

# The Castles of Burgundy

Jedinečná budovatelská hra o pastvinách, zboží a kostkách

**Autor:**  
Stefan Feld

## MYŠLENKA HRY

**Ú**dolí Loiry v průběhu 15. století. V rolích vlivných princů zasvěcují hráči své snahy rozvážnému obchodu a budování a zvyšují tak význam svého panství.

Dvě kostky vytyčí možné akce, ale konečné rozhodnutí je vždy na hráčích. Zda obchodování či chov dobytka, výstavba města nebo vědecký výzkum, mnoho rozličných cest vede k prosperitě a význačnosti hráčů!

Mnoho způsobů k získání bodů v této budovací hře vyžaduje pečlivé rozmyšlení kolo po kole, spolu s rozsáhlým předběžným plánováním. Díky různým panstvím zůstává hra pro hráče zajímavou po dlouhou dobu, protože žádné dvě hry se nevyvíjejí stejně.

**Vítězem se stává hráč s největším počtem vítězných bodů na konci hry.**

## Myšlenka hry

Hráči zaujmají role burgundských princů z 15. století

V průběhu 5 fází sbírají hráči rozhodující body pomocí obchodu, chovu dobytka, výstavby nebo vědeckého výzkumu

Hráč s největším počtem vítězných bodů na konci hry se stává vítězem

## KOMPONENTY HRY

### 164 šestihránných destiček:

- \_ 7x 8 staveb (béžové, 16x s černým rubem)
- \_ 7x 4 zvířata (světle zelené, 8x s černým rubem)
- \_ 26x „znanosti“ (žluté, 6x s černým rubem)
- \_ 16 hradů (tmavě zelené, 2x s černým rubem)
- \_ 12 dolů (šedé, 2x s černým rubem)
- \_ 26 lodí (modré, 6x s černým rubem)

42 žetonů zboží (čtverce, po 7 v každé ze 6 barev)

20 stříbrných (osmihrany)

32 žetonů dělníků (čtverce)

12 bonusových žetonů (1 velký a 1 malý čtverec v každé ze 6 barev)

4 žetony vítězných bodů (se 100/200 body na každém ve 4 barvách)

8 značek (po 2 v každé ze 4 barev)

9 kostek (po 2 v každé ze 4 barev plus 1 bílá)

1 herní plán

6 hráčských desek (oboustranné, 4x č.1, po 1 od čísel 2-9)



*Pokud čtete tato pravidla poprvé, pak doporučujeme ignorovat tučný text v pravém sloupci každé strany. Tyto texty slouží jako souhrn pravidel pro rychlé připomenutí pravidel hry.*



## PŘÍPRAVA HRY

*(Před první hrou pečlivě vylámejte žetony z kartonů.)*

Položte **herní plán** do středu stolu. Na herním plánu se nachází:

**5 polí fází (A-E)**

**5 polí kol**

**6 číslovaných zásobních oblastí (1-6)**, každá se čtyřmi políčky pro šestihranné destičky a 1 velké pole zboží.

**1 středovou černou zásobní oblast**

12 polí pro **bonusové žetony**

**1 stupnici pořadí tahů**

**1 počítadlo vítězných bodů (0-100)**



Umístěte **20 stříbrných, 30 žetonů dělníků a bílou kostku** poblíž herního plánu.

Rozřídte **164 šestihránných destiček** podle barvy rubu a umístěte je jako oddělené zásoby vedle herního plánu.

Zamíchejte lícem dolů **42 žetonů zboží** (čtverce). Pak je rozdělte do 5 balíčků, každý po **5 žetonech**. Umístěte jeden balíček na každé z polí fází na herním plánu označených A–E. Zbývajících 17 žetonů zůstane prozatím jako lícem dolů otočená zásoba.

Umístěte **12 bonusových žetonů** (čtverce) na odpovídající místa na plánu.

**Rozdejte každému hráči:**

- **1 hráčskou desku**, položenou stranou s **číslem 1** nahoru před hráče (*více informací o deskách s čísly 2 – 9 je na straně 12*);
- **1 hrad** (= tmavě zelená destička), která se umístí lícem nahoru na tmavě zelené středové pole (hodnoty kostky 6) hráčské desky;
- **3 náhodné žetony zboží** ze zbývajících 17, které se umístí *lícem nahoru* na tři skladovací pole v levém horním rohu hráčské desky: žetony stejného typu (= barvy) jsou uskladněny na sobě, rozdílné typy vedle sebe; (*zbývajících žetonů zboží nejsou ve hře použity a vrátí se do krabice*)
- **2 kostky** v jeho barvě;
- **1 značku** stejné barvy, která se umístí na pole 0/100 bodovací stupnice;
- **1 stříbrný**, který se umístí na odpovídající místo v levém horním rohu hráčské desky, viditelně pro ostatní hráče;
- **1 žeton vítězných bodů** (100/200), který se prozatím položí vedle hráčské desky.

### Příprava hry

Umístěte **20 stříbrných, 30 žetonů dělníků, 164 šestihránných destiček** (rozdělených podle barvy) a **bílou kostku** poblíž herního plánu

Umístěte **5 balíčků po 5 žetonech zboží lícem dolů** na pole fází označená A–E

Umístěte **2x6 bonusových žetonů** na příslušná místa na plánu

**Rozdejte každému hráči:**

- **1 hráčskou desku**
- **1 „startovní hrad“**
- **3 náhodné žetony zboží**
- **2 kostky stejné barvy**
- **1 značku** (vítězné body)
- **1 značku** (pořadí tahů)
- **žeton vítězných bodů**
- **1 stříbrný**



Pomocí hodu kostkou určete **začínajícího hráče**. Tento hráč obdrží 1 žeton dělníka a umístí si ho na odpovídající zásobní pole v levém dolním rohu hráčské desky, viditelně pro ostatní hráče. Další hráč v pořadí po směru hodinových ručiček dostane 2 dělníky, třetí 3 a čtvrtý 4.

Hráči použijí svou druhou značku k označení právě určeného herního pořadí na prvním poli stupnice pořadí tahů: značka začínajícího hráče bude na vrcholu sloupku a značka posledního hráče úplně dole.

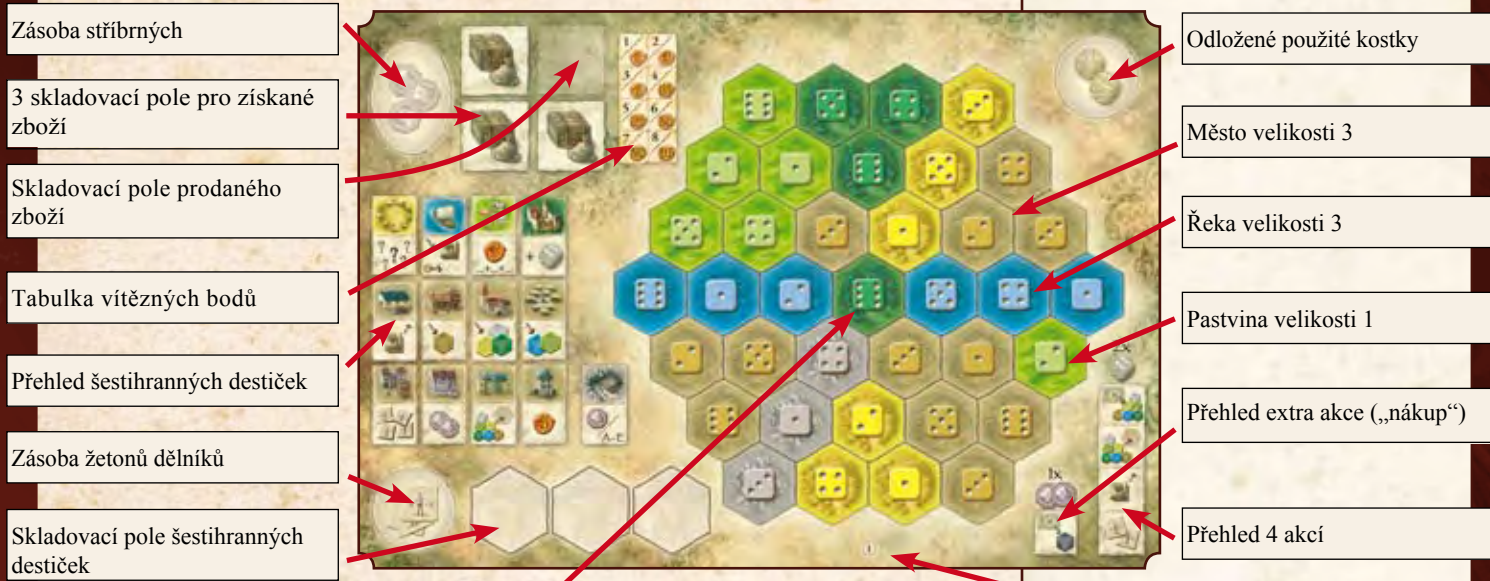
Dejte začínajícímu hráči bílou kostku.

Určete pořadí hráčů a dejte každému hráči 1-4 žetony dělníků v závislosti na herním pořadí

Označte pořadí tahů na stupnici pořadí tahů

Dejte začínajícímu hráči bílou kostku

## HRÁČSKÉ DESKY



Panství o rozloze 37 polí, rozdělené do oblastí různých barev (světle zelené pastviny, modré řeky, béžová města apod.)

Číslo panství (panství číslo 1 je ve hře 4x, čísla 2-9 po jednom)

**Hra se skládá z 5 fází (A–E), každá fáze má 5 kol.**

## PRŮBĚH HRY

### Příprava pro každou fázi.

Na začátku *každé* fáze je provedena následující příprava:

- Odstraňte všechny šestihránné destičky zbývající na herním plánu a vraťte je do krabice (přírodně není třeba před první fází).

*(Poznámka: destičky lodí, dolů a hradů mohou být ponechány na místě, jelikož jsou všechny stejné! Zbývající žetony zboží jsou rovněž ponechány na plánu!)*

- Náhodně vyberte nové šestihránné destičky a umístěte je lícem nahoru na šestihránná pole odpovídající barvy v 6 očíslovaných zásobních oblastech: ve 2 hráčích budou použita pouze pole označená dvojkami (12 polí), ve 3 hráčích dvojkami a trojkami (18 polí) a ve 4 hráčích bude na všech 24 polích položena destička.

*Poznámka: Ve hře třech hráčů existuje výjimka pro tmavě zelené pole v oblasti číslo 6: ve fázích A, C a E je na toto pole dle běžných pravidel umístěn hrad, ale ve fázích B a D je místo hradu umístěn důl (šedá)!*



Nezapomeňte

## Průběh hry

Na začátku *každé* fáze:

- jsou odstraněny všechny zbývající šestihránné destičky (ne před první fází)

- zboží zůstává na zásobních polích

- přidejte ze zásoby lícem nahoru nové šestihránné destičky (v závislosti na počtu hráčů)

- umístěte lícem nahoru na pole kola 5 nových žetonů zboží



- Náhodně vyberte šestihhranné destičky s černým rubem a umístěte je *lícem nahoru* na černou zásobní oblast ve středu herního plánu (vezměte 2-8 destiček v závislosti na počtu hráčů).

- Vezměte 5 žetonů zboží pro současnou fázi a umístěte je *lícem nahoru* na pět čtvercových polí pod pole fází.

## PĚT KOL HRY

Po fázi přípravy následuje pět herních kol, všechna prováděná stejným způsobem:

Nejprve všichni hráči hodí svými dvěma kostkami, začínající hráč navíc hodí kostkou bílou. Poté si hráči položí své kostky před sebe tak, aby je ostatní mohli vidět.

*Poznámka: Souběžný hod kostkami umožňuje hráčům, kteří budou na řadě později, naplánovat si svůj tah dopředu.*

První hraje začínající hráč. Nejprve vezme žeton zboží z horního pole kola a umístí ho na pole pro zboží v zásobní oblasti číslem odpovídající hodnotě, která padla na *bílé* kostce.

Tímto končí funkce bílé kostky v tomto kole; nemůže být začínajícím hráčem použita na vylepšení svého tahu (a její hodnota nemůže být nikdy změněna pomocí žetonů dělníků!).

Poté provede začínající hráč svůj tah. Pak následuje tah *dalšího hráče podle herního pořadí* (postupujte zprava doleva na stupnici herního pořadí a shora dolů ve sloupcu značek). Jakmile všichni odehrají svůj tah, začíná nové kolo.

Protože se v každé fázi na plán pokládá 5 žetonů zboží a na začátku každého kola je jeden žeton přemístěn do zásobní oblasti, je snadné určit, které kolo právě probíhá a jak dlouho bude ještě fáze (a vlastně celá hra) trvat.

## TAH HRÁČE

... sestává z provedení přesně dvou akcí, jedné za každou kostku. Když je kostka použita, je odložena na pole použitých kostek v pravém horním rohu hráčské desky.

**Žetony dělníků:** Mohou být kdykoli použity k úpravě hodu kostkou o 1 nahoru nebo dolů (po použití je žeton vrácen do společné zásoby). Změna hodu z 1 na 6 a ze 6 na 1 je povolena a stojí rovněž jeden žeton dělníka. Hráči mohou použít více žetonů k vícenásobným změnám hodu.

*Příklad: Anna může zaplacením dvou žetonů dělníků změnit hod ze 2 na 6 a následně si vzít šestihhrannou destičku ze zásobní oblasti číslo 6.*



## Pět kol

Všichni házejí zároveň

Začínající hráč umístí žeton zboží podle hodu bílou kostkou



Počínaje začínajícím hráčem, a potom dále dle herního pořadí, provede každý hráč dvě akce s použitím svých kostek.

Každý použitý žeton dělníka může upravit výsledek hodu kostkou o +/- 1 (včetně z 1 na 6 a ze 6 na 1)



## AKCE

K provedení akce je potřeba kostka. Dvě akce za kolo mohou být provedeny v jakýchkoli kombinacích a pořadí (včetně zahrnutí jedné akce dvakrát).



### ➤ Akce „Získání šestihranné destičky z herního plánu“

Hráč si může vzít *jednu šestihrannou destičku* ze zásobní oblasti číslem odpovídající hodnotě použité kostky. Zvolená destička je umístěna na prázdné skladovací pole v levém spodním rohu hráčské desky (nikdy přímo do panství!). Všechna skladovací pole však mohou být zaplněna, v takovém případě musí hráč nejprve vybrat destičku, kterou odloží (a tedy odstraní ze hry) a teprve potom na uprázdněné pole umístí získanou destičku (hráči by se měli pokusit minimalizovat četnost odkládání destiček z hrací desky).



### ➤ Akce „Přidání šestihranné destičky k panství“

Hráč může vzít *jednu šestihrannou destičku* dle své volby ze skladovacího pole v levém spodním rohu své desky a připojit ji k panství. Kostka zvolená k provedení této akce určí, na které odpovídající prázdné pole může destičku položit. Nově umísťovaná destička musí *vždy* sousedit nejméně s jednou *dříve umístěnou* destičkou. Barva destičky musí *vždy* odpovídat barvě pole, na které je pokládána.

*První destička tak může být umístěna pouze na jedno ze šesti polí obklopujících „startovní hrad“.*

V závislosti na typu umístěné destičky se ihned *projeví následující*:

**„Znalost“ (žlutá):** Je zde 26 různých žlutých destiček, jejichž funkce jsou podrobně popsány na stranách 10 a 11.

**Lod' (modrá):** Kdykoli hráč přidá ke svému panství lod' (která se může objevit až 6x), *ihned* se stanou dvě věci:

1. Hráč vezme *všechny* žetony zboží z *jakékoli jedné* zásobní oblasti a přidá je na skladovací pole v levém horním rohu své desky.

*Důležité: zvolená skladovací oblast je nezávislá na výsledku hodu kostkou, který byl použit k umístění lodi!*

Každý hráč může mít na desce uskladněny až *tři různé druhy* zboží (= barvy). Žetony stejné barvy jsou *vždy skládány na sebe*, žetony rozdílných barev jsou pokládány vedle sebe. Pokud kvůli tomuto omezení hráč nemůže uskladnit všechny žetony zboží přítomné ve zvolené zásobní oblasti, jednoduše nechá ležet zboží, které nemůže uskladnit.

*Příklad: Karla připojila ke svému panství lod' a následně si vezme žetony zboží z vyobrazené zásobní oblasti: jedno tyrkysové (které přidá k jinému tyrkysovému zboží ve svém skladu) a stejně tak i jedno další (růžové či hnědé), jež umístí na zbývající prázdné skladovací pole.*

2. Hráč posune svou značku na stupnici pořadí tahů *o jedno políčko* doprava. Pokud je toto políčko obsazeno, položí svou značku *na značku* jiného hráče. Pokud to znamená, že se stane pro příští kolo začínajícím hráčem, obdrží rovněž bílou kostku.

### ➤ Získání šestihranné destičky z herního plánu

Kostka určí, ze které zásobní oblasti lze brát; položte destičku na prázdné skladovací pole v levém spodním rohu hráčské desky

### ➤ Přidání šestihranné destičky k panství

Kostka určí, na které prázdné pole je možné destičku umístit; destička musí být umístěna do sousedství dříve položené destičky (destiček) a musí barvou odpovídat poli, na něž je pokládána

„Znalost“ (žlutá): viz strany 10 + 11



Lod' (modrá):



1) Hráč si vezme *všechny* žetony zboží ze skladovací oblasti dle své volby a umístí je do svého skladu



2) Hráč posune svou značku na stupnici pořadí tahů *o jedno políčko* doprava



**Zvířata** (=oblast spojených světle zelených polí): Kdykoli hráč přidá ke svému panství zvířata (která se mohou objevit až 6x), ihned získává vítězné body (a posune svou značku na počítadle vítězných bodů). Každá destička má na sobě vyobrazeno od 2 do 4 zvířat a hráč za ně získává odpovídající počet bodů. Pokud již hráč na pastvině (= oblasti spojených světle zelených polí) má destičku se *stejným* druhem zvířete, jako na právě přikládané destičce, započítá si tyto dříve položené destičky se stejnými zvířaty *navíc znovu* (viz příklad níže).

**Důležité:** Destičky se zvířaty musí být součástí stejné pastviny, ale nemusí bezprostředně sousedit s nově položenou destičkou. Destičky se stejnými zvířaty na jiných pastvinách se nezapočítávají.

**Příklad:** Bohouš přikládá ke svému panství horní destičku se 4 krávami. Obdrží za ni  $4+3=7$  vítězných bodů. Pokud by na tuto pastvinu později přiložil další destičku se 4 krávami, dostal by za ni  $4+4+3=11$  bodů.

**Hrad** (tmavě zelená): Kdykoli hráč přidá ke svému panství hrad (který se může objevit až 3x), ihned provede další akci *dle své volby*, jako kdyby měl k dispozici navíc kostku s libovolným hodem. *Mohl by si například ke svému panství přidat další šestihrannou destičku...*

**Doly** (šedá): Tyto destičky jsou (s výjimkou několika žlutých destiček) jedinými bez *okamžitého* efektu při umístění (mohou se objevit až 3x). Namísto toho získává hráč na konci *každé* fáze ze zásoby 1 stříbrný za každý důl na svém panství.

**Budovy** (běžová): Kdykoli hráč přidá ke svému panství budovu (která se může objevit až 12x), ihned má možnost *jednorázového* použití výhody dané budovy.

**Důležité:** Každá z 8 *typů* budov se může ve městě (= oblasti spojených běžových polí) objevit *pouze* jedenkrát. V závislosti na panství může na desce být od 2 do 6 měst různých velikostí (1-8 polí).

*Panství č. 1 má například 4 města: jedno velikosti 1, jedno velikosti 5 a dvě velikosti 3.*

Každá budova poskytuje výhodu ihned po svém postavení. Tyto výhody jsou rovněž vyobrazeny v symbolech na levé straně hráčské desky.

**Zvířata (sv. zelená):**  
Poskytují vítězné body v závislosti na počtu vyobrazených zvířat



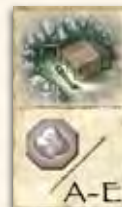
Pokud je rozšířena existující pastvina, dříve položená zvířata jsou započítána znovu



**Hrady (tm. zelená):**  
Umožňují okamžitou akci navíc



**Doly (šedá):**  
Poskytují příjem 1 stříbrného na konci každé fáze

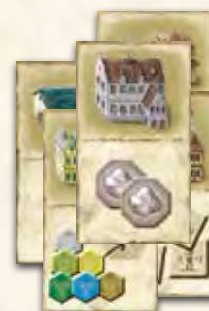


**Budovy (běžová):**  
Mají rozmanité použití v závislosti na typu budovy



**Nezapomeň**

**Žádné stejné budovy v jednom městě!**





## BUDOVY

### Skladiště

Když hráč přidá skladiště ke svému panství, může ihned (bez použití kostky!) prodat ze své skladovací oblasti jedno zboží *libovolného typu*, stejně jako kdyby zahrál akci „Prodej zboží“ (strana 9).

### Tesařská dílna

Když hráč přidá tesařskou dílnu ke svému panství, může si ihned vzít jakoukoli *jednu běžovou budovu* ze zásobní oblasti libovolného čísla (*ne z černé oblasti!*) a umístit ji na prázdné skladovací pole v levé dolní části desky.

### Kostel

Když hráč přidá kostel ke svému panství, může si ihned vzít *jeden žeton dolu* (šedá), „*znalosti*“ (žlutá) *nebo hradu* (tmavě zelená) ze zásobní oblasti libovolného čísla (*ne z černé oblasti!*) a umístit ho na prázdné skladovací pole v levé dolní části desky.

### Tržiště

Když hráč přidá tržiště ke svému panství, může si ihned vzít *jeden žeton lodi* (modrá) *nebo zvířat* (světle zelená) ze zásobní oblasti libovolného čísla (*ne z černé oblasti!*) a umístit ho na prázdné skladovací pole v levé dolní části desky.

### Noclehárna

Když hráč přidá noclehárnu ke svému panství, ihned si vezme 4 žetony dělníků ze společné zásoby a přidá si je do své.

### Banka

Když hráč přidá banku ke svému panství, ihned si vezme 2 stříbrné ze společné zásoby a přidá si je do své.

### Radnice

Když hráč přidá radnici ke svému panství, může ihned ze svých tří skladovacích polí přidat ke svému panství druhou šestihrannou destičku *dle své volby*, a to bez ohledu na barvu (včetně všech jejích efektů!)

### Strážní věž

Když hráč přidá strážní věž ke svému panství, ihned posune svou značku na počítadle vítězných bodů vpřed o 4 body.

### Skladiště

Hráč prodá zboží *libovolného typu*



### Tesařská dílna

Hráč si z plánu vezme žeton *stavby* dle své volby



### Kostel

Hráč si z plánu vezme žeton *dolu*, „*znalosti*“ *nebo hradu* dle své volby



### Tržiště

Hráč si z plánu vezme žeton *lodi* *nebo zvířat* dle své volby



### Noclehárna

Hráč si vezme 4 žetony dělníků



### Banka

Hráč si vezme 2 stříbrné



### Radnice

Hráč přidá ke svému panství další šestihrannou destičku dle své volby



### Strážní věž

Hráč získá 4 vítězné body





### Zásady při umísťování všech budov:

- Jejich další výhody jsou „aktivovány“ skrze jejich umístění, hod kostkou (= akce) není potřeba!
- Může se stát, že hráč nebude schopen využít výhodu vyložené budovy (protože například po umístění tržiště nezbyly v číslovaných zásobních oblastech žádné modré či světle zelené destičky), nicméně budova stále může být přidána (ačkoli její výhoda v tomto případě propadá).
- Zásoba dělníků a stříbrných je považována za neomezenou. Ve vzácném případě, kdy jsou žetony vyčerpány, nahraďte je něčím jiným.

### Další pravidla pro umísťování šestihranných destiček:

- Kdykoli si hráč bere z plánu šestihrannou destičku, musí ji vždy nejprve umístit na skladovací pole v levém spodním rohu hráčské desky. Děje se tak i v případě, že použije svou druhou akci pro okamžité připojení destičky k panství.
- K panství připojené destičky nemohou být nikdy odstraňovány, ani přesouvány.
- Když je barevná oblast – bez ohledu na svou velikost – zcela pokryta destičkami, je považována za dokončenou a přináší dvěma způsoby vítězné body:



1. V závislosti na velikosti (1-8 polí) přináší dokončená oblast 1-36 vítězných bodů, které jsou ihned zaznamenány na bodovém počítadle.



2. Navíc – v závislosti na fázi – poskytují oblasti mezi 2 a 10 body: prázdné pole fáze (A-E, v pravém horním rohu herního plánu) ukazuje, kolik vítězných bodů navíc obdrží hráč za dokončenou oblast (bez ohledu na její velikost!) v dané fázi: mezi 10 v první fázi (A) a 2 v poslední (E).

- První hráč, kterému se podaří pokrýt destičkami všechna pole jedné barvy v celém panství (například umístěním třetího dolu nebo šestého žetonu zvířat), získává ihned z herního plánu odpovídající velký bonusový žeton. Ihned získává vítězné body v závislosti na počtu hráčů (5 bodů ve 2 hráčích, 6 bodů ve 3 hráčích, 7 bodů ve 4 hráčích).



Druhý hráč, který dokončí pokrytí polí stejné barvy, si vezme malý bonusový žeton a 2-4 příslušné body. Třetí a čtvrtý hráč nezískají nic.

Poznámka: Jakmile hráč dosáhne nebo překročí 100 vítězných bodů na bodovací stupnici, umístí žeton vítězných bodů na svou desku číslem 100 nahoru. Žeton by měl být položen do pravého horního rohu, poblíž odložených kostek. Když hráč dosáhne 200 bodů, žeton otočí.



**Výhody staveb nikdy nepotřebují ke své aktivaci hod kostkou**

**Nikdy nepřikládejte destičky k panství přímo z plánu**

**Destičky přidané k panství tam zůstávají až do konce hry**

**Jakmile je okrsek zcela pokryt destičkami, dvěma způsoby přináší vítězné body:**

**1.) V závislosti na jeho velikosti (1-8 polí): 1-36 bodů**

**2.) V závislosti na fázi (A-E): 2-10 bodů**

**První hráč, jenž destičkami pokryje ve svém panství všechna pole jedné barvy, obdrží okamžitě odpovídající velký bonusový žeton a příslušný počet bodů (2-4 hráči: 5-7 bodů)**

**Druhý hráč, který toto splní, obdrží malý bonusový žeton a příslušný počet bodů (2-4 hráči: 2-4 body)**





### ➔ Akce „Prodej zboží“

Hráč může ze svých skladovacích polí prodat všechno zboží jednoho typu. Kostka vybraná k provedení této akce určí, který typ zboží (= barva) může být prodán. Všechny odpovídající žetony zboží z hráčova skladu jsou naskládány lícem dolů na skladovací pole hráčské desky určené pro tento účel. Za toto hráč obdrží:

- přesně jeden stříbrný ze společné zásoby, bez ohledu na množství prodaného (= lícem dolů otočeného) zboží, a rovněž
- 2, 3 nebo 4 vítězné body za každý žeton (v závislosti na počtu hráčů).

*Poznámka: Při výběru akce „Prodej zboží“ musí hráč vždy prodat všechny žetony určeného typu, i kdyby si chtěl nějaké ponechat v rezervě.*



### ➔ Akce „Získání žetonů dělníků“

Nakonec si může hráč vybrat jakýkoli hod kostkou k zisku 2 žetonů dělníků ze společné zásoby. V tomto případě hodnota hodu nemá význam.

### Středová zásobní oblast

Navíc ke dvěma kostkovým akcím může každý hráč jednou za kolo koupit jednu destičku z černé zásobní oblasti. Může tak učinit v libovolném okamžiku svého tahu: před, mezi nebo po kostkových akcích.



K provedení tohoto musí hráč vrátit do společné zásoby 2 stříbrné a následně umístit nově získanou šestihrannou destičku – jako kteroukoli jinou z herního plánu – na prázdné skladovací místo v levém spodním rohu své hráčské desky.

### Konec fáze

Fáze končí po pěti kolech. Hráči s doly nyní obdrží odpovídající počet stříbrných. Některé ze žlutých destiček „znalosti“ mohou též mít nějaký účinek. Poté začíná další fáze.

## KONEC HRY

Hra končí po odehrání celé páté fáze. Následuje závěrečné hodnocení, ve kterém hráči získají vítězné body za následující:

- každý neprodaný žeton zboží: 1 vítězný bod
  - každý zbývající stříbrný: 1 vítězný bod
  - každé dva žetony dělníků: 1 vítězný bod
  - každá žlutá destička poskytující body (viz strany 10 a 11)
- (Poznámka: šestihranné destičky, které zůstanou na skladovacích polích hráčské desky, se nezapočítávají!)*

Vítězem je hráč s nejbližší značkou na bodovací stupnici. V případě shody vítězí hráč s menším počtem prázdných polí na svém panství. Pokud stále trvá shoda, vítězí hráč, jenž byl v pořadí tahu později.

### ➔ Prodej zboží

Hod kostkou určí typ zboží: musí být prodáno (= otočeno) všechno zboží tohoto typu:

- +1 stříbrný za prodej
- + 2-4 body za žeton (při 2-4 hráčích)

### ➔ Získání žetonů dělníků

Bez ohledu na hodnotu kostky si hráč vezme ze zásoby 2 žetony dělníků

Jednou za kolo může hráč zaplatit 2 stříbrné a koupit jednu destičku dle své volby z černé zásobní oblasti

Fáze končí po 5 kolech: hráči s doly obdrží stříbrné (a pozor na některé destičky „znalosti“!)

### Konec hry

Hra končí na konci 5. fáze (= 25 kol / 50 kostkových akcí)

Je bodováno následující:

- zbývající žetony zboží: 1 VB
- za každý stříbrný: 1VB
- za každé 2 žetony dělníků: 1 VB
- žluté destičky: X VB

Hráč s největším počtem vítězných bodů ve hře vítězí



## ŽLUTÉ DESTIČKY („ZNALOSTI“)

Hra obsahuje 26 různých žlutých destiček. Mnohé účinkují ihned po vyložení, a to změnou určitých pravidel. Jiné vstupují do hry pouze při závěrečném hodnocení.

1) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, smí ignorovat pravidlo určující, že ve městě může být pouze jedna budova od každého typu. Může tedy do svých měst přidávat jakékoli budovy *bez omezení*.

2) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá na konci každé fáze za každý důl mimo obvyklý jeden stříbrný ještě navíc žeton dělníka ze společné zásoby.

3) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá při každém prodeji zboží ze společné zásoby 2 stříbrné namísto 1 (ať už při kostkové akci nebo připojením skladiště k panství).

4) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá při každém prodeji zboží mimo obvyklý jeden stříbrný navíc žeton dělníka ze společné zásoby (ať už při kostkové akci nebo připojením skladiště k panství).

5) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, si může při přidání lodě ke svému panství vzít zboží ne z jednoho, ale ze dvou *sousedících* polí a přidat je na svá skladovací pole.

6) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, smí nakupovat destičky nejen ze středové černé zásobní oblasti, ale také z *ostatních* šesti oblastí (tedy ze všech sedmi). Tento hráč však může stále provést pouze jeden nákup za kolo.

7) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá za každou destičku se zvířaty (tedy ne za jednotlivá zvířata!) jeden vítězný bod navíc, tyto body se udělují, když je přiložena nová destička se zvířaty.

*Příklad: Bohouš připojí k pastvině, kde má destičku se 4 ovci, další destičku se 3 ovci. Započítá si  $(3+1) + (4+1) = 9$  vítězných bodů. Pokud později k této pastvině přidá destičku se 2 prasaty, získá 3 vítězné body.*

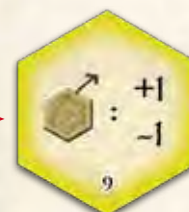
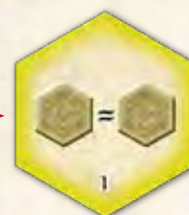
8) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, může upravit hod kostkou až o +/- 2 za každý žeton dělníka, který zaplatí.

*Příklad: Aby ze 6 udělala 3, potřebuje nyní Karla pouze 2 žetony dělníků.*

9) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, může upravit všechny hody použité k umístění budov (běžové destičky) o +/- 1, jako kdyby použil žeton dělníka.

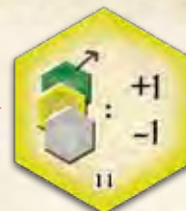
10) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, může upravit všechny hody použité k umístění lodí nebo zvířat (modré nebo světle zelené destičky) o +/- 1, jako kdyby použil žeton dělníka.

### Žluté destičky





11) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, může upravit všechny hody použité k umístění hradů, dolů nebo „znalosti“ (tmavě zelené, šedé a žluté destičky) o +/- 1, jako kdyby použil žeton dělníka.



12) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, může upravit jakýkoli hod použitý k získání nové destičky z plánu o +/- 1, jako kdyby použil žeton dělníka.



13) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, obdrží při zahrání akce „Získání žetonů dělníků“ k obvyklým 2 žetonům dělníků navíc 1 stříbrný.



*Poznámka: Tato destička nemá účinek, pokud je přidána noclehárna.*

14) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, obdrží při zahrání akce „Získání žetonů dělníků“ 4 žetony dělníků namísto obvyklých 2.



15) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá na konci hry 3 vítězné body za každý typ zboží, od něhož prodal alespoň jeden kus.



Neprodané zboží je ignorováno. *Poznámka: Hráči se mohou kdykoli na své prodané zboží podívat.*

*Příklad: Dalibor prodal následující zboží: 4x červené, 3x fialové, 3x růžové a 1 oranžové. Získá tedy 4 typy x 3 body = 12 VB.*

16-23) Hráč, který ke svému panství přiloží tyto destičky (čísla 16-23), získá na konci hry 4 body za každou odpovídající budovu přiloženou k panství.



*Příklad: Bohouš má ve svém panství na konci hry destičku 17 (strážní věže) a 22 (banky) a rovněž 2 strážní věže a 4 banky. Dostane za ně  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  vítězných bodů.*

24) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá na konci hry 4 vítězné body za každý typ zvířat ve svém panství.



*Příklad: Anna má na konci hry destičky s 1 krávou, 1 kuřetem a 3 ovci. Získá 3 typy x 4 body = 12 VB.*

25) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, získá na konci hry 1 bod za každé prodané zboží. Neprodané zboží je ignorováno.



*Pokud by Dalibor vlastnil také tuto destičku, získal by za ni 11 bodů (viz příklad u č. 15)*

26) Hráč, který ke svému panství přiloží tuto destičku, obdrží na konci hry 2 body za každý získaný bonusový žeton, bez ohledu na jeho velikost.





## TI, KTEŘÍ JIŽ HRU DOBŘE ZNAJÍ

... mohou během **Přípravy hry** provést následující změny:

Poté, co je dokončena běžná příprava hry a je určeno pořadí tahů, každý hráč obdrží náhodnou hráčskou desku. Hráči si mohou vybrat, kterou stranu desky (přední či zadní) chtějí použít a stejně tak i (tmavě zelené) pole, na nějž umístí svůj startovní hrad.

Hráči by měli dopředu souhlasit, zda budou tato rozhodnutí činit **otevřeně** (jeden po druhém v herním pořadí) nebo **tajně** (všichni najednou).

### AUTOR A VYDAVATEL BY CHTĚLI PODĚKOVAT MNOHA TESTOVACÍM HRÁČŮM ZA JEJICH PŘÍSPĚNÍ A RADY, ZVLÁŠTĚ PAK:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann a rovněž herní skupiny v Bacharach, Bödefeldu, Gengenbachu, Grassau, Mnichově, Offenburgu, Reutte a Siegsdorfu.

### Překlad : Michal Kohoutek

Máte-li nějaké připomínky, otázky nebo nápady k této hře, kontaktujte nás prosím:

alea  
Postfach 1150  
83233 Bernau am Chiemsee  
Fon: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Navštivte, prosím, také naši webovou stránku:  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2010 Stefan Feld  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag



228846