 (3 obchody)	+2 víťazné body +1 vojenská sila obrana pred rabovaním	Výhra

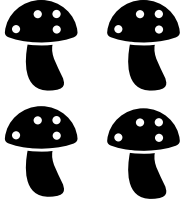
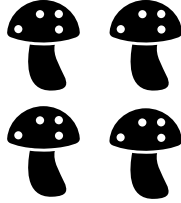
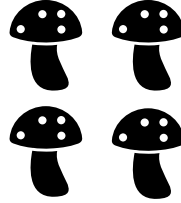







































Vojaci

	Bojovník	Jazdec
Cena	2x obilie alebo 1x obilie a 2x drevo	3x obilie a 1x kôň hráč musí vlastniť stajne
Sila a nosnosť	Sila 2, odnesie 1 surovinu	Sila 5, odnesie 2 suroviny


Posledné činnosti hráčov	Obchodovanie	Nočné rabovanie	Vojenský útok	Modlitba v chráme	Obchodná karavána
Hráč 1					
Hráč 2					
Hráč 3					
Hráč 4					

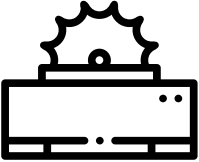
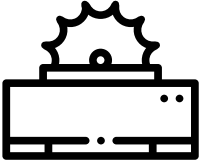
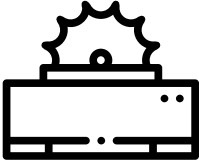
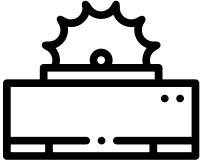





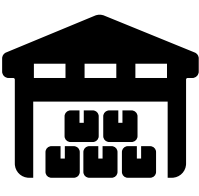















Vít'azné body – Hráč 1	Vít'azné body – Hráč 2
Vít'azné body – Hráč 3	Vít'azné body – Hráč 4





















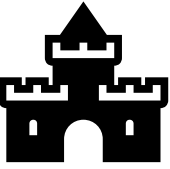
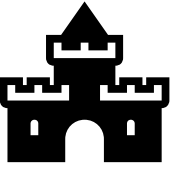
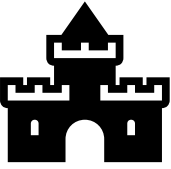
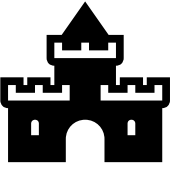

 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1
 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1
 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2
 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2
 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2
 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2
 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Bojovník Sila 2, nosnosť 1	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2	 Jazdec Sila 5, nosnosť 2

 <p>4x Huby Surovina</p>	 <p>4x Huby Surovina</p>	 <p>4x Huby Surovina</p>	 <p>4x Huby Surovina</p>	 <p>4x Huby Surovina</p>	 <p>4x Huby Surovina</p>
 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>
 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>
 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Huby Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>
 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>
 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>
 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>	 <p>Obilie Surovina</p>

 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>
 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>
 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>
 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Drevo Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>
 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>
 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>
 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>	 <p>Kameň Surovina</p>

 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina
 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina
 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina
 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina	 Kôň Surovina
5 Výherné body	5 Výherné body	5 Výherné body	5 Výherné body	5 Výherné body	 Kôň Surovina
2 Výherné body	2 Výherné body	2 Výherné body	2 Výherné body	2 Výherné body	 Kôň Surovina
1 Výherné body	1 Výherné body	1 Výherné body	1 Výherné body	1 Výherné body	 Kôň Surovina

 <p>Píla 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Píla 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Píla 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Píla 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každéj suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Kameňolom 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Kameňolom 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Kameňolom 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Kameňolom 2 dřevá</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každéj suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Farma 2 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Farma 2 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Farma 2 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Farma 2 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každéj suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Stajne 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Stajne 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Stajne 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Stajne 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každéj suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Jaskyňa 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Jaskyňa 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Jaskyňa 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Jaskyňa 2 dřevá 1 kameň</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každéj suroviny</p> <p>budova</p>

 <p>Chrám 3 drevá 5 kameňov</p> <p>budova</p>	 <p>Chrám 3 drevá 5 kameňov</p> <p>budova</p>	 <p>Chrám 3 drevá 5 kameňov</p> <p>budova</p>	 <p>Chrám 3 drevá 5 kameňov</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Mlyn 2 drevá 4 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Mlyn 2 drevá 4 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Mlyn 2 drevá 4 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Mlyn 2 drevá 4 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Kasárne 2 kamene 2 obilia</p> <p>budova</p>	 <p>Kasárne 2 kamene 2 obilia</p> <p>budova</p>	 <p>Kasárne 2 kamene 2 obilia</p> <p>budova</p>	 <p>Kasárne 2 kamene 2 obilia</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>
 <p>Opevnenie 2 drevá 3 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Opevnenie 2 drevá 3 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Opevnenie 2 drevá 3 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Opevnenie 2 drevá 3 kamene</p> <p>budova</p>	 <p>Obchod 1 z každej suroviny</p> <p>budova</p>


Kúzla


Aby hráč mohol kúzliť, musí najskôr postaviť chrám. Následne si vyberie niekoho z bohov. Či sa hrá na prvých dvoch bohov alebo na všetkých, to je vecou dohody na začiatku hry. Hráč oznámi ostatným, akého boha si vyberá.

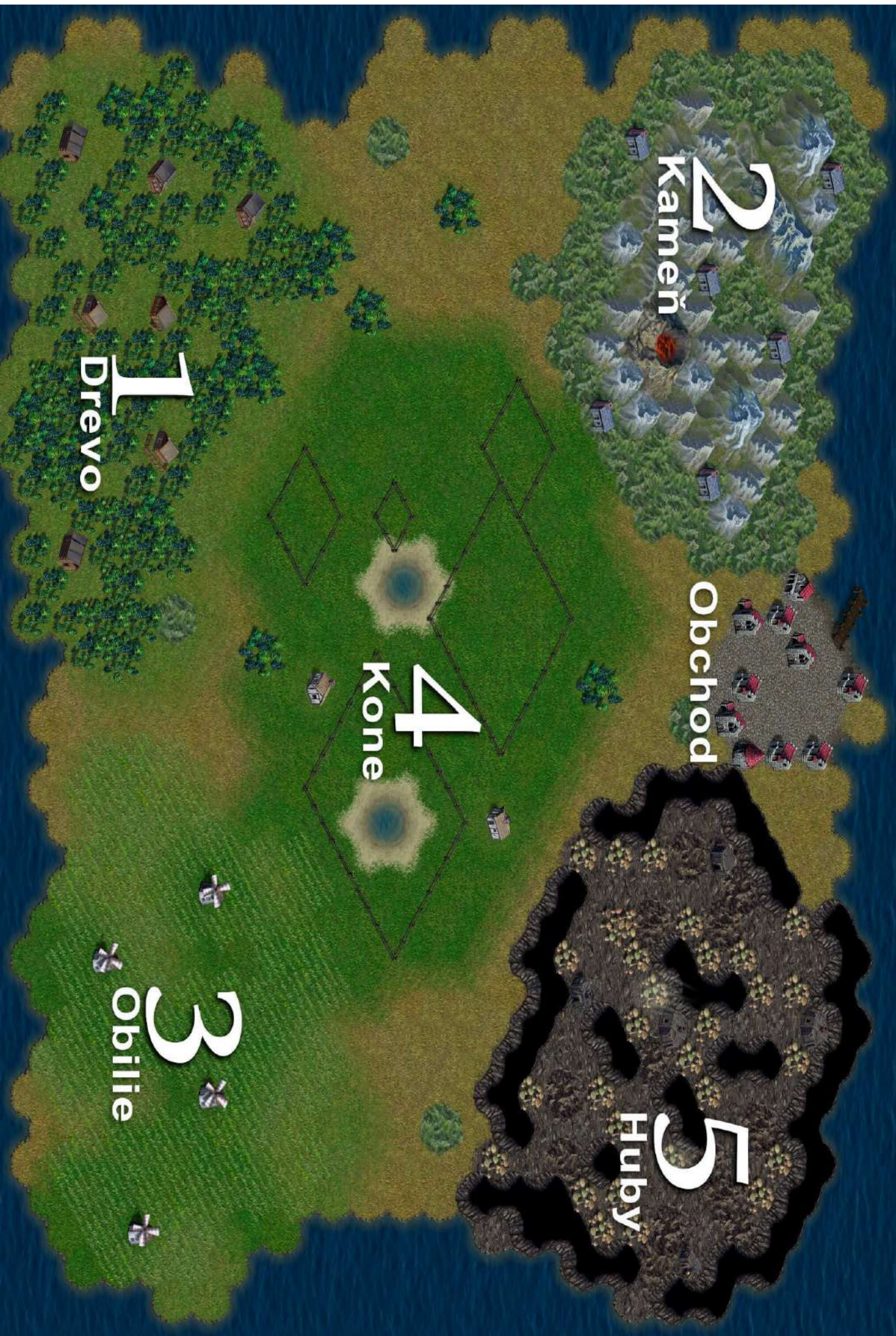
Bohovia sú vyrovnaní, ale veľmi odlišní. Každý boh zjednodušuje časť hry a niekedy je vhodné vybrať boha aj podľa toho, čo plánujú protihráči. Hráč môže počas svojho kola použiť neobmedzené množstvo kúziel.

Hráči sa dohodnú, či môžu mať hráči len jedného boha do konca hry, alebo či si ho môžu za poplatok 5 húb zmeniť. Taktiež sa dohadujú, či môžu mať viacerí hráči jedného boha, alebo nie.

Neplatí, že drahšie kúzlo je vždy to najlepšie. Každopádne sa niekedy oplatí šetriť huby na náročnejšie kúzla.

Bohyňa prírody je skôr pre pasívnych hráčov. Jej kúzla sú jednoduchšie, väčšinou obranné a umožňuje vyhrať aj tomu hráčovi, ktorý sa nešpecializuje na armádu.						
Pasívne bonusy Hráč získava pri prvom modlení 1 drevo a 1 kameň Pri zvolení získava hráč jednorazovo 2 drevá.						
1 huba	2 huby	3 huby	4 huby	5 húb	6 húb	9 húb
Budova pri stavbe je lacnejšia o 1 drevo alebo kameň	2 suroviny (nemôžu byť rovnaké)	1 víťazný bod	Opevnenie sa dá postaviť za 1 drevo a 1 kameň	6 surovín (musia byť minimálne 3 druhy)	3 víťazné body	Bohyňa prírody posielajú suroviny, dvojnásobok sily kúzla
Sila kúzla min 2	Sila kúzla min 2	Sila kúzla min 2	Sila kúzla min 2	Sila kúzla min 2	Sila kúzla min 2	Počet je podľa sily kúzla

Boh vojny má náročnejšie kúzla, ktoré sa viac hodia pre ofenzívnych hráčov. Jeho kúzla dokážu výrazne posilniť armádu.						
Pasívne bonusy Pri zvolení získava hráč jednorazovo 2 obilia. Hráč získava z banky 2 suroviny podľa svojho výberu pri prvom rabovaní súpera						
1 huba	2 huby	3 huby	4 huby	5 húb	6 húb	9 húb
Armáda má o +1 väčšiu silu pri vojenských útokoch (1 použitie)	Jednotky unesú dvakrát viac surovín pri rabovaní	Kasárne celkom zadarmo	2 víťazné body	5 obilia	V tomto kole bude každý bojovník alebo jazdec lacnejší o 1 obilie	Boh vojny ti posielajú elitných jazdcov
Sila kúzla min 3	Sila kúzla min 3	Sila kúzla min 3	Sila kúzla min 3	Sila kúzla min 3	Sila kúzla min 3	Počet je polovica sily kúzla (zaokrúhlené nadol)



2
Kameň

1
Drevo

4
Kone

Obchod

3
Obilie

5
Huby

