



APETOWN

Skvělá „noční“ hra o území, moc a banány. Autor Reiner Knizia

Od té doby, kdy se města na vzdáleném pobřeží zmocnily opice, v něm panuje drsné klima. Gangy vybavené banány se toulají temnými uličkami a hledají atraktivní obchodní místa. Zároveň se do města hrnou noví primáti, kteří si dělají nároky na nejslibnější území. Není divu, že konflikty jsou v „Opičím městě“ na denním pořádku a místní vůdci se pravidelně ohánějí silnými slovy. Pokud se nevnučují jiní alfa jedinci - pak mohou pomoci jedině čtyři lemuři, kteří obvykle fungují jako prostředníci a zajišťují klid a pořádek. Svým mazaným způsobem jednání se však také snaží získat vliv i na sousedních územích. Pouze ti, kteří bedlivě sledují rozvoj města a angažují se na perspektivních územích, se mohou na konci hry stát nejvlivnějším a nejmocnějším stříbrohřbetem.

OBSAH HRY

80 destiček
se šesti různými motivy:



10x nártoun
(hodnota 1)



10x šimpanz
(hodnota 2)



10x mandril
(hodnota 3)



14x
lemur



12x
orangutan



24x
překladiště banánů



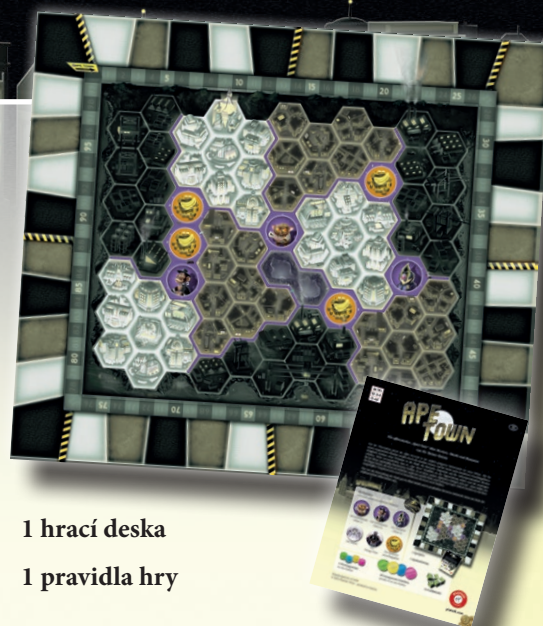
4 bodovací kameny
ve čtyřech barvách



60 průhledných žetonů
po 15 ve čtyřech barvách



24 balíků peněz



1 hrací deska

1 pravidla hry



piatnik.com

Piatnik hra. 673399

© 2025 Piatnik, Wien – Printed in Austria



CÍL HRY

Cílem hry je získat nejvíce bodů. Využijte proto chytře balíčky peněz k zisku nejcennějších destiček, kterými obsadíte perspektivní území.

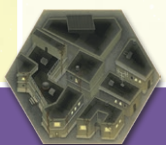
PŘÍPRAVA HRY



Před první hrou vyjměte opatrně dílky z perforované předlohy.

Hrací desku položte doprostřed stolu.

- Uprostřed je vyobrazeno Opičí město. Je rozděleno do **9 území**, z toho vždy 3 území ve 3 barvách:



šedá
obytná území



černá
průmyslové & přístavní území

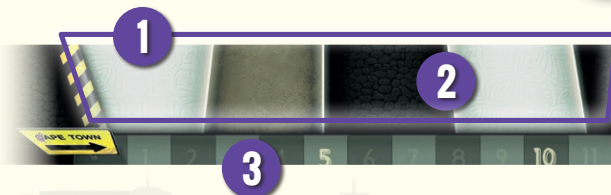


bílá
luxusní území

Každé území se skládá z **8** nebo **9 polí**.

Upozornění: kromě toho je na hrací desce 7 vyobrazených „políček“, které nepatří do **žádného území**. Také rybník, který se nachází uprostřed hrací desky není ani území ani pole, ale slouží pouze k vymezení území.

- **Území** je **uspořádáno** po obvodu hrací desky tak, že je rozděleno na **8 částí 1** a každá část má **5 úseků 2** v příslušných barvách území.
- **Bodovací stupnice 3** se nachází na vnitřní straně uspořádání území. Začínáte na 0 a postupujte podle získaných bodů.



Poznámka: pokud získáte více než 99 bodů, jednoduše začněte znovu od 0 a na konci hry připočítejte k vašemu konečnému výsledku 100 bodů.



- Zamíchejte všechny **destičky** otočené lícem dolů a na každý úsek uspořádaného území po jeho obvodu položte jednu z nich **otočenou lícem dolů**. Zbývající destičky zatím ponechte lícem dolů vedle hrací desky ve společné zásobě.
- Nyní otočte všechny destičky na **prvních 2 částech** (ve směru hodinových ručiček, počínaje zobrazenou šipkou) tak, aby **10 destiček** bylo otočeno lícem nahoru. Od této chvíle se všechny destičky ležící lícem nahoru označují jako **výloha**.

B



- Každý hráč si vezme **1 bodovací kámen** a **15 průhledných žetonů** od stejné barvy.
- Vaše bodovací kameny umístěte na pole 0 bodovací stupnice na hrací desce. Průhledné žetony si položte před sebe do vaší osobní zásoby.

C



Každý hráč si vezme **6 balíčků peněz**.

D



Všechny nepotřebné balíčky peněz, bodovací kameny a průhledné žetony vraťte zpět do krabice.

E

Vyberte hráče, který začíná.

F



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v několika kolech. Hraje se ve směru hodinových ručiček.
Hráč, který je na řadě, provede popořadě následující kroky:

1 VEZME SI DESTIČKU

2 POLOŽÍ DESTIČKU

Poté je na řadě další hráč.

1

VEZME SI DESTIČKU

Z výlohy si vezme **1 libovolnou destičku**. Přitom platí:

- Pokud si hráč vezme první destičku ležící lícem nahoru ve směru hodinových ručiček, nemusí se vzdát balíku peněz.
- Za všechny destičky, které „přeskočí“, musí zaplatit 1 balík peněz na úsek vedle příslušné destičky. Pokud se vedle úseku destička nenachází, balík peněz odkládat nemusí.
- *Naopak platí:* získává všechny balíky peněz, které leží na úseku, z něhož si destičku vezme. V průběhu hry může mít libovolný počet balíků peněz.

Tip: řekněte nahlas barvu úseku, ze kterého si žeton berete.

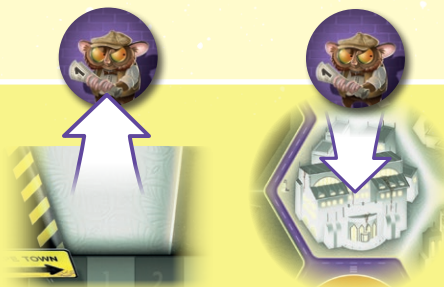


2

POLOŽÍ DESTIČKU

Destičku, kterou si hráč vzal, položí lícem nahoru na **1 volné pole** na hrací desce.

Důležité: pole se musí nacházet na území, které odpovídá **barvě oznámeného úseku!**



Podle toho, kterou destičku jste právě položili, postupujte následovně:



Za **nártouna**, **šimpanze** a **mandrila** získáváte body ihned.

Pokud umístíte destičku s **nártounem**, získáte **1 bod** za **každé přímo sousedící překladiště banánů**.



Pokud umístíte destičku se **šimpanzem**, získáte **2 body** za **každé přímo sousedící překladiště banánů**.



Pokud umístíte destičku s **mandrilem**, získáte **3 body** za **každé přímo sousedící překladiště banánů**.

Bodovací kámen posuňte na bodovací stupnici vpřed podle počtu získaných bodů.



Také za **překladiště banánů** získáváte body ihned.

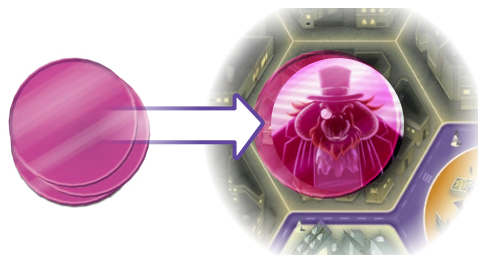
• Pokud umístíte destičku s **překladištěm banánů**, získáte **1, 2 nebo 3 body** za **každého přímo sousedícího nártouna, šimpanze nebo mandrila**.

Bodovací kámen posuňte na bodovací stupnici vpřed podle počtu získaných bodů.



Za **orangutany** a **lemury nezískáváte** body ihned.

Místo toho umístíte **1 průhledný žeton** z vaší osobní zásoby na destičku, kterou jste právě položili.



PŘÍKLAD

Laura (modrá) položí 1 balík peněz na první úsek území a vezme si druhou destičku otočenou lícem nahoru z výlohy - mandril. Řekne nahlas „šedá“ a položí destičku lícem nahoru na libovolné místo na šedém území. Protože umístila mandrila vedle dvou překladišť banánů, ihned získává 6 bodů (2x3) a posouvá vpřed svůj bodovací kámen na bodovací stupnici.



OTOČENÍ NOVÝCH DESTIČEK

Pokaždé, když si vezmete **všech 5 destiček v jedné části**, otočíte na konci tahu 5 destiček v další části. Vždy jsou k dispozici přesně dvě části s destičkami otočenými lícem nahoru, které vám slouží jako *výloha*.

V dalším průběhu hry doplňujte prázdné části novými destičkami ze společné zásoby tak, aby vám nikdy nedošly.

VYHODNOGENÍ ÚZEMÍ

Pokaždé, když někdo po položení destičky *území zaplní*, dochází ihned k vyhodnocení území. To se provádí postupně ve dvou krocích:

I. VŮDCE ÚZEMÍ:

- Zkontrolujte, kdo má **nejvíce orangutanů** na území, které jste právě dokončili. Tento hráč obdrží za **každého** nártouna, šimpanze nebo mandrila na tomto území příslušné body (1, 2 nebo 3).
- V případě **shodného počtu bodů** získá místo toho body hráč, který má na tomto území **nejvíce lemurů**. **Důležité:** nezáleží na tom, zda daný hráč má na tomto území orangutany či nikoliv. Pokud mají i zde hráči shodný počet bodů, body nikdo nezíská.



II. PODRUŽNÁ SOUSEDNÍ ÚZEMÍ

- Nyní zkontrolujte, zda existují nějaká *podružná sousední území*.

Nejprve spočítejte **všechny lemury** na území, které jste právě dokončili a porovnejte je s počtem lemurů na sousedních územích. **Každé sousední území**, na kterém se nachází **méně lemurů**, než na právě dokončeném území je považováno za **podružné** a získáváte za něj body.

Každý, kdo má na právě dokončeném území **alespoň 1 lemura**, získá za každého nártouna, šimpanze nebo mandrila ležícího na **podružném sousedním území** příslušný počet bodů (1, 2 nebo 3), **vydělený počtem zúčastněných hráčů**.

V případě potřeby výsledek zaokrouhlete.

Území, které jste právě dokončili, je nyní uzavřeno a zůstane beze změny až do konce hry.



PŘÍKLAD



Laura (modrá) dokončí černé území položením 1 orangutana na poslední volné pole. Nyní se provede vyhodnocení území.

I. VŮDCE ÚZEMÍ:

Laura (modrá) a Ema (žlutá) mají obě na tomto území po 1 orangutanovi, a proto se zkontroluje počet lemurů. Felix (růžový) má více lemurů než Laura a Emma, a proto získává **3 body** za mandrila.

II. PODRUŽNÁ SOUSEDNÍ ÚZEMÍ:

Na území, které jste právě dokončili, jsou celkem 3 lemuri. V šedém sousedním území vpravo jsou také 3 lemuri, takže zde nelze bodovat. Na zbývajících dvou sousedních územích se však nachází méně než 3 lemuri, a proto jsou tato území považována za **podružná**:

Laura (modrá) a Felix (růžový) mají oba na dokončeném území alespoň 1 lemura, a proto oba dostávají body za podružná sousední území. To je 7 bodů za přilehlé šedé sousední území vlevo: 1 bod za nártouna a po 3 bodech za každého mandrila. Tento výsledek se ještě vydělí dvěma (= 2 zúčastnění hráči) a zaokrouhlí nahoru, takže **každý** získá **4 body**.

Za přilehlé bílé sousední území vlevo dostávají Laura a Felix po zaokrouhlení nahoru **každý 3 body** $((2+3)/2)$.

SVOBODNÁ VOLBA ÚZEMÍ

Ke konci hry se může stát, že si vezmete destičku, pro jejíž danou barvu úseku už v příslušném území není volné pole. V takovém případě můžete destičku umístit na volné pole na libovolném území a případně získat body.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile některý z hráčů položí destičku na **poslední volné pole**. Naposledy proveďte vyhodnocení území. Navíc získáváte **1 bod** za **každý balík peněz**, který vlastníte. Kdo má nyní nejvíce bodů, vyhrává. V případě rovnosti bodů vyhrává hráč, který by byl jako další na řadě.

PODĚKOVÁNÍ

Reiner Knizia by rád poděkoval všem hráčům, kteří se podíleli na vývoji této hry, zejména Karen Easteal, Andreasi Stamerovi, Britte Stöckmann, Stefanu Willkoferovi a Peteru Wimmerovi.



Ilustrace a rozvržení: Lars Besten

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Ape Town“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o.
K Vypichu 1087
252 19 Rudná

info@piatnik.cz
www.piatnik.cz

Najdete nás na:



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu.

