

Každý král potřebuje korunu. Korunovační klenoty sice máme bezpečně uzamčené na sedm zámků v Korunní komoře v katedrále svatého Víta v Praze, ale další diadém se králi jistě hodí. Vy přece máte také vícero čepic. Proto se hledá šikovný klenotník, který by vhodný diadém zhotovil. Možná jím budete právě vy! Jen k tomu ještě potřebujete dostatek drahých kamenů. A o ty jde ve hře Klenotníci především.

Základní informace

- Autor: Jan Divecký
- Počet hráčů: 3-5
- Počet sad: 1
- Délka hry: 15 minut
- Další vybavení: balíček 54 karet (2-Eso), herní plán

Představení hry

Žluté pyramidky představují ve hře zlaté valouny tří velikostí. Červené pyramidky zase rubíny. Modré safíry, zelené smaragdy a černé pyramidky jsou pro změnu černými perlami. Úkolem

hráčů je **vydražit tu nejvhodnější kombinaci pyramidek** a získat tak právo vyrobit vpravdě královský šperk - diadém.

Cíl hry

Cílem hry je získat co nejvíce bodů za nejhodnotnější sestavu drahokamů.

Příprava hry

Rozdělte karty podle barev.

Každý hráč obdrží všechny karty jedné barvy.

- Karty od dvojky po desítku představují peníze,
- figury J-Q-K-A užije jako akční karty

Pyramidky rozdělte podle barev a umístěte na vhodné místa do spodní části herního plánu.

Herní plán

Na herním plánu je pět sloupců.

Každý ze sloupců je vyhrazen jedné barvě, jednomu z pěti druhů drahokamů v příslušných velikostech.

Červené rubíny, zelené smaragdy, černé perly, modré safíry i zlaté valouny jsou vždy ve třech velikostech - malé, střední a velké.

Přírozeně platí, že čím je drahokam větší, tím je i cennější.

Hodnotu každého drahokamu určují čísla 3 - 7.

Kromě bodové hodnoty jednotlivých drahokamů naznačuje herní plán, že získ některých kombinací drahokamů přináší klenotníkovi ještě bonusové body.

Bonusové body

- Pokud hráč získá malý i střední smaragd, přičte si na konci hry jeden extra bod.
- Pokud hráč získá malý i střední safír, přičte si na konci hry dva extra body.
- Pokud hráč získá střední i velký rubín, přičte si na konci hry tři extra body.
- Pokud hráč získá všechny zlaté valouny, přičte si na konci hry pět extra bodů.
- Pokud hráč získá malý smaragd, malý rubín i malou černou perlou, přičte si na konci hry šest extra bodů.

Soukromý tajný cíl

Pokud máte balíček našich *Královských karet*, můžete hru obohatit o další bonusy. Každá karta má ve svém pravém rohu vyobrazenou trojici pyramidek. Jednu velkou, jednu střední a jednu malou. Každý hráč smí (ale nemusí) na konci hry vyložit jednu ze svých akčních karet (J-Q-

K-A) a pokud získal nějaké pyramidky na této kartě vyobrazené, přičte si za každou další extra bod.

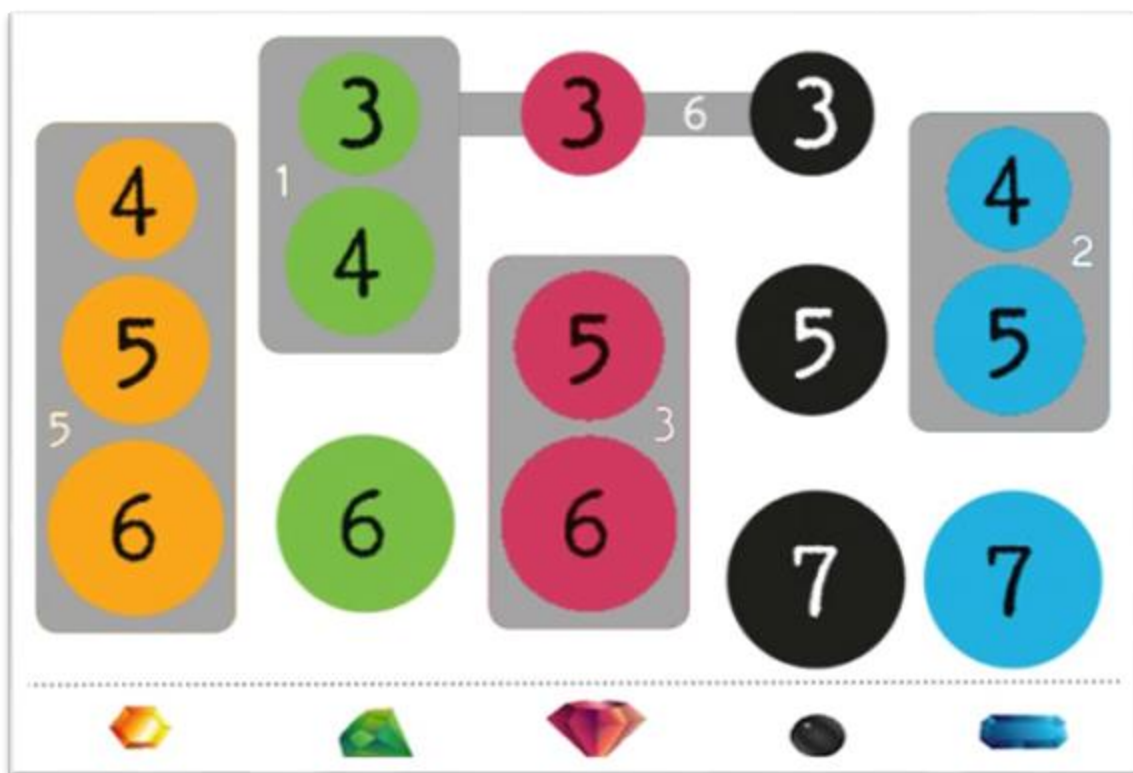
Průběh hry

Hru začíná hráč ozdobený největším počtem viditelných šperků, případně nejmladší z hráčů.

Začínající hráč si vybere jeden drahokam (jednu pyramidku) a umístí ji na příslušné místo na herním plánu. (*To aby všichni věděli, o co se právě hraje a kolik bodů lze získat.*)

Příklad

Vybral-li si hráč střední černou perlu, umístí ji do čtvrtého sloupce zprava na kruh označený pětkou. Kdo tuto černou perlu vydraží, získá za ni na konci hry pět vítězných bodů.



Následně si začínající hráč z vlastních karet v ruce vybere kartu takové hodnoty, za kterou si chce nabízený klenot koupit. Může k tomu použít jednu i více svých karet. Platí, že čím vyšší hodnota karty, tím vyšší má kupní sílu. Kupní síla karet se sčítá. Touto nabídkou je stanovena „vyvolávací cena“ drahokamu.

Následuje **licitace**. Hráči se v licitaci střídají ve směru hodinových ručiček.

Každý hráč na tahu má jen tři možnosti:

- **přihodí** další kartu, aby v součtu dosáhl vyšší hodnoty než aktuálně vedoucí dražitel,
- využije **akce** akčních karet,

- ohlásí **pas**.

Hráč, který ohlásil **pas**, se ocitá mimo hru do zahájení další dražby a nemůže už využít akčních karet, viz níže. Hráč, který ohlásil **pas** jako první, je v dalším kole začínající hráč. (*Pro snazší zapamatování si k sobě vezme například kostku, krabičku karet nebo jiný vhodný objekt.*)

Licitace o vybraný drahokam trvá tak dlouho, dokud ve hře nezbude jen jeden zájemce, protože všichni ostatní hráči ohlásili **pas**. Úspěšný dražitel si k sobě vezme vydražený klenot a na **odhazovací balíček** odhodí všechny karty, které k dražbě použil. Karty se odhazují lícem dolů.

Neúspěšní dražitelé si naopak vezmou své vyložené karty **zpět do ruky**.

Hráč, který v právě skončené dražbě ohlásil první **pas** se stává začínajícím hráčem a hra pokračuje dalším kolem dražby podle stejných pravidel. Hraje se tak dlouho, dokud se nevydraží všechny drahokamy.

Akční karty

Karty figur J - A lze využít k zahrání speciálních akcí. Každý speciální akce něco stojí.

- Pokud odhodíte na odhazovací balíček své **tři akční karty** je možné okamžitě **ukončit právě probíhající dražbu**. Drahokam získá ten z hráčů, který za něj v daném okamžiku nabízí nejvíc. S ohledem na cenu této akce je jasné, že ji smíte během hry provést jen jednou. Dražbu můžete ukončit i po svém vlastním **příhozu** v licitaci. Po příhozu, ne po úvodním stanovení vyvolávací ceny. (*Není tedy možné využít výhody prvního hráče na řadě, licitaci je možné ukončit až po prvním zvýšení nabídky.*)
- Za **dvě akční karty** si můžete **vzít jednu kartu** z odhazovacího balíčku, který před tím důkladně promícháte. Získanou kartu můžete okamžitě použít k licitaci. S ohledem na cenu této akce je jasné, že ji můžete během hry provést nanejvýš dvakrát. A klidně hned najednou.
- Za **jednu kartu** si smíte **rozměnit** vlastní peníze, než je po vítězné dražbě odhodíte na odhazovací balíček. To se občas hodí, jak si vysvětlíme na příkladu. Představte si, že jste do dražby postupně vložili dvojku, trojku a pětku. A v ruce máte desítku. Díky jedné akční kartě smíte na odhazovací balíček odhodit desítku z ruky a drobné (dvojku, trojku a pětku) si vzít zpět do ruky. Mít drobné se může hodit, abyste v další fázi hry nemuseli zbytečně plýtvat velkou desítkou jen proto, že nemáte karty nižší hodnoty.

Už víme, že hrajete-li s *Královskými kartami*, může každý hráč na konci hry použít jednu z akčních karet J-Q-K-A jako svůj tajný soukromý cíl, aby si přičetl extra body. Při tom platí, že své plány může měnit během hry podle situace. Tajný soukromí cíl hráč prozradí až na konci hry a je jen na něm, kterou ze svých čtyř akčních karet k tomu použije a zda vůbec.

Příklad jedné licitace

- Hraje se o střední černou perlu. Začínající hráč Adam vynesl devítku (9).
- Sousední hráč Bedřich ji přebil desítkou (10).
- Cyril pasoval (0).
- David přebil Bedřicha vynesením trojky a osmičky ($3+8=11$).
- Adam přiřazuje sedmičku ($9+7=16$).
- Bedřich hlásí pas.
- Cyril již není ve hře.
- David přiřazuje šestku ($11+6=17$).
- Adam pasuje.
- Střední černou perlu získává David a odhazuje vyložené karty (3, 8, 6) na odhazovací balíček lícem dolů.
- Ostatní hráči si své vyložené karty berou zpět do ruky a mohou je použít znovu při další dražbě.
- Další kolo zahajuje první pasující - Cyril.

Taktické poznámky

Drahokamů je více než vašich bankovek, určitě nekoupíte všechno. Přemýšlejte.

Vyloženou kartu nelze během dražby z licitace stáhnout. Je možné jen přiřazovat.

Konec hry

Po vydražení posledního drahokamu hra končí. Hráči si postupně spočítají své vítězné body.

- Nejdříve jeden hráč po druhém umístí své vydražené drahokamy na herní plán a počítá si vítězné body za drahokamy.
- K nim přičte body za případné bonusy.
- Při hře s *Královskými kartami* ještě může přičíst body za tajný soukromý cíl.
- V ruce zbylé karty peněz se počítají každá jedna za jeden vítězný bod bez ohledu na číselnou hodnotu. V ruce zbylé akční karty jsou bezcenné.

➔ **Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.**

Při rovnosti bodů vyhrává ten z hráčů, který má více drahokamů. Je-li i tak shoda, je dalším faktorem počet karet v ruce. A dalším stáří hráče. Vždy platí, že **čím více, tím lépe.**