

LISBOA

PRAVIDLA HRY

Tvůrci:

Autor hry: Vital Lacerda

Ilustrace: Ian O'Toole

Vedoucí vývoje: Paul Incao

Hlavní vývojáři: Julián Pombo a Nils Urdahl

Grafická úprava & 3D ilustrace: Ian O'Toole

Pravidla & 3D ilustrace: Vital Lacerda

Redakce anglických pravidel: Nathan Mors

Oficiální výukové video: Paul Grogan, Gaming Rules!

Korektury: Ori Avtalion, Paul Grogan

Vedoucí projektu: Rick Soued & Alex Soued

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák

Grafická úprava: Michal Hubáček

Velké díky všem hráčům, kteří během posledních 4 let testovali Lisboa a poslali nespočet návrhů!

Hlavní playtesteři:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

Všichni následující lidé mají obrovský povděk autora za jejich nadšení a zpětnou vazbu:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmiento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

Zvláštní poděkování autora patří Juliánu Pambovi a Nilsu Urdahlvi za nekonečné hodiny playtestingu na Tabletopii, za úžasné nápady, výborné vývojářské schopnosti a přátelství. Také děkuje Ianu O'Tooleovi za dechberoucí ilustrace a grafiku, Nathanu Morseovi za podporu, nápady a mnoho hodin strávených nad pravidly, Orimu za orlí zrak při opravách pravidel a celé komunitě BGG za jejich návrhy a povzbuzování. Konečně autor také děkuje Paulu Incaovi, který je vždy ochoten zapojit se do dobrodružství, vždy s sebou nese hromadu nápadů a snad nikdy neřekne, že nemá čas pracovat na vývoji. Také díky Alexovi, Rickovi Souedovi a týmu EGG za to, že této hře věřili. Bez vás by table hra nemohla spatřit světlo světa.

Veškerou lásku věnuji svým dcerám, Catarině a Inés, a své múze a nejlepší kamarádce, manželce Sandře. Díky za trpělivost, oporu, inspiraci a mnoho několikahodinových diskuzí o této hře.

LISBOA

Hra Vitala Lacerdy / 1–4 hráči / 30 minut na hráče / Věk 14+

V den slavnosti Všech svatých, 1. listopadu 1755, zasáhlo Lisabon mohutné zemětřesení, které podle dnešních odhadů dosáhlo síly 8,5 až 9,0 stupňů Richterovy škály. Po zemětřesení následovala vlna tsunami a obrovské požáry planoucí celé tři dny. Když se prach usadil, město bylo takřka v troskách.

Sebastião José de Carvalho e Melo, markýz z Pombalu, byl tehdy prvním ministrem a král jej pověřil rekonstrukcí Lisabonu.

Král a ministerský předseda se okamžitě vrhli do znovuobnovení města. Již 4. prosince 1755, sotva měsíc po katastrofě, představil Manuel de Maia, přední konstruktér a stavitel království, své plány na nový Lisabon. Maia předložil hned pět možností. Patřily mezi ně návrhy zcela opustit původní město, přestavět jej s využitím sutin, rozšířit původní ulice nebo vybudovat město zbrusu nové. Konečný plán byl ovšem velice odvážný: srovnat se zemí celou čtvrť Baixa a „vystavět nové ulice zcela bez zábran“.

Architekti, kterým připadla povinnost proměnit plán v realitu, se jmenovali Eugénio dos Santos a Carlos Mardel.

Během prvního roku byly z města odstraněny všechny sutiny. Protože král chtěl, aby bylo nové město dokonale rozčleněné, poručil postavit velká náměstí, rovné a dlouhé třídy a široké ulice, na kterých by byly rozděleny jednotlivé druhy obchodů a podniků. Každá ulice měla mít své osobité motto a jasný řád: taková měla být Baixa de Lisboa.

Partie hry Lisboa probíhá na pozadí dvaadvaceti let. Vžijete se do rolí vlivných šlechticů, kterým se podařilo přežít zemětřesení, tsunami i požár, a nyní se rozhodli přiložit ruku k dílu při rekonstrukci a ekonomické obnově města. Vaše snahy samozřejmě nejsou nezištné a očekáváte, že si jimi vysloužíte přízeň krále a markýze. V průběhu hry pomůžete architektům realizovat plán na nový Lisabon, budete zvyšovat svůj vliv na dvoře a hromadit ty nejdrahocennější věci ze všech: paruky.

OBSAH

Herní materiál ————— 4	Sady sutin pro rekonstrukci — 9	Státní akce ————— 12	Stavba obchodu ————— 17
Příprava hry ————— 5	Vaše portfolio ————— 9	Zaměstnání úředníků — 12	Výběr dřevěného domku — 18
Příprava desky hráče — 5	Zahrání karty do vašeho portfolio — 9	Zisk plánu ————— 12	Zisk paruk za nový obchod - 18
Příprava herního plánu — 6	Kapacita portfolio a skladiště - 9	Stavba lodi ————— 13	Získání dekretu ————— 19
Příprava karet ————— 7	Zahrání karty šlechtice do vašeho portfolio — 10	Produkce zboží ————— 14	Otevření veřejné budovy — 20
Simulace zemětřesení — 7	Zahrání karty pokladnice do vašeho portfolio — 10	Setkání s kardinálem — 14	Zaměstnání úředníků — 21
Princip hry ————— 8	Vliv ————— 10	Kardinálův pohyb — 14	Akce 4: Financování události - 21
Průběh hry ————— 8	Zisk vlivu ————— 10	Církevní bodování — 15	Dobránií politické karty — 21
Váš tah ————— 8	Placení vlivu ————— 11	Zisk přízně ————— 15	Konec tahu ————— 22
Zakotvení lodí ————— 8	Použití vlivu namísto réis — 11	Akce 3: Audience u šlechtice — 16	Konec období ————— 22
Zisk 1 zlata ————— 8	Akce 1: Prodej zboží — 11	Připojení k audienci — 16	Konec hry ————— 22
Provedení akce ————— 9	Akce 2: Obchod se šlechtici — 12	Placení vlivu za audienci u šlechtice — 16	Závěrečné bodování — 23
		Šlechtické akce ————— 17	Doplňky z Kickstrteru, rozšíření a varianty — 24

HERNÍ MATERIÁL



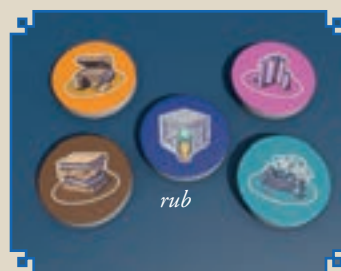
herní plán



pravidla hry, nápovědní brožury,
pravidla sólové hry



4 desky hráčů



68 žetonů zboží: 17 zlata, 17 látek,
17 knih, 17 nářadí



55 mincí: 30 realů o hodnotě 1,
20 reis o hodnotě 5, 5 reis o hodnotě 10



20 plánů – 4 z nich jsou počáteční
plány s modrým rubem



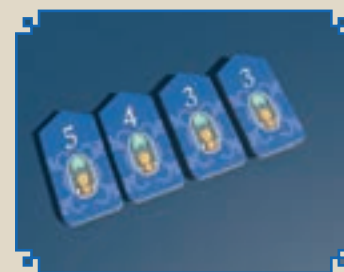
16 oboustranných veřejných budov
strana zeleného architekta
strana modrého architekta



22 městských destiček



5 malých městských destiček



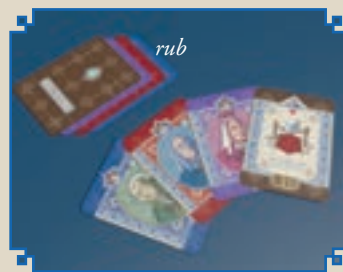
4 bodovací destičky



12 destiček přízně tří různých šlechticů



37 církevních destiček a 1 figurka
kardinála



82 politických karet ve 4 baličcích



12 karet lodí ve 4 barvách



70 karet dekretů



63 kostiček sutin ve 3 barvách



1 ukazatel pokladnice



4 ukazatele ceny zboží ve 4 barvách



8 žetonů ve 4 barvách hráčů



20 žetonů sad sutin v barvách hráčů



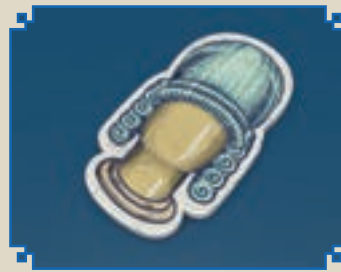
4 figurky dvořanů v barvách hráčů



32 figurek úředníků v barvách hráčů



32 dřevěných domků v barvách hráčů



1 žeton začínajícího hráče



pytlík cirkve a pytlík sutin

PŘÍPRAVA HRY

Do pytlíku sutin vložte 1 destičku přízně od každého šlechtice za každého hráče ve hře (např. 2 destičky přízně od každého šlechtice při hře 2 hráčů). Do pytlíku církve dejte všechny církevní destičky.

Příprava desky hráče:

Každý hráč si zvolí svoji barvu a vezme si následující herní materiál:

1. 1 desku hráče
2. 1 nápovědní brožuru
3. 5 žetonů sad sutin (kostiček)
4. 8 dřevěných domků
5. 8 úředníků (figurek)
6. 1 kus zboží každého druhu (zlato, knihy, látky, nářadí).
7. 10 réis [ra-ís] (bývalá portugalská měna; vyslovuje se podobně jako anglické slovo „race“, jedná se o množné číslo slova „real“ [ri-ál] – např. 1 real, 2 réis).
8. 2 náhodně vylosované církevní destičky z pytlíku církve. Obě si prohlédne a vybere jednu z nich. Druhou vrátí do pytlíku.
9. 1 náhodně vylosovanou destičku přízně z pytlíku.
10. 1 náhodně vylosovanou počáteční destičku plánu (jednu z těch s tmavě modrým rubem). Zbylé počáteční destičky vraťte do krabice.

(Každý kus herního materiálu kromě réis má své místo lícem vzhůru na desce hráče, viz ilustraci.)

Na herní plán každý hráč umístí:

- 1 figurku dvořana, na jedno z míst královského dvora.



- 1 žeton jako ukazatel paruk, na pole číslo 5 počítadla paruk.



Styl ilustrací, portugalské Azulejos a paruky

Veškeré ilustrace, které Ian O'Toole vytvořil pro hru Lisboa, jsou inspirovány freskami z tradičních malovaných dlaždic. Tvorba fresek z dlaždic byla populární umělecký postup rozvinutý v Portugalsku v průběhu 17. století. Dodnes najdete mnoho těchto fresek nejen na palácích, kostelech a panských staveních, ale také na měštánských domech. Velkoprodukcce malovaných dlaždic začala v 18. století, částečně díky vzrůstající poptávce na domácím trhu, ale především kvůli narůstajícím objednávkám z portugalské kolonie v Brazílii. Po zemětřesení se z dlaždic stal velký trend a bylo zvykem z nich vyobrazovat historické události, obvykle ohraničené dekorativními vzorci – to vše primárně v modro-bílých odstínech.

Portugalský název těchto dlaždic zní Azulejos Portugueses. Herní plán, desky hráčů a herní karty, to vše svým ztvárněním odkazuje na umělecký styl, který je pro mnohé neodmyslitelnou součástí Portugalska.

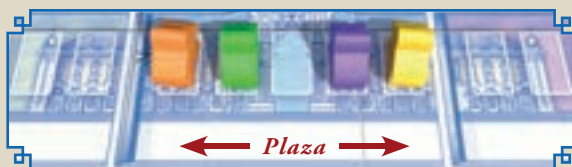
Další všudypřítomnou komoditou této doby byly paruky. Následující úryvek vám poodhalí, proč jsou právě paruky „vítěznými body“ této hry.

„Paruky představovaly univerzální produkt pánské módy sedmnáctého století a každý – od prostého kramáře po krále – jimi zakrýval svoji kšticí. Šíře nabídky samozřejmě odpovídala poptávce. Kupříkladu prostý pomocník v obchodě si mohl sotva dovolit jednu paruku, a tak musel při výběru přemýšlet především nad její výdrží. Naproti tomu členové nejbohatšího 1% populace – tedy šlechtici a bohatí měšťané – si mohli dovolit doslova tucty paruk. Pokud se takový boháč považoval za módní ikonu, byl excentrický, nebo jej jednoduše nepálila útrata za ukojení nabadilého rozmaru, mohl si vybírat z paruk, o kterých se jiným ani nesnilo (a o kterých nesníme dodnes!).“

Lucinda Brant, „The Wig Business was Big Business in the 18th Century“



- 1 ze svých úředníků, na jedno z míst (je jedno které) v úřadu prostředního šlechtice (markýze).



Při hře 2 hráčů umístěte 1 úředníka nepoužité barvy na 1 v místo úřadu každého šlechtice. Zůstanou tam do konce hry a považují se za cizí úředníky.



Začínajícím hráčem bude ten, kdo naposledy navštívil Lisabon. Tento hráč si vezme žeton začínajícího hráče. Hra bude probíhat po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem.

- 1 ukazatel vlivu: začínající hráč umístí svůj ukazatel na pole 4 na stupnici vlivu. Druhý hráč v pořadí umístí ukazatel na pole 5, třetí hráč na pole 6 a čtvrtý hráč na pole 7.



PŘÍPRAVA HRY (POKR.)

Příprava herního plánu:

Verejné budovy

1. Veřejné budovy jsou z jedné strany modré, z druhé zelené. Všechny 16 veřejných budov otočte modrou stranou vzhůru a poté je zamíchejte. Rozdělte veřejné budovy na 2 sloupky, každý čítající 8 budov. Jeden sloupek poté otočte zelenou stranou vzhůru. Oba sloupky poté umístíte k okraji herního plánu, vedle místa určeného pro plány architekta stejné barvy (*modrý sloupek k modrému architektovi, zelený k zelenému*).
2. Vrchní veřejnou budovu ze sloupku každého architekta přesuňte na pole určené pro dostupné veřejné budovy tohoto architekta. Díky tomu hráči uvidí aktuálně dostupnou veřejnou budovu a další veřejnou budovu v pořadí.



Plány

3. Rozdělte plány na dva sloupky lícem vzhůru, podle barvy vyobrazeného architekta. Plány jednotlivých architektů poté seřaďte podle počtu úředníků, kteří jsou na plánech vyobrazeni. Seřaďte je vzestupně: nahoře budou plány s nejmenším počtem úředníků a vespod plány s nejvyšším počtem úředníků. Vzniklé sloupky poté umístíte na místa odpovídajících architektů.



Obchody

4. 4 ukazatele ceny zboží umístíte na stupnici obchodu, na pole vyznačená odpovídající barvou.



5. Umístíte 1 městskou destičku na každé pole (žluté, růžové, hnědé, modré, malé modré) na herním plánu, čímž vytvoříte nabídku městských destiček. Zbylé městské destičky ponechte ve sloupcích poblíž nabídky.
6. Zamíchejte 4 bodovací destičky s obrázkem paruky a náhodně umístíte po jedné bodovací destičce na každé pole u spodního okraje mapy centra města (*každá destička bude ukazovat na 1 sloupec parcel v centru města*).
7. Při hře 2 hráčů zakryjte řádek E překryvnou deskou pro 2 hráče (*viz strana 24*).

Církev

8. Z pytlíku církve vylosujte 6 církevních destiček a umístíte je lícem vzhůru (*tj. parukami dolů*) na tmavá místa stupnice církve.
9. Figurku kardinála umístíte na stupnici církve na pole se symbolem vlivu (*obálka*).



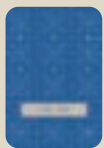
Další příprava

10. Odeberte všechny zbývající destičky přízně z pytlíku sutin. Destičky přízně jednotlivých šlechticů vyskládejte do sloupků na pole s portrétem daného šlechtice.
11. Velkou kostičku ukazatele pokladnice umístíte na pole 3 na stupnici pokladnice.
12. Ze všeho zboží utvořte společnou zásobu a ze všech mincí utvořte „královskou pokladnici“ (*zásobu mincí*) poblíž herního plánu.



Poznámka: Zboží a réis nejsou omezeny počtem komponent ve hře. Pokud komponenty dojdou, použijte vhodnou náhradu.

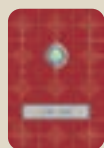
Příprava karet



A. Politické karty rozdělte do balíčků podle barev. Každý balíček zamíchejte zvlášť a prozatím je ponechte stranou.

B. Každému hráči rozdejte 5 karet z modrého balíčku (1755–1757) a zbylé karty tohoto druhu vraťte do krabice.

Zkušební hráči mohou počáteční karty draftovat. V takovém případě rozdejte každému hráči 5 karet. Každý hráč si ponechá 2 z rozdaných karet a zbylé 3 pošle hráči po levici. Z karet, které hráč obdrží od souseda, si vybere 1 kartu a zbylé 2 opět pošle hráči po levici. Nakonec ze 2 karet, které obdržel, vybere 1 a 1 pošle hráči po levici.



C. Všechny karty z červeného balíčku (1758–1762) rozřídíte podle druhu. Umístěte je lícem dolů do nabídky politických karet. Rozmístěte je na patřičná místa nabídky podle jejich druhu (*rubu*). Vzniknou 4 hromádky, každá o 5 kartách. Poté otočte vrchní kartu každého balíčku lícem vzhůru.

D. Ve hře jsou 3 kopie každé karty lodě. Při hře 4 hráčů použijte 3 kopie každé lodě, při hře 3 hráčů pouze 2 kopie, při hře 2 hráčů pouze 1 kopii. Přebytečné karty lodí vraťte do krabice.

E. Modré karty lodí vyskládejte na červené karty lodí a vzniklý balíček umístěte lícem vzhůru na loděnici. Fialové a hnědé karty ponechte stranou. Budou potřeba později ve hře.



F. Zamíchejte balíček dekretů a umístěte jej lícem dolů poblíž herního plánu.

G. Otočte lícem vzhůru 8 vrchních karet z balíčku dekretů a utvořte z nich nabídku (*řadu*) poblíž herního plánu.



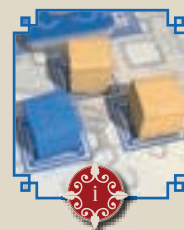
Při hře 2 hráčů musíte okamžitě vrátit zpět do krabice všechny odhalené karty, na kterých je tento symbol. Jednoduše ji nahradte novou kartou bez tohoto symbolu.

Simulace zemětřesení

Přírodní kostičky představují zkázu způsobenou zemětřesením, červené kostičky představují škody po třídním požáru a modré kostičky jsou trosky po tsunami.

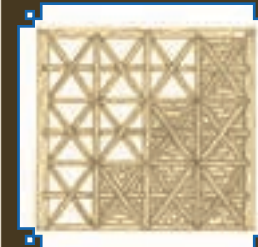
Všechny kostičky sutin umístěte do pytlíku sutin.

- Umístěte 1 náhodně vylosovanou kostičku sutin na každé pole pod sloupky centra. Stejně tak umístěte 1 náhodně vylosovanou kostičku sutin na každé pole u pravého okraje řádků centra. (Při hře 2 hráčů vynechte řádek E).
- Umístěte 2 náhodně vylosované kostičky sutin na každé staveniště veřejných budov. Staveniště veřejných budov obklopují mapu centra ze tří stran (při hře 2 hráčů vynechte řádek E) a představují staveniště sousedící s centrem města.
- Umístěte 6 náhodně vylosovaných kostiček sutin do hromádky sutin u hodnot sutin (při hře 2 hráčů vraťte zbylé kostičky sutin zpět do krabice).



Gaiola Pombalina

Budovy v centru města rostly na troskách starých budov a rozvaliny se staly předním stavebním materiálem znovuzrozeného Lisabonu. Kamenné stěny podepřené dřevěnou konstrukcí, známé jako „Gaiola Pombalina“, byly později vyplněny sutinami. To mělo zajistit, že nové stavby budou schopny odolat otřesům, ale zároveň si zachovají nebohrlavé vlastnosti cihlových staveb.



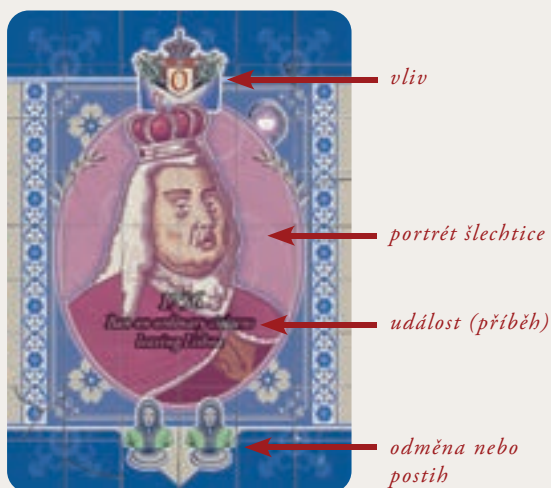
Ve hře tento postup znázorníme tak, že dokončení sady 3 druhů sutin zvýší kapacitu vašich skladů a portfolia. Sutin také udávají tempo hry.

POLITICKÉ KARTY

Ve hře jsou 2 druhy politických karet:

Karty šlechticů: Každá karta šlechtice zobrazuje 1 ze 3 šlechticů ve hře. Nad šlechticem je obálka. Tato obálka představuje vliv. Pod šlechticem je odměna/postih se šipkou.

Karty šlechticů představují politickou událost, během níž přijdete do kontaktu s daným šlechticem. Tento druh karty smíte zahrát na královský dvůr a vyžádat si tak audienci u daného šlechtice. Také smíte tuto kartu zahrát do svého portfolia a získat tím danou odměnu a v budoucnu také vliv.



Karty pokladnice: V horní části každé karty pokladnice najdete 2 symboly pokladnice. Jeden s šipkou, druhý se symbolem realu, ve kterém je znaménko plus. Uprostřed karty je také symbol akce/odměny. Vespod karty je symbol slevy/výhody. Karty pokladnice představují státní podporu, kterou vašim snahám poskytuje královská pokladnice. Tento druh karty smíte zahrát na královský dvůr a získat tak akci/odměnu. Také smíte tuto kartu zahrát do svého portfolia a získat tím státní podporu ve formě trvalé slevy/výhody.



PRINCIP HRY

Spolu s jeho výsostí Josefem I. Portugalským, královským stavitelem Manuelem de Maiou a ministerským předsedou markýzem de Pombalem budete obnovovat zdevastovaný Lisabon a podporovat jeho ekonomický rozvoj. V centru města musíte vystavět obchody, které vám přinesou zboží. Pokud budou v okolí obchodů otevřeny správné druhy veřejných budov, přivedou do obchodů nové zákazníky a vy získáte paruky. Pokud chcete otevřít veřejnou budovu, potřebujete plány jednoho ze dvou architektů, ale také dostatek

úředníků, kteří budou v budově pracovat. Tyto cíle nelze splnit bez pomoci šlechticů a jejich šlechtických akcí. Napřed ale musíte šlechtice ovlivnit. Se šlechtici můžete také obchodovat a nabízet jim zboží výměnou za státní akce. Případně se vydáte na setkání s kardinálem, který vám předá církevní destičky s trvalými schopnostmi. V neposlední řadě můžete přimět markýze, aby prosadil dekrety, které vám vyhovují. S pomocí dekretů lze na konci hry získat další paruky.



PRŮBĚH HRY

Přehled

Jedna partie hry Lisboa je rozdělena na 2 období, přičemž každé období je rozděleno na předem neurčený počet kol.

Ve svém tahu zahrajete jednu z pěti politických karet, které máte v ruce, a s její pomocí provedete jednu ze čtyř akcí, nebo získáte 1 zlato. Poté si vezmete do ruky novou kartu z nabídky politických karet. Následuje tah hráče po vaší levici.

Jakmile některý hráč dokončí 2 sady sutin (přírodní, červená, modrá) nebo jsou vyprázdněny 3 balíčky politických karet (podle toho, co nastane

dříve), hráč, který je aktuálně na tahu, dokončí **tah**. Ihned poté nastane **konec prvního období**.

Jakmile připravíte další období, hra pokračuje dál, dokud některý hráč nedokončí 4 sady sutin nebo opět nejsou vyprázdněny 3 balíčky politických karet.

Dokončíte kolo, ve kterém nastala jedna z těchto situací. Poté provede každý hráč 1 poslední **tah**, načež nastane závěrečné bodování.

Hráč s největším počtem paruk se stane vítězem hry.

VÁŠ TAH

Ve svém tahu nejprve **zakotvíte své lodě**. Poté buďto **získáte 1 zlato**, **nebo provedete akci**. Pak si vezmete novou **politickou kartu**. Na úplném **konci tahu** provedete několik kroků údržby, kterými připravíte herní plán na tah dalšího hráče.



Zakotvení lodí

Pokud máte ve svém portfoliu lodě, které jsou „na moři“ (tzn. jejich nákladový prostor je plný, čímž pádem je všechno zboží v nákladovém prostoru otočené lícem dolů a je v krabicích), vraťte v tuto chvíli zpět do společné zásoby zboží z nákladových prostorů těchto lodí (tzn. zboží z polí pod loděmi). Vaše lodě se vrátily z plavby!



Pokud je zboží lícem dolů, loď je na moři.

Získ 1 zlata

Pokud jste opravdu v úzkých, smíte namísto provedení akce získat 1 zlato. V takovém případě provedte následující kroky:

1. **Odhoďte politickou kartu** z ruky.
2. **Vezměte si 1 zlato** ze společné zásoby.

Poznámka: Kdykoli odhodíte kartu, je odstraněna ze hry.

Příklad

Zelená se rozhodne získat 1 zlato. Vybere libovolnou kartu ze své ruky, odhodí ji a vezme si zlato ze společné zásoby. Poté si vezme novou kartu z řady a ukončí svůj tah.



Provedení akce

Zahrajte kartu z ruky a proveďte **1 ze 4 akcí** popsaných níže (*akci si smíte vybrat, pouze pokud ji můžete provést celou*).



Pokud zahrajete kartu do svého **portfolia**, musíte provést akci **1 nebo 2**. Pokud zahrajete kartu na **královský dvůr**, musíte provést akci **3 nebo 4**.

Zahrání karty do portfolia

1. Zahrajte libovolnou kartu a proveďte **prodej zboží**.
2. Zahrajte libovolnou kartu a proveďte **obchod se šlechtici**.

Zahrání karty na královský dvůr

3. Zahrajte kartu šlechtice a proveďte **audienci u šlechtice**.
4. Zahrajte kartu pokladnice a **financujte událost**.

Vaše portfolio

Pokud přidáte politické karty do svého portfolia, bude vzrůstat váš obchodní potenciál a spolu s ním poroste i váš vliv na královskou korunu.

U **horního okraje** své desky najdete **3 široká místa** pro karty (*přístavy*). U **spodního okraje** najdete **3 úzká místa** pro karty (váš úřad). Dohromady těchto 6 míst tvoří vaše **portfolio**. Na každém místě portfolia smí být pouze 1 karta. Místa u **horního okraje** desky (*přístavy*) jsou určena pro **šlechtice a lodě**. Kromě jiných výhod vám budou tyto karty přinášet stále větší vliv. Místa u **spodního okraje** (*váš úřad*) jsou určena pro **karty pokladnice**, které vám přinášejí slevy nebo výhody.



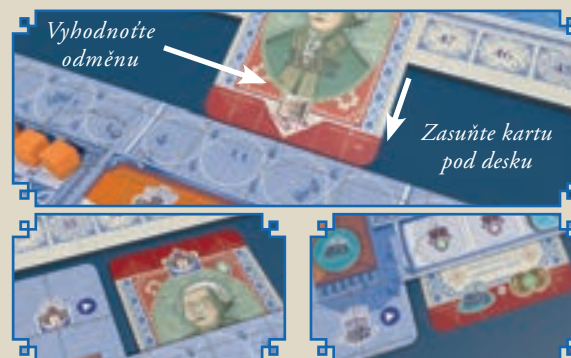
Na začátku hry smíte mít v portfoliu **maximálně 2 karty**. Mohou být obě na horních místech, obě na spodních místech, nebo jedna u horního a druhá u spodního místa.

Autorův tip

Poté, co zahrajete kartu do svého portfolia, **musíte** buďto **prodat zboží**, nebo **obchodovat se šlechtici**. V obou případech **potřebujete alespoň 1 kus zboží**. Ujistěte se, že poté, co získáte odměnu ze zahrnanou kartu, budete mít alespoň 1 zboží. V opačném případě nemůžete kartu do svého portfolia zahrát.

Zahrání karty do portfolia

Pokud zahrajete kartu do svého portfolia, zasuňte ji pod svoji desku. Pod desku zasuňte vždy tu část karty, na které je vyobrazená šipka. Ještě před zasunutím vyhodnoňte všechny odměny či postihy vyobrazené na části karty s šipkou (*tzn. na té části, kterou zasunete*).



Kapacita portfolia a skladiště

Kapacita vašeho skladiště je navázána na kapacitu vašeho portfolia. Tzn.: od každého druhu zboží smíte mít ve skladišti maximálně tolik kusů, kolik činí maximální kapacita vašeho portfolia. Kapacitu portfolia a skladiště lze navýšit vytvářením sad sutin (*viz sloupec na okraji této strany*).

Kapacita vašeho skladiště činí maximálně 2 kusy od každého druhu zboží. Každá sada sutin, kterou vlastníte, zvýší kapacitu skladiště o 1 další kus od každého druhu zboží (*nadbytečné zboží vrátíte do společné zásoby*).

Kapacita vašeho portfolia je 2 karty + 1 karta za každou sadu sutin, kterou vlastníte (*viz sloupec na okraji této strany*).

Pokud je kapacita vašeho portfolia plná, ale chcete tam zahrát kartu, musíte nejprve odhodit kartu ze svého portfolia.

Pokud nahradíte kartu lodi kartou šlechtice, odstraňte z přístavu pod lodí všechno zboží.

Příklad

Zelená má 3 karty ve svém portfoliu. Protože má pouze 1 sadu sutin, je toto její maximální kapacita. Chce zahrát další kartu do svého portfolia. Musí ovšem nejprve odhodit kartu, kterou již v portfoliu má.

Poznámka: Pokud nemáte na své desce volné místo pro umístění získané kostičky sutin, tuto kostičku odhodte. Nikdy nesmíte mít více než 5 kostiček od stejného druhu sutin.

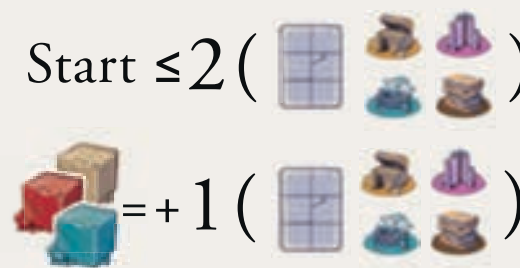
Poznámka: Šedá šipka s jedním či více symboly se nachází vždy buďto u spodního, nebo u horního okraje karty. Tato šipka určuje, kterou část karty zasunete pod svoji desku po zahrání karty do portfolia.

Sady sutin pro rekonstrukci neboli Gaiola Pombalina

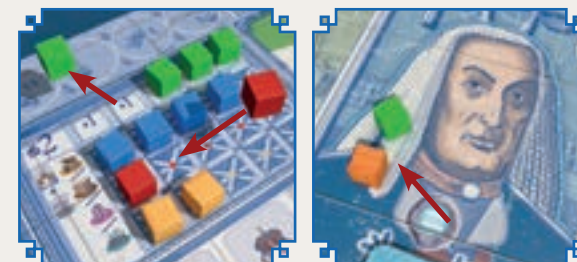
Pokud použijete rovným dílem sutiny z každé ze tří katastrof, vznikne dokonalá kombinace kamene a dřevěného rámu, díky které budou nové budovy odolné proti zemětřesení, požáru i tsunami.

Stavba obchodů (*str. 17*) a otevření veřejných budov (*str. 20*) vás odmění kostičkami sutin.

Pokud vytvoříte sadu 1 kostičky sutin ze zemětřesení, 1 kostičky sutin z **požáru** a 1 kostičky sutin z **tsunami**, **okamžitě** se zvýší kapacita vašeho portfolia a skladiště.



Pokud dokončíte sadu sutin, vezměte ze své desky hráče žeton sady sutin, který se nachází nad právě dokončenou sadou. Tím odhalíte symbol +1, který naznačuje, že kapacita vašeho portfolia se zvýšila o 1 kartu a kapacita vašeho skladiště narostla o 1 kus navíc od každého zboží. Žeton sady sutin umístěte na portrét markýze de Pombala na herním plánu. Během provádění akce „získání dekretu“ smíte odstranit svůj žeton sady sutin z markýzova portrétu a vzít si další dekret. Za dekrety můžete získat paruky na konci hry.



Příklad

*Zelená umístila kostičku sutin z požáru na svoji desku. Tím dokončila celou sadu sutin. Má celkem 2 dokončené sady sutin, takže kapacita jejího portfolia činí 4 karty a od každého druhu zboží smí skladovat až 4 kusy (2+1+1). Žeton sady sutin umístí na portrét markýze na herním plánu. Později provádí akci získání dekretu. Rozhodne se odhodit svůj žeton z markýzova portrétu a vezme si 1 dekret navíc (*viz Získání dekretu, str. 19*).*

Zabrání karty šlechtice do portfolia – příklady

Příklad odměny: Fialová zabrála Manuela de Maiu do svého portfolia. Kartu zasune pod jedno z míst u horního okraje své desky. Zasunutím skryje symbol zlata. Proto získá 1 kus zlata. Díky této kartě získá 3 vlivy, kdykoliv získává vliv. Fialová se rozhodne použít získané zlato k provedení akce obchod se šlechtici (akce, viz str. 12).



Fialová zasune kartu pod horní část své desky a vezme si zlato. Od této chvíle bude získávat 3 vlivy, kdykoliv získává vliv.

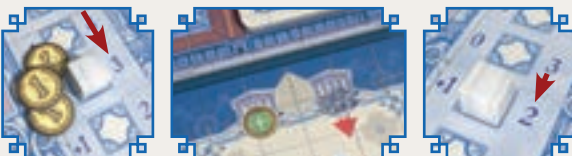
Příklad postihu: Oranžový zabraje do portfolia velice silnou kartu s vlivem 5. Při zasunutí karty ale musí vyhodnotit postih: musí odebrat 1 svého úředníka z úřadu některého šlechtice, pokud tam nějakého má. Vezme 1 svého úředníka z libovolného úřadu/nádvoří, čímž je postih splacen (kdyby na žádném úřadu/nádvoří žádného úředníka neměl, nemusel by žádného odebrat!). Jako akci provede prodej zboží (akce 1, viz str. 11).



Tato karta vede k postihu, nikoliv k odměně. Oranžový odebere 1 svého úředníka z úřadu, načež zasune kartu do svého portfolia.

Zabrání karty pokladnice do portfolia – příklad

Hodnota pokladnice je 3 réis. Zelená zabraje kartu pokladnice do svého portfolia. Vezme si 3 réis z královské pokladnice a posune ukazatel pokladnice o 1 pole dolů. Ve spodní části této karty je symbol realu. To znamená, že dokud má zelená tuto kartu v portfoliu, počítá se jako 1 real pro jakékoli placení (de facto má zelená slevu 1, kdykoliv platí peníze z jakéhokoli důvodu). Poté provede akci obchod se šlechtici (akce 2).




Zelená obdrží 3 réis z pokladnice a získá trvalou slevu 1 real. Hodnota pokladnice je nyní na 2 réis.



Zahrání karty šlechtice do vašeho portfolia

Kartu šlechtice musíte zahrát k místu u horního okraje vaší desky. Pokud chcete do svého portfolia zahrát kartu šlechtice, proveďte následující kroky:

1. **Získejte odměnu / zaplatte postih.** Postih i odměna jsou vždy vyobrazeny jako symbol ve spodní části karty (u šipky, kterou zasunutím překryjete). Pokud je u symbolu , jedná se o postih. Vyobrazený předmět nezískáte, musíte jej naopak zaplatit. Pokud nemůžete postih zaplatit, směte i přesto kartu zahrát (pokud ale postih můžete zaplatit, musíte tak učinit). Karty s postihem vám poskytnou více vlivu než karty bez postihu ze stejného balíčku (viz popis politických karet na str. 7 nápovědní brožury).
2. **Vyberte volné místo u horního okraje vaší desky.** Je jedno, které místo vyberete. Pokud nemáte dostupné místo, musíte nejprve odhodit jinou kartu z některého místa portfolia. Poté zahrnou kartu zasunete pod vybrané místo. Kartu zasunete tak, aby vůbec nebyl vidět symbol odměny/postihu.
3. **Poté musíte provést akci prodej zboží (akce 1) nebo akci obchod se šlechtici (akce 2).**



Na kartách šlechticů je vyobrazen vliv, který můžete získat. Na kartách pokladnice je vyobrazena sleva/výhoda.

Než budeme moci přikročit k dalším pravidlům hry, musíte pochopit princip vlivu. Vliv je potřeba k provedení některých zásadních akcí a ovlivňuje mnoho částí hry.



VLIV

Pokud se chcete vetřít do vyšších kruhů královského dvora, potřebuje vliv. Vliv je nejlepší a často jediný způsob, jak získat přístup ke šlechticům a jejich výhodám.

Získ vlivu

Ve hře jsou 2 hlavní způsoby, jak získat vliv.

Jsou to tyto:



1. Když postavíte loď (viz stavba lodí, str. 13).
2. Když nastane církevní bodování (viz církevní bodování, str. 15).

Pokud získáváte vliv, získáte tolik vlivu, kolik činí součet hodnot vlivu na všech kartách šlechticů a lodí ve vašem portfoliu (tzn. na



Zahrání karty pokladnice do vašeho portfolia

Kartu pokladnice musíte zahrát k místu u spodního okraje vaší desky. Pokud chcete do svého portfolia zahrát kartu pokladnice, proveďte následující kroky:

4. **Okamžitě získejte tolik réis z královské pokladnice,** kolik činí hodnota pokladnice. Tato hodnota je vyznačena napravo od ukazatele pokladnice. 
5. **Posuňte ukazatel pokladnice o 1 pole níže,** protože z královské pokladnice byly odebrány peníze. Ukazatel pokladnice nemůže klesnout pod okraj své stupnice. 
6. **Vyberte volné místo u spodního okraje vaší desky.** Je jedno, které místo vyberete. Pokud nemáte dostupné místo, musíte nejprve odhodit jinou kartu z některého místa portfolia. Poté zahrnou kartu zasunete pod vybrané místo. Kartu zasunete tak, aby vůbec nebyly vidět symboly pokladnice.
7. **Poté musíte provést akci prodej zboží (akce 1), nebo akci obchod se šlechtici (akce 2).**

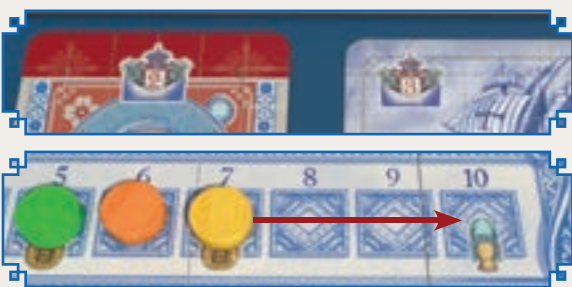
Na kartách pokladnice najdete u spodního okraje slevu/výhodu. Dokud je daná karta ve vašem portfoliu, je tato sleva/výhoda aktivní a počítá se se slevami/výhodami ostatních karet pokladnice, které máte ve svém portfoliu (viz popis politických karet na str. 7 nápovědní brožury).

kartách u horního okraje vaší desky). Získaný vliv vyznačíte posunutím svého ukazatele doprava po stupnici vlivu.

Důležité: Váš vliv nemůže překročit 10. Jakýkoli vliv získaný nad hodnotu 10 je ztracen. Pokud se po získání vlivu nachází váš ukazatel na poli s parukou (*pole 10 stupnice vlivu*), získáte 1 paruku – tuto paruku získáte dokonce i v případě, že váš ukazatel byl na poli 10 ještě před získáním vlivu. Také platí, že váš vliv nemůže klesnout pod 0. Posunutím na pole 0 vlivu nevzniká žádný postih.

Získání vlivu – příklad

Za své karty šlechtice a loď získala **žlutá** celkem 5 vlivu. **Žlutá** již měla 7 vlivu. $7+5=12$. **Žlutá** tedy získá pouze 3 vlivy. Ale protože se po získání vlivu její ukazatel nachází na poli s parukou, tedy na poli 10, získá 1 paruku.



Fialová získala 2 vlivy.

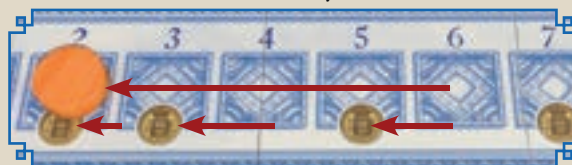
Placení vlivu

Ve hře jsou pouze 2 způsoby, jak vliv utratit:

1. Audienci u šlechtice (*viz placení vlivu za audienci u šlechtice, str. 16*).
2. Pokud se rozhodnete použít vliv namísto réis (*viz níže*).

Použití vlivu namísto réis

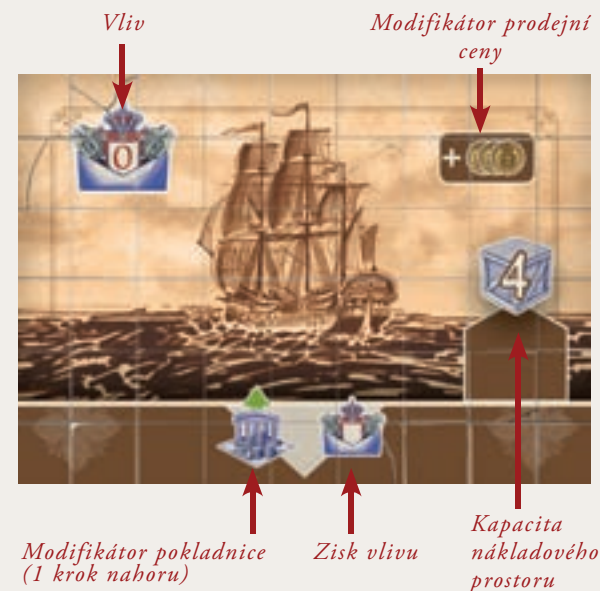
Pokud máte platit réis, smíte libovolnou část potřebných peněz nahradit pomocí vlivu. Za každý real, který chcete zaplatit vlivem, musíte posunout svůj ukazatel zpět po stupnici vlivu na nejbližší pole se symbolem realu. Pokud je váš ukazatel na poli 0, nemůžete takto nahrazovat další reals.



Oranžový se třikrát posunul zpět (vždy na nejbližší symbol realu) a nahradil tak 3 réis.

Karty lodí

Ve hře jsou 4 různé karty lodí. Rozpoznáte je podle kapacity nákladového prostoru a podle barvy.



Akce 1: Prodej zboží – příklad

Knihy mají prodejní cenu 5 réis, látky a zlato 4 réis, nářadí 3 réis.

Zelená se rozhodne prodat 2 zlata na svoji vlastní loď za 8 réis. **Červená** loď vyplácí +1 real za každé zboží, takže dostane celkem 10 réis. Tato loď je nyní zaplněna.

Zelená také prodá 2 knihy na loď **fialové**. Loď **fialové** vyplácí +2 réis za každé zboží, takže **zelená** získá celkem 14 réis za své knihy. Tato loď zatím není plná.

Zelená má také ve skladu nářadí, které chtěla prodat. Ale rozhodne se tak neučinit, protože pak by vyplula loď **fialové** a **fialová** by získala paruku. Vypluje tedy pouze loď **zelené** a **zelená** získá 2 paruky.



Pamatujte: Vaše lodě, které jsou na moři (tzn. zboží na místech přístavu pod nimi je otočeno lícem dolů a tudíž zabalené v krabicích) se vrátí zpět do přístavu s prázdným nákladovým prostorem na začátku vašeho tahu.

AKCE 1: PRODEJ ZBOŽÍ

Efektivní a rychlá přestavba zcela zdemolovaného města se Portugalcům podařila jedině díky robustnímu obchodu s koloniemi (především Brazílií) a Evropou.

Pokud provádíte akci prodej zboží, smíte prodat jedno nebo více zboží. Za každé zboží, které prodáváte, proveďte následující kroky:

1. Vyberte zakotvenou loď (*loď v portfoliu libovolného hráče, na které je stále místo pro zboží*).
2. Přesuňte žeton zboží (*zlato, knihy, látky nebo nářadí*) ze svého skladu na prázdné pole přístavu pod danou loď.
3. Z královské pokladnice získajte tolik réis, kolik činí aktuální prodejní cena daného zboží + případné modifikátory na dané kartě lodí.

Prodejní cena zboží je určena pozicí ukazatele tohoto zboží na stupnici obchodu ve spodní části herního plánu.



Pokud je na polích přístavu pod lodí tolik žetonů zboží, kolik činí kapacita nákladového prostoru této lodí, loď okamžitě vypluje a **majitel lodí** provede následující kroky:

1. Otočí lícem dolů všechno zboží na polích přístavu pod danou loď. Toto zboží je nyní zabalené v krabicích.
2. Získá 1 paruku za každé zboží, které takto zabalil do krabice. Připomene vám to symbol na krabici.

Smíte prodat **libovolný počet** zboží na libovolné lodě (samozřejmě nesmíte překročit kapacitu lodí). Počet zboží, které se vejde na loď, je omezeno kapacitou nákladového prostoru dané lodí. Prodané zboží zůstane lícem vzhůru na poli přístavu pod lodí až do chvíle, než je nákladový prostor lodí zcela zaplněn a loď vypluje.



Proč na každé státní akci záleží:



Úřad Manuela de Maii (stavitele)



Úředníci: Úředníci jsou potřeba, protože po provedení královny šlechtické akce je budete posílat do práce ve veřejných budovách.

Navíc, pokud máte úředníky v úřadu některého šlechtice, bude audience u tohoto šlechtice náročnější pro ostatní hráče.



Plány: Při provedení královny šlechtické akce budete používat plány k otevření veřejných budov. Počet úředníků vyobrazených na plánu vám říká, kolik úředníků musíte do budovy poslat. Čím více úředníků do veřejných budov pošlete, tím větší bude šance, že na konci hry získáte paruky.



Úřad markýze de Pombala (ministra)



Lodě: Za lodě získáváte vliv. Navíc je hráči mohou použít k prodeji zboží, za což získáte paruky. Pokud se tedy podaří celou loď zaplnit.



Produkce zboží: Zboží lze utratit za stavbu lodí, lze s jeho pomocí obchodovat se šlechtici anebo je lze prodat na lodě výměnnou za peníze.

Vždy musíte mít po ruce alespoň nějaké zboží. Zboží produkuje ve svých obchodech.



AKCE 2: OBCHOD SE ŠLECHTICI

Šlechtici dokáží leccos zařídít. Navíc obvykle mnohem rychleji a bez potřeby čekat na oficiální audienci. Obzvláště, když je na stole nějaké to zboží.

Pokud provádíte akci obchod se šlechtici, smíte provést **1 nebo 2** státní akce výměnou za zboží. Za každou státní akci, kterou chcete provést, vyhodnoťte následující kroky:

1. Vyberte 1 ze 6 státních akcí, která zároveň není překrytá zbožím.
2. Podívejte se, který šlechtic vykonává tuto státní akci. Poté vezměte ze svého skladiště 1 zboží, které tento šlechtic vyžaduje, a překryjte tímto zbožím danou státní akci. Šlechtici vyžadují následující zboží:



a. **Manuel de Maia (stavitel)** vyžaduje **nářadí**, které představuje tvorbu a stavbu, **nebo zlato**.



b. **Markýz de Pombal (ministr)** vyžaduje **knihy**, které představují vědění a zákony, **nebo zlato**.



c. **Josef I. Portugalský (král)** vyžaduje **látky**, které představují marnivost a královský stav, **nebo zlato**.

3. Proveďte danou státní akci.



Všech 6 státních akcí najdete na bílých praporečích v úřadech šlechticů.



Nabídněte nářadí výměnou za plán.

Poznámka: Nesmíte provést stejnou státní akci dvakrát za jeden tah. Protože při prvním provedení překryjete akci zbožím, nemůžete si ji vybrat jako svoji druhou akci (pokud obchodujete dvakrát).

Státní akce



Úřad Manuela de Maii (stavitele)



Zaměstnání úředníků

Úředníci zaručovali hladký chod veřejných budov, které tak mohly vykonávat svoji činnost při obnově pořádku.

Pokud zaměstnáváte úředníky, přesuňte 2 své úředníky z desky hráče na 2 **různé** úřady šlechticů. Pokud na úřadě nejsou žádná volná místa pro vašeho úředníka, nejprve určete, která barva má nejvíce úředníků v daném úřadu. Poté přesuňte 1 úředníka této barvy na nádvoří před úřadem. Pokud má více barev stejně vysoký počet úředníků, přesuňte na nádvoří 1 úředníka od každé z těchto barev.



Zisk plánu

Architekti Carlos Mardel a Eugénio dos Santos vytvořili v rekordním čase obrovské množství stavebních plánů pro nové budovy. Nikdy předtím ani potom v dějinách Portugalska nevzniklo za tak krátkou dobu takové množství nákrešů.

Pokud chcete získat plán, proveďte tyto kroky:

1. Vezměte vrchní plán ze sloupku libovolného architekta.
2. Umístěte jej na patřičné místo své desky hráče, stranou s architektem vzhůru. Od každého architekta smíte mít libovolný počet plánů.





Stavba lodi

Export zboží do Flander, Británie a Brazílie pomohl zafinancovat větší rekonstrukce Lisabonu.

Pokud chcete postavit loď, proveďte tyto kroky:

1. Zaplatte tolik kusů **rozdílného** zboží, kolik činí kapacita nákladového prostoru lodi vystavené v loděnici (popřípadě pouze doplatte rozdíl, pokud nahrazujete některou stávající loď v portfoliu) Rozdílné zboží znamená, že každý kus zaplaceného zboží musí být jiného druhu! (Viz tabulka nad loděnicí.)

Poznámka: Pokud nahrazujete loď, ponechte její náklad ležet na místě. Je automaticky „přeložen“ na novou loď.

2. Vyberte volné místo u horního okraje vaší desky. Je jedno, které místo vyberete. Pokud nemáte dostupné místo, musíte nejprve odhodit jinou kartu z některého místa. Poté loď zasuňte pod vybrané místo. Kartu zasuňte tak, aby nebyly vidět symboly pokladnice a vlivu na spodním okraji karty.
3. Posuňte ukazatel pokladnice o 1 pole nahoru, protože nová loď rozšiřuje obchodní možnosti a prestiž koruny. Ukazatel pokladnice nemůže překročit okraj své stupnice.
4. Získejte tolik vlivu, kolik činí součet všech karet šlechticů a lodí ve vašem portfoliu (tzn. na 1–3 kartách u horního okraje vaší desky), (viz **zisk vlivu** na str. 10). **Do součtu zahrňte i vliv nové lodi.**

Stavba lodi - příklad

Žlutá zahraje z ruky kartu krále do svého portfolia. Jako odměnu získá zlato.

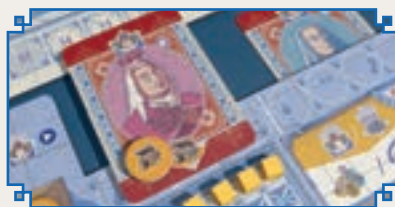
Rozhodne se provést akci obchod se šlechticí (akce 2). Díky této akci si může vybrat kteroukoli ze šesti státních akcí v úřadech šlechticů. Samozřejmě pouze pokud má potřebné zboží, které šlechticové vyžadují. Jednu loď už hráčka má, ale myslí si, že jedna nestačí. Dá Markýzovi knihu. Ten jí na oplátku umožní přístup k novým loďm.

Loď, která je právě dostupná v loděnici, má kapacitu nákladového prostoru 2. Žlutá musí zaplatit 2 různá zboží. Zaplatí zlato, které právě získala, plus látky. Obě zboží umístí do společné zásoby.

Nyní přesune loď z loděnice k hornímu okraji své desky. Jenže má problém. Její portfolio je již plné, protože do něj zahrála kartu krále. Nejprve tedy musí odebrat kartu ze svého portfolia. Rozhodne se odebrat kartu krále, kterou před chvílí zahrála.

Nakonec zasune kartu lodi pod svoji desku hráče. Tím překryje symboly pokladnice a vlivu na kartě. Za karty u horního okraje své desky získá celkem 4 vlivu. Ukazatel pokladnice posune o 1 pole nahoru.

Nyní by mohla nabídnout libovolnému šlechtici další zboží a provést další státní akci, to vše v rámci provádění jedné akce obchod se šlechticí.



Zahraje do portfolia kartu krále a získá zlato.



Dá Markýzovi knihu a rozhodne se postavit loď.



Za loď o velikosti 2 zaplatí 2 různá zboží.



Odebere kartu krále, protože kapacitu portfolia má 2.



Získá 4 vlivu a posune ukazatel pokladnice o 1 pole nahoru.



Nabídne šlechtici druhé zboží a provede další státní akci.

Stavba lodi (vylepšení) - příklad

Oranžový se rozhodne nabravit svoji loď o velikosti 1. Obchoduje s markýzem. Dá mu zlato.

Protože se rozhodl nabravit svoji loď o velikosti 1 novou loď o velikosti 3, musí zaplatit pouze 2 rozdílná zboží. Odebere loď velikosti 1 z portfolia a na její místo umístí loď velikosti 3. Posune ukazatel pokladnice o 1 pole nahoru a získá 6 vlivu: 1 za novou loď a 5 z karty Markýze, kterou má v portfoliu.



Nabídne Markýzovi zlato a vylepší svoji loď.



Zaplatí 2 rozdílná zboží a vylepší loď velikosti 1 na velikost 3.



Vyhodnotí symboly na kartě lodi. Posune ukazatel pokladnice nahoru a získá vliv.



Nahradí starou loď.

Produkce - příklad

Za své čtyři obchody získá **fialová** 2 knihy, 1 zlato a 1 látku. Protože vyprodukovala knihy, zlato a látku, prodejní ceny knih, zlata a látky klesnou o 1 real.

Fialová dokončila pouze 1 sadu sutin. Její skladiště tedy pojme maximálně 3 kusy od každého druhu zboží (2+1 za sadu). I přesto se rozhodne v pozdějším tahu opět vyprodukovat další 2 knihy, 1 zlato a 1 látku. Od každého druhu zboží může její skladiště pojmout pouze 3 kusy, a proto vrátí čtvrtou knihu zpět do společné zásoby. Prodejní ceny knih, zlata a látky klesnou o 1 real.

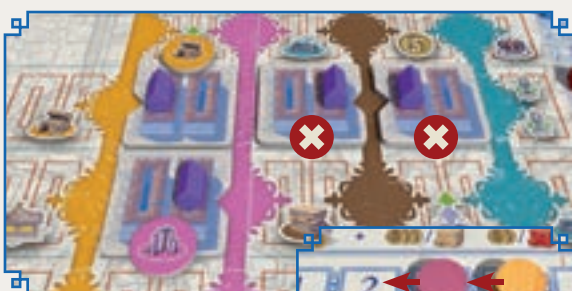
V pozdějším tahu produkuje ještě jednou. Knih už má maximum, takže je nevyprodukuje. Vezme 1 zlato a 1 látku. Prodejní ceny zlata a látky klesnou o 1 real. Cena knih zůstane stejná, protože je nevyprodukovala.



Fialová produkuje 2 knihy, 1 zlato a 1 látku. Ceny knih, zlata a látek klesnou o 1 real.



Později produkuje 2 knihy, 1 zlato a 1 látku. Dosáhla kapacity knih, takže 1 knihu vrátí zpět. Všechny 3 ceny opět klesnou o 1 real.



Později produkuje znovu, ale bez knih, protože je již nemůže pojmout. Klesnou pouze ceny zlata a látky.



PRODUKCE ZBOŽÍ

Starý Lisabon nebýval centrem obchodu a komerce, protože hlavním zdrojem portugalského bohatství byly především zámořské objevy během renesance. Ovšem po apokalyptické katastrofě si Markýz vytyčil ekonomický růst jako jeden z hlavních politických cílů. A toho nešlo dosáhnout bez staveb továren a obchodů.

Pokud chcete produkovat zboží, proveďte následující kroky:

1. Za každý obchod, který vlastníte, si vezměte 1 kus zboží, které obchod produkuje. Každý obchod produkuje zboží podle toho, do které ulice je nasměřován (*ulice mají stejné barvy jako druhy zboží*). Zboží berte ze společné zásoby. Pokud od některého zboží získáte více kusů, než kolik pojme kapacita vašeho skladiště, vraťte přebytečné zboží do společné zásoby.



Úrad Josefa I. Portugalského (krále)



Setkání s kardinálem

Díky jezuitům měla církev velkou moc, která dělala markýze de Pombala. Během svého mandátu dělal, co bylo v jeho silách, aby oslabil vliv církevních institucí. Některé z jeho výnosů byly nepochybně ku prospěchu všech: například zrušení inkvizice.

Pokud se chcete setkat s kardinálem a získat církevní destičku, proveďte následující kroky:

1. Posuňte figurku kardinála o 1 nebo 2 pole dál po **směru hodinových ručiček** na stupnici církve (*kardinálova pole jsou mezery mezi církevními destičkami*).
2. Vezměte si 1 ze 2 církevních destiček, se kterými kardinál nyní sousedí. Získanou destičku církve umístěte lícem vzhůru na prázdné pole církve na své desce hráče. Pokud již máte na desce 4 církevní destičky, **nesmíte tuto akci provést**.
3. Podívejte se, zda kardinál ukončil pohyb na symbolu nebo zda symbol překročil (*viz církevní symbol pokladnice a církevní symbol vlivu na následující straně*).



Církevní destičky



Během hry smíte mít maximálně 4 tyto destičky. Většina církevních destiček vám poskytne permanentní bonusy, pokud jsou na vaší desce hráče (*viz popis církevních destiček na str. 5 nápovědní brožury*).

Kardinálův pohyb

Ve hře jsou 2 různé symboly, které značí kardinálův pohyb: jak již víte, králova státní akce vám umožní pohnout kardinálem o 1 nebo 2 pole. Proto je označena symbolem se dvěma šipkami. Jenže pozor, některé odměny obsahují podobný symbol, ale pouze s 1 šipkou. Tehdy smíte pohnout kardinálem pouze o 1 pole.



Pohyb o 1 nebo 2 pole



Pohyb o 1 pole

Církevní symbol pokladnice

Pokud kardinál překročil tento symbol nebo na něm ukončil svůj pohyb, posuňte ukazatel pokladnice o 1 pole nahoru. Ukazatel pokladnice nemůže překročit okraj své stupnice.



Církevní symbol vlivu

Pokud kardinál překročil tento symbol nebo na něm ukončil svůj pohyb, na konci tahu aktivního hráče nastane **církevní bodování**. Abyste tento fakt nezapomněli, položte figurku kardinála.



Církevní bodování

Moc církevních institucí ve hře představují církevní destičky. Protože pro markýze je církev trnem v oku, máte příležitost získat si markýzovu přízeň a s ní spojené výhody – vliv a paruky – pokud se zřeknete jednoho nebo více církevních bonusů.

Každý hráč, počínaje hráčem, který naposledy pohnul kardinálem, a poté dál po směru hodinových ručiček, se rozhodne, zda odhodí církevní destičky. **Pokud se rozhodnete odhodit destičky**, proveďte následující kroky:

1. Odhodte 1 nebo více svých církevních destiček.
2. Získejte paruky vyobrazené na rubu těchto destiček.
3. Získejte vliv (viz **zisk vlivu**, str. 10).

Na konci tahu aktivního hráče postavte figurku kardinála.



Poznámka: Pokud nemáte církevní destičky, nemůžete se účastnit církevního bodování a nezískáte vliv.

Církevní bodování – příklad

Abyste ukázala svoji věrnost markýzovi – a protože chce paruky – rozhodla se **zelená**, že odhodí 1 ze svých 2 církevních destiček. Otočí ji na rub a získá 2 paruky, které jsou tam vyobrazeny. Mohla by nyní odhodit i druhou, pokud by chtěla. Nyní získá 6 vlivu za kartu lodi a kartu šlechtice, kterou má v portfoliu.



Zelená odhodí a obojuje 1 církevní destičku.

V horní části portfolia má 1 loď a 1 šlechtice.



Získá vliv, což znamená, že získá vliv za všechny karty v horní části portfolia, jako obvykle.



Zisk přízně

Není snad nic hodnotnějšího než přízeň samotného krále Josefa I.

„Byl jsem nanejvýš štědrým králem a plně si uvědomuji, jaký dopad jsem měl na rychlou výstavbu města.“ Svým přátelům také s oblibou zasílal extravagantní dary.

Na každé destičce přízně je vyobrazen symbol 1 ze 3 šlechticů. Destička přízně vám umožní připojit se k audienci v tahu jiného hráče a defacto tak provést akci navíc (viz **připojení k audienci**, následující strana).

Pokud máte získat přízeň, proveďte následující kroky:

1. Vezměte si destičku přízně, kterou dosud nemáte na své desce hráče, a umístěte ji na patičné pole své desky hráče.

Poznámka: Smíte mít maximálně 1 destičku přízně každého šlechtice.



Proč na každé státní akci záleží:



Úřad Josefa I. Portugalského (krále)



Setkání s kardinálem: Církevní destičky vám poskytnou trvalé bonusy, ale když kardinál dojde na symbol církevního vlivu nebo jej překročí, smíte je také odhodit výměnnou za paruky a vliv.



Zisk přízně: Destička přízně vám umožní připojit se k audienci u šlechtice během tahu jiného hráče. To je akce navíc!

Role markýze a krále

Ideály osvícenství se prokázaly jako nanejvýš užitečné při rozplétání vlivu státu na ekonomiku.

Během tohoto období byl král přímo zapojen do sepsávání zákonů a vyhlášek. Monarcha byl tedy zároveň zákonodárcem. Do pravomocí krále spadaly také otázky zámožského obchodu a politické administrativy.

Růst královské autority během druhé poloviny osmnáctého století měl v Portugalsku za následek stále větší zásahy státu do každodenního života. Král navíc rozděloval úkoly a posty mezi spřátelené jednotlivce, které poté odměňoval svojí přízní.

Potíž pro monarchii tkvěla v tom, že tehdejší král neměl náročná rozhodnutí příliš v lásce, a tak předal velkou část privilegií markýzu de Pombalovi. Markýz byl velkým zastáncem osvícenské nauky, především v oblastech ekonomiky, přírodních zdrojů, vzdělávání a tvorby pracovních příležitostí. Proto během své vlády sepsal řadu dekretů, zákonů a povolenek.

Markýzova rozhodnutí a změny v chodu země měly v dlouhodobém horizontu také za následek novou rovnováhu sil mezi státem a církví, a to ve prospěch státu.

Nový vztah státu a církve vedl k celkovému oslabení církevního vlivu na společenské a veřejné oblasti. Spolu s poklesem vlivu tak církev přišla i o značnou část svých privilegií a imunit.

Připojení k audienci – příklad

Žlutá si vyžádala audienci u krále. **Fialová** se chce k audienci připojit, takže vrátí patřičnou destičku přízně na sloupek na herním plánu a zaplatí potřebný vliv. **Fialová** si může vybrat mezi otevřením veřejné budovy, získáním přízně nebo setkáním s kardinálem. Rozhodne se sejít s kardinálem, aby získala církevní destičku.



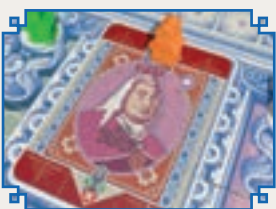
Fialová vrátí destičku přízně králi.



Rozhodne se sejít s kardinálem.

Placení vlivu – příklad 1

Oranžový zahráje na dvůr královu kartu. V králově úřadu jsou 4 úředníci cizích hráčů. Ukazatel pokladnice je na poli +1. Musí tedy zaplatit 5 vlivu za audienci u krále. Posune svůj ukazatel o 5 polí zpět na stupnici vlivu.



Audienci stojí 5 vlivu.



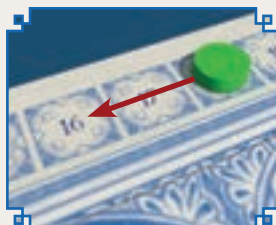
Zaplatí 5 vlivu a vrátí se zpět po stupnici.

Placení vlivu – příklad 2

Zelená musí zaplatit 4 vlivy za audienci u šlechtice, ale má pouze 2. Posune svůj ukazatel o 2 pole zpět na stupnici vlivu. Zbytek vlivu doplatí posunutím 2 pole zpět na počítadle paruk.



Zaplatí 2 vlivy a vrátí se zpět po stupnici.



Zbylé 2 vlivy zaplatí parukami.



AKCE 3: AUDIENCE U ŠLECHTICE

Audienci u některého ze tří šlechticů rozšiřuje vaše strategické možnosti. Nejenže tak získáte přístup ke státní akci šlechtice bez nutnosti odevzdat zboží, ale navíc máte možnost použít jeho silnější šlechtickou akci. Koneckonců, jen máloco bývalo tak užitečné, jako přímá pomoc těch nevlivnějších osobností doby. Ale pozor! Ti, kteří mají přízeň krále, mohou proklouznout dveřmi spolu s vámi a využít vaši audienci!

Pokud chcete vyrazit na audienci u šlechtice, proveďte následující kroky:

1. Zahrajte kartu šlechtice z ruky na **královský dvůr** na herním plánu.
2. Umístěte na zahraniou kartu svoji figurku dvořana, aby bylo jasné, že probíhá váš tah (pro případ, že se k audienci připojí další hráči).
3. Zaplaťte vliv potřebný k audienci u šlechtice vyobrazeného na zahranié kartě (viz **placení vlivu za audienci u šlechtice**, následující sloupec).
4. Nyní **smíte**, pokud chcete, využít 1 ze 2 státních akcí tohoto šlechtice bez nutnosti platit zboží.
5. Poté **musíte** provést **šlechtickou** akci tohoto šlechtice.

Pamatujte: Pokud nemůžete zcela provést šlechtickou akci, nesmíte vyrazit na audienci k tomuto šlechtici.



Fialová zahráje kartu na královský dvůr a přesune na ni svoji figurku dvořana.



Zaplatí vliv.



Smí provést jednu ze dvou státních akcí a poté musí provést šlechtickou akci.

Poznámka: Abyste mohli provést šlechtickou akci, musíte zahrát něco se symbolem a barvou příslušného šlechtice: buďto kartu šlechtice za audienci, nebo destičku přízně šlechtice za připojení k audienci.

Připojení k audienci

Jakmile zcela dokončíte svoji audienci, protihráči, kteří vlastní destičku přízně šlechtice u něhož audienci probíhala, mají možnost (v pořadí po směru hodinových ručiček od vás) se připojit k této audienci. Každý hráč, který se rozhodne k **audienci připojit**, musí provést následující kroky:

1. Vráti patřičnou destičku přízně ze své desky na její sloupek.
2. Zaplatí vliv za audienci u šlechtice (viz níže).
3. Poté provede 1 ze 3 akcí, které tento šlechtice nabízí: tzn. jeho šlechtickou akci, nebo 1 ze 2 státních akcí šlechtice (bez nutnosti platit zboží).

Jakmile měl každý protihráč možnost připojit se, vraťte svoji figurku dvořana na její místo na okraji královského dvora a odhodte zahraniou kartu z královského dvora (poté následuje tah dalšího hráče, jako vždy).

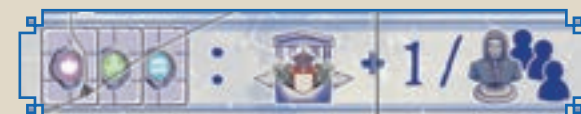
Placení vlivu za audienci u šlechtice

Pokud chcete vyrazit na audienci u šlechtice nebo se chcete k audienci připojit, musíte zaplatit vliv. Vliv platíte posunutím svého ukazatele doleva po stupnici vlivu. Obnos vlivu, který musíte zaplatit, se počítá následovně:

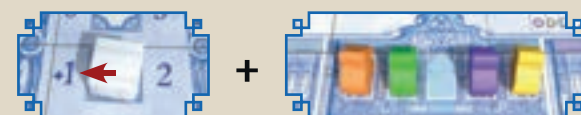
Hodnota vlivu nalevo od ukazatele pokladnice + počet cizích úředníků (tzn. ne vašich, včetně neutrálních úředníků při hře 2 hráčů) v úřadu daného šlechtice (nikoliv na nádvoří).

Pokud je součet méně než 0, berte jej jako 0.

Pokud (a pouze pokud) nemáte dostatek vlivu, smíte rozdíl doplatit parukami. 1 paruka = 1 vliv.



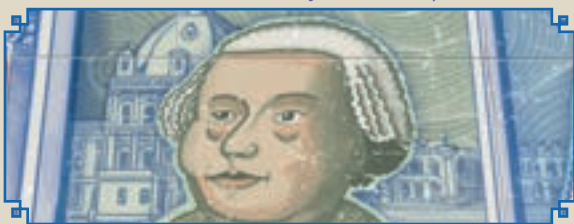
Tato nápověda na herním plánu vám připomene poplatek za audienci/připojení k ní.



Ať už by **oranžový** chtěl vlastní audienci nebo by se chtěl k audienci jen připojit, musel by zaplatit 4 vlivy: 1 za pozici ukazatele pokladnice + 3 za cizí úředníky na úřadě šlechtice.

ŠLECHTICKÉ AKCE

Manuel da Maia (stavitel)



Stavba obchodu

Pokud chcete postavit obchod, proveďte následující kroky:

1. Vezměte si dostupnou městskou destičku z nabídky. Barva pole nabídky, ze které destičku vezmete, určuje ulici, kam musí směřovat vstup (zářez) destičky. Tím pádem pole také určuje druh obchodu, který vznikne.
2. Vyberte prázdnou parcelu (místo v centru), která sousedí s ulicí, jejíž barva odpovídá barvě pole nabídky z kroku 1.
3. Získejte odměnu vyobrazenou na této parcelě. Poté umístěte na parcelu městskou destičku, přičemž vstup destičky musí směřovat do správné ulice.
4. Vezměte 1 kostičku sutin buďto ze sloupce nebo z řady, ve které se nachází tato parcela (pokud tam nějaké kostičky jsou). Kostičky na stavenišťích veřejných budov v tomto kroku ignorujte. Získanou kostičku sutin umístěte na svoji desku hráče, do řádku určeného pro daný druh sutin, na volné pole co nejvíce vlevo (pokud již pro kostičku nemáte místo, odstraňte ji ze hry).
5. Zaplaťte cenu parcely (viz **kalkulace ceny parcely**, napravo) pomocí réis.
6. Přesuňte dřevěný domek ze své desky hráče na právě umístěnou destičku města, blíže ke vstupu (viz **výběr dřevěného domku**, str. 18). Váš obchod je tím dokončen.
7. Získejte **paruky za stavbu obchodu** (viz **paruky za stavbu obchodu**, str. 18).



Poznámka: Na začátku vašeho tahu bude v nabídce městských destiček vždy jedna destička na každém poli. Velké destičky města stavíte na velké čtvercové parcely v centru města, malé destičky města stavíte na polovičních parcelách v úzkém sloupci nejvíce vpravo.

Poznámka autora: Mezi velkými a malými městskými destičkami nejsou žádné rozdíly. Jen jsme chtěli zachovat původní plán Lisabonu.

Kalkulace ceny parcely

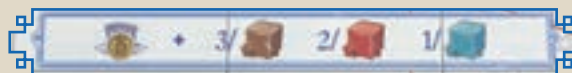
Cena parcely, na kterou chcete umístit městskou destičku, je rovna aktuální hodnotě pokladnice (napravo od ukazatele pokladnice) + celkové hodnotě všech zbývajících kostiček sutin ve sloupci a řádku, kde se parcela nachází (nepočítají se kostičky na stavenišťích pro veřejné budovy).

Poplatek za jednotlivé kostičky sutin je následující:

Sutiny po zemětřesení (přírodní) stojí 3 réis.

Sutiny po požáru (červené) stojí 2 réis.

Sutiny po tsunami (modré) stojí 1 real.



Poplatky za sutiny vám připomene nápověda na herním plánu.

Poznámka: Nezapomeňte na karty pokladnice ve vašem portfoliu a církevní destičky na vaší desce. Mohou na nich být slevy!

Nákup parcely - příklad

Žloutá staví obchod s knihami na řádku E a již získala odměnu za toto místo. Ještě nevzala kostičku sutin a cena parcely je zatím 15 réis: 3 réis protože ukazatel pokladnice je na 3 + 9 réis (3 kostičky zemětřesení x 3 réis) + 3 réis (3 kostičky tsunami x 1 real).

Žloutá vezme jednu z kostiček zemětřesení, čímž nejenže dokončí sadu kostiček sutin, ale navíc sníží cenu parcely o 3 réis. Konečná cena parcely je tedy 12 réis. Podívá se na desku hráče, jestli nemá nějaké slevy, ale nemá.



Pokladnice je na hodnotě 3 réis.



Napravo jsou 3 přírodní kostičky (9 réis).



Pod sloupcem jsou 3 modré kostičky (3 réis).



Vezme přírodní kostičku a sníží hodnotu o 3 réis.

Stavba obchodu - příklad

Fialová vybrala městskou destičku z knižního (hnědého) pole nabídky, takže její vstup musí směřovat na Rua Nova da Princesa (hnědou ulici). Vezme kostičku sutin ze sloupce nebo řádku, získá odměnu parcely, zaplatí za parcelu a umístí destičku, jak je vyobrazeno níže. Poté přesune dřevěný domek ze své desky hráče na právě umístěnou městskou destičku, čímž z ní učiní svůj obchod.



Vezme městskou destičku z libovolného pole nabídky



Vybere parcelu sousedící s ulicí stejné barvy, jako mělo pole nabídky.



Získá odměnu z parcely a umístí destičku tak, aby vstup směřoval do správné ulice.



Vezme kostičku sutin ze sloupce nebo řádku, ve kterém se parcela nachází.



Zaplatí réis za parcelu.



Umístí svůj dřevěný domek na destičku, poblíž vstupu.

Manuel de Maia (stavitel)



(1677–1768)

Manuel de Maia byl přední stavitel království.

Měl na starost výběr, schválení a dokončení každého architektonického projektu ve městě. Zároveň vybíral architektky a konstruktéry, kteří proměnili projekt v realitu. Na obnovu Lisabonu okamžitě najal dva architektky:

Eudénia dos Santosa, který stál za projektem centra města a Praça do Comércio, jedné z nejdůležitějších staveb Lisabonu.

Carlose Mardela, který byl hlavním architektem Ribeira das Naus. Také stavěl lodě směřující do Brazílie a mezi mnoha dalšími projekty je mu připisováno například Rossio.

Obchody v centru

Manuel de Maia a jeho architekti dostali za úkol obnovit Lisabon. A tohoto úkolu se zhostili vskutku mistrně. Použili nejmodernější postupy a pracovali s až vojenskou organizovaností a přesností.

Nově otevřené obchody opět přivedly do centra města život. Spolu s lidmi začaly do centra proudit také peníze, které vyživovaly ekonomiku silně pošramocenou přírodními katastrofami. Otevření obchodu byl ovšem pouze první krok na cestě k oživení ekonomiky.

Nový plán vyžadoval, aby na jednotlivých ulicích stály pouze obchody určitých druhů. Například Rua Aurea byla vyhrazena pro zlatníky a hodináře, a tak směly na Rua Aurea stát pouze tyto obchody.

Během rekonstrukce města řemeslníci a stavitelé často nacházeli v troskách různé cennosti. Mnohé z nich připadly kupci dané parcely, jiné se podařilo navrátit původním majitelům – samozřejmě výměnou za odměnu.

Obchody produkují zboží a získáte za ně paruky, pokud se nacházejí ve stejném řádku a na stejné ulici jako odpovídající veřejné budovy (včetně veřejných budov postavených v budoucnu).



Veřejná budova budující obchod na stejné ulici.



Veřejná budova budující obchod ve stejném řádku.

Výběr dřevěného domku.

Na desce hráče najdete 3 skupinky dřevěných domků. Každá skupinka vám poskytne speciální schopnost, pokud ke stavbě použijete domek právě z ní. Skupinky jsou na sobě navzájem zcela nezávislé. Pokud stavíte domek z určité skupinky, musíte vzít vždy ten domek, který je ve skupince nejnižší. Jakmile odemknete speciální schopnost skupinky, bude platná až do chvíle, dokud ji nenahradí nová speciální schopnost ze stejné skupinky (tu odemknete tím, že postavíte výše umístěný domek). Nová schopnost zcela nahrazuje starou schopnost.

Levá skupinka: 2 dřevěné domky

1. Bez nové schopnosti.
2. Umožní vám platit réis namísto vlivu (1 real = 1 vliv), pokud provádíte audienci u šlechtice nebo se k audienci připojujete.



Příklad

Oranžový chce audienci u krále, ale pokladnice ukazuje 1 vliv a v králově úřadu je 5 cizích úředníků. Celková cena tedy činí 6 vlivu. Oranžový má pouze 1. Naštěstí již dříve postavil oba dřevěné domky z levé skupinky. Zaplatí 1 vliv a zbytek doplatí 5 réis, takže audiencie u krále může nastat. Kdyby chtěl, mohl zaplatit celou audienci réis a nechat si vliv na později.



Zisk paruk za nový obchod

Během tohoto bodování se počítají pouze veřejné budovy (pokud takové jsou), které mají stejnou barvu jako ulice, do které směřuje právě postavený obchod. Zároveň se tyto veřejné budovy musejí nacházet buďto na stejném řádku jako právě postavený obchod, nebo nad ulicí, do které obchod směřuje. Pouze tyto budovy přivádějí nové zákazníky do vašeho obchodu a vám přinášejí paruky. Budeme je označovat za odpovídající veřejné budovy. Z toho vyplývá, že každý obchod má maximálně 3 odpovídající veřejné budovy. Jedna

Prostřední skupinka: 3 dřevěné domky



1. Když stavíte loď, platíte o 1 zboží méně.

2. Bez nové schopnosti. Č.1 stále platí.



3. Když stavíte loď, neplatíte žádné zboží. Stavba lodí je pro vás tedy zdarma (provedení státní akce ale stále vyžaduje zboží).

Příklad

Zelená obchoduje s Markýzem a dá mu knihu, aby mohla postavit loď o velikosti 3. Již dříve postavila 2 ze 3 domků v prostřední skupince, takže platí o 1 zboží méně. Zelená tedy zaplatí 2 různá zboží namísto 3.

Pravá skupinka: 3 dřevěné domky



1. Když produkuje zboží, směte si od jednoho vyprodukovaného druhu zboží vzít o 1 kus navíc (pouze pokud pro něj máte místo ve skladišti).

2. Bez nové schopnosti. Č.1 stále platí.



1. Když produkuje zboží, směte si od všech vyprodukovaných druhů zboží vzít o 1 kus navíc (pouze pokud pro něj máte místo ve skladišti).

Příklad

Žlutá má ve skladišti pouze zlato. Má 2 obchody s látkami, 1 obchod s knihami a 1 obchod s nářadím. Již dříve postavila všechny 3 domky v pravé skupince. Během produkce zboží získá 3 látky, 2 knihy a 2 nářadí.



veřejná budova může tedy být nahoře nad obchodem, jedna nalevo od něj a jedna napravo.

Počet získaných paruk vypočítáte tako:

1. Podívejte se na velké číslo na bodovací destičce vespod sloupce, kde vznikl nový obchod.
2. Vynásobte toto číslo počtem odpovídajících veřejných budov.

Prříklad

Zelená právě postavila obchod na žluté ulici (jde tedy o obchod se zlatem). Protože je na žluté ulici, odpovídá barvou 2 veřejným budovám, které jsou žluté a zároveň se nacházejí ve stejném řádku anebo na stejné ulici jako nový obchod. Destička bodování na stejné ulici s obchodem má hodnotu 4. Zelená za obchod získá 4 paruky x 2 odpovídající veřejné budovy = 8 paruk. Získá tedy 8 paruk.

Poznámka: Odpovídající veřejné budovy přinesou majitelům obchodů paruky, i pokud jsou postaveny později než obchod samotný (viz **otevření veřejné budovy**, str 20).



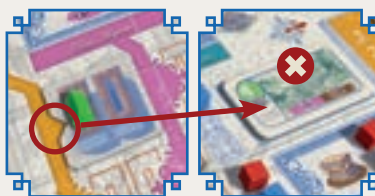
Veřejné budovy na sever a na západ od obchodu jsou odpovídající – tyto veřejné budovy označujeme za odpovídající veřejné budovy.



Budova na západ je odpovídající – přičte se k bodování.



Budova na sever je odpovídající – přičte se k bodování.



Budova na východ není odpovídající – ignorujte ji.

Autorův tip

Snažte se obchody postavit již na začátku hry, aby vám mohly přinášet zboží, které potřebujete. Protože každý obchod může mít teoreticky 3 odpovídající veřejné budovy, můžete jej obdovat až třikrát. Stavba obchodu je tedy velice strategický tah. Ke stavbě konkrétního obchodu vás může přimět odměna z parcely, druh zboží, který bude obchod produkovat, paruky získané z veřejných budov nebo dekrety a bonusy za převahu na konci hry. Dobře zvažte všechny tyto proměnné a rozhodněte se, který obchod je pro vás ten správný.

Markýz de Pombal (ministr)



Získání dekretu



Dekrety mohou na konci hry přinést paruky, pokud splníte jejich cíle.

Jednoduše si vyberte jeden z dekretů v nabídce a umístěte jej lícem vzhůru poblíž své desky hráče.

Pokud máte na portrétu markýze žeton sady sutin, smíte jej nyní odstranit a vzít si dekret navíc.

V jednom tahu smíte odstranit maximálně 1 žeton sady sutin.

- Vaše dekrety jsou vždy viditelné pro všechny hráče.
- Paruky za své dekrety získáte pouze vy, na ostatní hráče nemají vliv.

- Smíte mít libovolný počet dekretů (viz popis karet dekretů, str. 6 nápovědní brožury).

Použití žetonu sady sutin k získání dekretu navíc – příklad

Fialová zahrála na královský dvůr kartu markýze. Jako šlechtickou akci si musí vzít dekret. Na markýzovi má v tuto chvíli 2 žetony sady sutin. Jakmile si vezme svůj první dekret, odstraní jeden z těchto žetonů a vezme si další dekret z nabídky. Nemůže odstranit druhý žeton, protože smí odstranit maximálně 1 žeton sady sutin za tah. Není tedy možné získat za tah více než 1 dekret navíc.



markýz de Pombal (ministr)



(1699–1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo byl nejprve ministrem zahraničních věcí a poté takzvaným první ministrem (dnes bychom říkali premiérem) Portugalska. V čele vlády stál od roku 1755 do roku 1777. Lisabon tomuto šlechtici vděčí za fakt, že byl obnoven po vzoru osvícenských ideálů. Markýzovy politické názory byly silně ovlivněny novátorskými teoriemi merkantilismu, obzvláště v oblastech volného trhu a regulace komerčních aktivit. Tyto teorie převzal z Anglie. Systém organizace vojsk převzal ovšem z Rakouska-Uherska, kde po mnoho let zastával post ambasadora. Osvícenské ideály mu také pomohly zcela smést opozici a umlčet kritiky, kteří poukazovali na Markýzovu konsolidaci moci a osobní finanční zisky. Melo zavedl velké ekonomické a finanční reformy, kterými ustanovil celou řadu společností a cechů, s jejichž pomocí pak reguloval veškerou ekonomickou aktivitu. Také vyhradil prostor, ve kterém se smělo vyrábět portské, což byl vůbec první pokus o nastavení kvality produkce vína v celé Evropě. Ve dnech těsně po katastrofickém zemětřesení se jej kdosi zeptal, co bude dál. Markýz odpověděl stroze: „Nyní pohřbíme mrtvé a postaráme se o živé.“

Dekrety

Jakožto předseda vlády byl markýz de Pombal ten, kdo skutečně držel chod Portugalska ve svých rukou. To on určoval pravidla hry.



Cíl

Bodování

Na konci hry vás tento dekret odmění 1 parukou za každou otevřenou veřejnou budovu od modrého architekta.

Josef I. Portugalský (král)



(1714–1777)

Král byl velice pobožný muž a po zemětřesení se obával, že šlo o boží zásah, který by mohl Hospodin kdykoliv zopakovat. Proto přesunul královský dvůr do dřevěného paláce na kopci nad Lisabonem. Nový palác se nazýval Real Barraca (Královský stan) a díky němu se zvedla poptávka po dřevěných domech. (Real Barraca lehl popelem o 40 let později.)

Protože král nebyl schopen osobně čelit této obrovské tragédii, předal veškeré pravomoci muži jménem Sebastião José de Carvalho e Melo, budoucímu markýzi de Pombal. Právě tento muž de facto vládl celému městu a zemi. Po předání pravomocí se veřejná vystoupení krále a královny zúžila prakticky jen na otevírání nových veřejných budov, na návštěvy opery a lov.

Veřejné budovy

Krátce po zemětřesení byl král více než potěšen, kdykoliv mohl přestříhnout pásku před novou veřejnou budovou. Ale nešlo jen o prázdnou parádu. Veřejné budovy revitalizovaly centrum města a přiváděly zákazníky do nově otevřených obchodů.

Když otevřete veřejnou budovu, simulujete tím nárůst lidí v centru města a přinesete paruky těm hráčům, kteří vlastní obchody, do kterých daná budova láká zákazníky. Budova nejenže přivede zákazníky do stávajících obchodů, ale bude určovat, jaké obchody budou v jejím okolí do budoucna žádanější. Což může rozhodnout o vašem úspěchu...

Otevření veřejné budovy také znamená dokončení architektonického plánu a zpřístupnění nových pracovních míst pro úředníky. Pokud zaměstnáte více úředníků než vaši protihráči, získáte paruky na konci hry.



Dostupná veřejná budova

Budoucí veřejná budova

Josef I. Portugalský (král)



Otevření veřejné budovy

Veřejné budovy jsou nutné pro bodování obchodů. Jakmile je veřejná budova otevřená, bude bodovat všechny obchody, které odpovídají některé ze dvou barev budovy, a zároveň jsou na stejném řádku jako tato veřejná budova nebo směřují do stejné ulice jako tato veřejná budova.

Pokud chcete otevřít veřejnou budovu, musíte mít plán toho architekta, který nakreslil vámi zvolenou veřejnou budovu. Zároveň musíte mít v úřadech šlechticů (popř. na nádvořích) potřebný počet úředníků vyobrazený na daném plánu. Pokud je tam nemáte, můžete zaplatit réis a najmout chybějící úředníky.

Pokud chcete otevřít veřejnou budovu, proveďte následující kroky:

1. Vyberte staveniště veřejné budovy, které je na západ, východ nebo sever od centra města.

Poznámka: Veřejná budova na severní straně města musí mít stejnou barvu jako ulice, na které ji chcete otevřít. Staveniště na severu mají jednotlivé barvy, takže tento fakt lze jen těžko přehlédnout.

2. Vezměte obě kostičky sutin z tohoto staveniště. Umístěte je na patričná prázdná pole nejvíce vlevo na své desce hráče. Poté získáte odměnu vyobrazenou na staveništi.
3. Vyberte libovolný nedokončený plán, který vlastníte, a ukažte jej ostatním hráčům. Poté vezměte dostupnou veřejnou budovu tohoto architekta a umístěte ji na vámi vybrané staveniště (neotáčejte právě otevřenou budovu na opačnou stranu, ta patří jinému architektovi).
4. Podívejte se, kolik úředníků je vyobrazeno na použitém plánu. Odeberte z úřadů nebo nádvoří tolik svých úředníků, kolik plán vyžaduje, a umístěte je zpět na svoji desku hráče. Pokud nemáte dostatek úředníků na úřadech/nádvořích, smíte potřebné úředníky zaměstnat (viz **Zaměstnání úředníků**, následující strana).
5. Obráťte použitý plán na opačnou stranu a umístěte jej na pole dokončených plánů na své desce hráče.

6. Pokud stojí nově otevřená veřejná budova na východním nebo západním okraji centra, získá paruky **majitel každého obchodu**, který odpovídá jedné z barev této budovy a zároveň stojí na stejném řádku jako tato budova. Pokud stojí nově otevřená veřejná budova na severním okraji centra, získá paruky **majitel každého obchodu**, který směřuje do ulice, na které stojí právě otevřená veřejná budova. Majitelé těchto obchodů získají za každý odpovídající obchod tolik paruk, kolik činí velké číslo na bodovací destičce pod sloupkem, kde obchod stojí.

7. Nakonec přesuňte vrchní destičku veřejné budovy ze sloupku tohoto architekta na místo určené pro dostupnou budovu tohoto architekta (bude volné po právě otevřené budově).



Žlutá právě otevřela tuto veřejnou budovu. Budou se bodovat všechny obchody s látkami (růžové) a všechny obchody s knihami (hnědé), které stojí v tomto řádku.



Nezáleží na tom, kdo veřejnou budovu otevřel. Majitelé obchodů odpovídajících barev získají paruky. **Žlutá** obdruje 2 obchody, **zelená** 1 obchod a **fialová** žádný obchod.



Vrchní destičku ze sloupku architektořích budov nakonec přesune na prázdné pole, ze kterého před okamžikem vzala veřejnou budovu.

Zaměstnání úředníků

Po přírodní katastrofě přišlo mnoho lidí o práci, ale rekonstrukce města a otevření veřejných budov znamenalo pro mnoho z nich závan nových pracovních příležitostí. A o zájemce nebyla nouze. Proto nevádi, pokud nemáte dostatek úředníků ve šlechtických úřadech. Určitě si můžete dovolit narychlo pár lidí zaměstnat. Stačí zaplatit aktuální průměrnou gáží.

Na každém plánu najdete počet úředníků, kteří budou potřeba k provozu dané veřejné budovy. Při otevření veřejné budovy musíte tedy „převelet“ dostatečný počet úředníků ze šlechtických úřadu, popř. jejich nádvoří.

Pokud (a pouze pokud) nemáte dostatek úředníků na úřadech/nádvořích, smíte na

poslední chvíli zaměstnat zbytek potřebných úředníků.

Cena za každého takto zaměstnaného úředníka je rovna aktuální hodnotě pokladnice, kterou najdete napravo od ukazatele pokladnice.

Otevření veřejné budovy – příklad

Fialová má plán od modrého architekta a rozhodne se otevřít veřejnou budovu navrženou tímto architektem. Ujistí se, že veřejná budova odpovídá obchodům se zlatem (což jsou obchody, které chce obodovat), a vezme obě kostičky sutin ze staveniště, kde chce budovu otevřít. Také si vezme zlato, které je na staveništi vyobrazeno jako odměna. Získané kostičky a zboží umístí na patřičná místa na své desce hráče.

Na nově uvolněné staveniště umístí dostupnou veřejnou budovu modrého architekta. Tato veřejná budova vyžaduje 2 úředníky. Odstraní tedy 2 své úředníky z libovolných úřadů/nádvoří a vrátí tyto úředníky na svoji desku hráče. Plán otočí lícem dolů a umístí jej na patřičné místo na své desce hráče.

Nastal čas bodovat: do ulice Rua Aurea směřují 4 obchody. Na západní straně ulice má **fialová** 1 obchod a **zelená** také 1 obchod. Každý z těchto obchodů přinese 3 paruky své majitelce, což pozná podle bodovací destičky pod tímto sloupcem centra města. Na východní straně ulice směřují do Rua Aurea také 2 obchody: **žlutá** a **fialová** tam mají po 1 obchodu. Každý z těchto obchodů má hodnotu 4 paruky, protože pod tímto sloupcem je vyšší bodovací destička. **Fialová** tedy získá 7 paruk (3+4), **žlutá** 4 paruky a **zelená** 3 paruky.

Na konci akce přesune **fialová** vrchní destičku ze sloupku veřejných budov modrého architekta na místo pro dostupnou veřejnou budovu tohoto architekta.

Zaměstnání úředníku - příklad

Oranžový potřebuje 3 úředníky, aby mohl otevřít tuto veřejnou budovu modrého architekta. Na úřadě šlechtice má 1 úředníka, dalšího 1 úředníka má na nádvoří. Tyto dva musí použít. Poté musí třetího zaměstnat, pokud tedy chce splnit plán architekta a budovu otevřít. Zaměstnání tohoto 1 úředníka jej bude stát 5 réis. Tolik totiž činí aktuální hodnota pokladnice.

Podívá se do svého portfolia a na církevní destičky, aby se ujistil, že nemá slevy či schopnosti, které sníží počet potřebných úředníků či obnos réis k jejich zaměstnání.



Plán vyžaduje 3 úředníky.



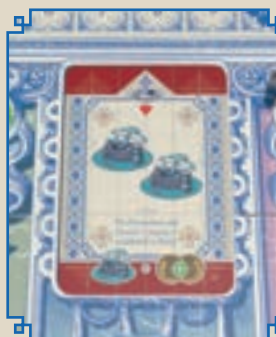
Oranžový vezme 2 úředníky z úřadů/nádvoří, třetího zaměstná.



AKCE 4: FINANCOVÁNÍ UDÁLOSTI

Pokud chcete financovat událost vyobrazenou na kartě pokladnice ve vaší ruce, proveďte následující kroky:

1. Zahrajte kartu pokladnice z ruky na královský dvůr.
2. Zaplaťte tolik réis, kolik činí aktuální hodnota pokladnice.
3. Proveďte akci / získejte odměnu vyobrazenou uprostřed karty pokladnice (viz **akce na kartách pokladnice**, str. 7 návodní brožury).



Fialová vybere staveniště, vezme odměnu a obě kostičky sutin ze staveniště. Umístí je na svoji desku hráče.



Vezme veřejnou budovu modrého architekta a vrátí potřebný počet úředníků z libovolných úřadů/nádvoří na svoji desku hráče. Použitý plán obrátí lícem dolů.



Oboduje všechny obchody stojící na stejné ulici jako tato veřejná budova. Poté bude dostupná vrchní destička veřejné budovy ze sloupku tohoto architekta.

DOBRÁNÍ POLITICKÉ KARTY

Na konci svého tahu si vezměte libovolnou politickou kartu, která je lícem vzhůru v nabídce politických karet. Tím vrátíte počet karet ve své ruce zpět na 5.

Pamatujte: V každém balíčku je pouze jeden druh karet. Zleva doprava se na herním plánu nachází: karty Manuela, karty markýze, karty krále a karty pokladnice.



KONEC TAHU

• Odhalte novou politickou kartu:

Pokud je to možné, musíte nahradit politickou kartu, kterou si berete na konci svého tahu. Otočte lícem vzhůru vrchní kartu toho balíčku, ze kterého jste vzali kartu (*pokud je tento balíček prázdný, nic se nestane*).

• Doplňte nabídku městských destiček:

Zaplňte všechna volná místa v nabídce městských destiček.

• Doplňte církevní stupnici:

Pomocí církevních destiček tažených z pytlíku zaplňte všechna volná místa určená pro církevní destičky.

• Doplňte nabídku dekretů:

Volná místa v nabídce dekretů zaplňte kartami z balíčku dekretů. V nabídce musí být na konci tahu 8 karet.

• Odeberte zboží ze státních akcí:

Veškeré zboží, které je umístěno na státních akcích, vraťte do společné zásoby. Pokud jste ve svém tahu provedli akci obchod se šlechtici, bude na akcích 1 nebo 2 zboží.

Poznámka: Ve hře jsou vždy dostupné 2 veřejné budovy. Protože jejich nabídku doplňujete již během tahu, není nutné je doplnit na konci tahu.

Sady sutin, detailně

Dokončené sady sutin přispívají k rekonstrukci města. A pokud budou použity k vytvoření robustních Gaiola Pombalina, markýz bude potěšen.

Na své desce hráče máte prostor pro 5 sad sutin. Tyto sady můžete v průběhu hry dokončovat. Kromě toho, že dokončené sady sutin zvyšují kapacitu vašeho portfolia a skladiště (*viz sady sutin pro rekonstrukci, str. 9*), dokončování sad sutin také uspíší konec hry. Jakmile někdo dokončí druhou sadu sutin, nastane konec období. Jakmile někdo dokončí čtvrtou sadu sutin, nastane konec hry.

Každá dokončená sada sutin má navíc hodnotu 3 paruky, jak na konci období, tak na konci hry.

KONEC OBDOBÍ

Jakmile někdo dokončí svoji druhou sadu sutin, nebo jsou vyprázdněny 3 balíčky politických karet z nabídky, dokončete aktuálně probíhající **tah**. Odhodte všechny zbylé karty v nabídce a proveďte následující kroky:

1. Každý hráč získá 3 paruky za každou svoji dokončenou sadu sutin.
2. Odstraňte všechny karty lodí, které zbývají v loděnici. Nahraďte je fialovými loděmi o velikosti 3 a hnědými loděmi o velikosti 4, přičemž fialové lodě budou na hnědých lodích.
3. Počínaje hráčem, který zapříčinil konec období, a poté dál po směru průběhu hry, smí každý hráč odhodit libovolný počet politických karet ze své ruky. Každý hráč získá odměnu vyobrazenou ve spodní části jedné karty od **každého druhu šlechtické** karty, který takto odhodil (*postihy ignorujte, karty pokladnice odměny neposkytují, ale smíte je odhodit*).
4. Každý hráč si dobere tolik karet, aby měl opět v ruce 5 karet. Karty dobírejte z **fialového balíčku politických karet (1763–1768)**. Zbylé fialové karty vraťte do krabice.
5. Připravte balíček hnědých politických karet (1769–1777) stejně jako jste připravili balíček **červených politických karet (1757–1763)** na začátku hry.

Pokud je to potřeba, doplňte církevní stupnici a nabídku dekretů. Nové období zahájí další hráč v pořadí (*po hráči, v jehož tahu nastal konec období*).

Příklad

Zelená se připojila k audienci **Žlutá** a zapříčinila konec období, protože dokončila druhou sadu sutin.

Každý hráč získá 3 paruky za každou sadu sutin, kterou má dokončenou na své desce hráče. **Zelená** bude odhazovat karty jako první (protože zapříčinila konec období). Odhodí 2 karty krále a 1 kartu pokladnice. Odměnu získá pouze za 1 z odhozených karet krále (protože odměnu lze získat pouze za 1 kartu od každého druhu odhozených karet šlechticů).

Fialová je další v pořadí průběhu hry. Odhodí 1 kartu krále, 1 kartu Markýze a 2 karty Manuela de Maii. Získá tedy odměnu z karty krále, karty Markýze a 1 ze 2 karet Manuela.

Žlutá odhodí 2 karty pokladnice, které žádné odměny neposkytují.

Nakonec hráči doplní své karty do počtu 5 karet z fialového balíčku (1763–1768).

Jakmile jsou všechny kroky provedeny, **oranžový** začne nové období, protože je v pořadí hry po **Žluté** a první období skončilo během tahu **Žluté** (ačkoli jej zapříčinila **zelená**).

KONEC HRY

Jakmile někdo dokončí svoji čtvrtou sadu sutin, nebo jsou opět vyprázdněny 3 balíčky politických karet z nabídky, dokončete aktuálně probíhající **kolo**, takže všichni hráči budou mít dohraný stejný počet tahů.

Poté odehrajte jedno poslední kolo a proveďte závěrečné bodování.

Příklad

Žlutá má žeton začínajícího hráče. **Zelená** sedí napravo do ní, takže je posledním hráčem v kole. Jakmile **zelená** provede svůj tah, **Žlutá** zahájí závěrečné kolo. V tomto kole opět každý provede 1 tah, takže hra bude končit tahem **zelené**. Poté nastane závěrečné bodování.



ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

K parukám získaným v průběhu hry přičtete následující:



1. Tolik paruk, kolik činí součet kapacit nákladových prostorů všech lodí ve vašem portfoliu.

Příklad

Zelená má 1 loď o velikosti 2 a 2 lodě o velikosti 3. Získá 8 paruk.



2. 3 paruky za každou dokončenou sadu sutin.

Příklad

Oranžový dokončil během hry 3 sady sutin, získá tedy 9 paruk.



3. Získáte paruky za převahu v počtu obchodů. Za každý druh obchodu získá nejvíce paruk ten, kdo má nejvíce obchodů daného druhu. O něco méně paruk získají hráči s druhým a třetím nejvyšším počtem obchodů. Pokud nemáte žádný obchod některého druhu, nemůžete za tento druh obchodu získat paruky.

Při hře dvou hráčů uděluje paruky pouze za „nejvíce“ a „3. místo“.

Hráč	Nejvíce	2. místo	3. místo
Obchod			
Zlato	3 paruky	2 paruky	1 paruka
Náradí	6 paruk	4 paruky	2 paruky
Knihy	9 paruk	6 paruk	3 paruky
Látky	9 paruk	6 paruk	3 paruky

Příklad

Zelená má 5 obchodů s náradím. **Oranžový** má 2 a **fialová** se **žlutou** nemají žádné. **Zelená** dostane 6 paruk, **oranžový** 4 paruky. **Fialová** se **žlutou** nedostanou žádné. Nemají nárok na třetí místo, protože nemají obchody s náradím.

Pokud nastane shoda, sečtete místa, o která se hráči dělí. Vzniklý součet vydělíte počtem hráčů ve shodě a výsledek zaokrouhlete dolů. Tolik paruk dostane každý hráč ve shodě.

Příklad

Fialová má 4 obchody s látkami, **žlutá** a **oranžový** mají oba 3 obchody, **zelená** má 1. **Fialová** dostane 9 paruk. **Žlutá** a **oranžový** jsou ve shodě. Rozdělí si tedy paruky za druhé a třetí místo: $(6+3) / 2 = 4$ paruky pro každého z nich. **Zelená** nedostane nic.



4. Proměňte zbylý vliv na réis (podobně, jako když platíte pomocí vlivu). Ale pozor! Neposouvejte svůj ukazatel po stupnici vlivu, ponechte jej na místě. Poté získáte 1 paruku za každých 5 réis, které vám zbývají (zaokrouhлено dolů).

Příklad

Fialová má 13 réis v zásobě. Také může proměnit svůj vliv na 4 réis. Celkem má tedy 17 réis, což se rovná 3 parukám.



5. Paruky za dekrety, které se vám podařilo splnit. Každý hráč boduje pouze své dekrety.

Příklad

Žlutá má 2 dekrety. Jeden jí dává 2 paruky a druhý 6 paruk. (Viz popis karet **dekretů** na str. 6 nápovědní brožury.)



6. Získáte paruky za počet úředníků vyslaných do veřejných budov. Nejvíce paruk získá ten, kdo vyslal nejvíce úředníků (jednoduše spočítejte symboly úředníků na dokončených plánech na vaší desce). O něco méně paruk získají hráči s druhým a třetím nejvyšším počtem vyslaných úředníků. Použijte následující tabulku.

Hráč	Nejvíce	2. místo	3. místo
Počet			
3–4 hráči	15 paruk	10 paruk	5 paruk
2 hráči	15 paruk	5 paruk	

Pokud nemáte žádný dokončený plán, nemůžete za úředníky získat paruky. Pokud nastane shoda, sečtete místa, o která se hráči dělí.

Vzniklý součet vydělíte počtem hráčů ve shodě a výsledek zaokrouhlete dolů. Tolik paruk dostane každý hráč ve shodě.

Příklad

Na konci hry má **oranžový** dokončené plány s celkem 8 úředníky. **Zelená** a **žlutá** mají dokončené plány s 5 úředníky. **Fialová** dokončila pouze 1 plán se 3 úředníky. Protože jde o hru 4 hráčů, **oranžový** získá 15 paruk, **zelená** a **žlutá** se podělí o 15 paruk, tzn.: $(10+5) / 2 = 7$ paruk pro každou. **Fialová** nedostane nic.



7. 2 paruky za každou destičku přízně, kterou máte na desce hráče.

Příklad

Zelená má destičku přízně krále a destičku přízně Markýze. Celkem získá 4 paruky.

K usnadnění bodování můžete využít symboly na herním plánu. Jednoduše posouvejte libovolný žeton po symbolech, aby bylo jasné, která kategorie se právě boduje.



Pokud nastane shoda, vyhrává:

1. Hráč s vyšším počtem dokončených sad sutin.
2. Hráč s vyšším počtem obchodů.
3. Hráč s vyšším počtem dokončených plánů.
4. Hráč s vyšším obnosem peněz.

Pokud shoda i nadále trvá, hráči ve shodě se musí spokojit s vědomím, že společně proměníli trosky Lisabonu na překrásné město.

DOPLŇKY Z KICKSTARTERU, ROZŠÍŘENÍ A VARIANTY

Díky Kickstarterové kampani můžeme nyní i do běžné edice přidat několik doplňků a variant, které vylepší požitek ze hry. Za tuto možnost, ale také za nehynoucí podporu a nadšení do mých her bych chtěl poslat své nejvřelejší díky a nejupřímnější pokoru všem úžasným lidem, kteří podpořili hru na Kickstarteru. Opravdu moc díky.



4 x balíček A; 8 x B

Balíček počátečních úkolů

Tento balíček dvanácti karet dá novým hráčům počáteční mílníky, které jim usnadní orientaci ve hře. Také je lze použít jako vyrovnávací mechanismus při setkání méně zkušeného hráče se znalci. Nováčkovci poskytnou odměny, které jej dotáhnou blíž k expertům.

Příprava: Dejte každému nováčkovci ve hře 1 náhodnou kartu z balíčku A. Zbylé karty z balíčku A vraťte do krabice. Zamíchejte 8 karet balíčku B a umístěte je poblíž herního plánu.

Hra: Jakmile dokončíte úkol vyobrazený na své aktuální kartě, na konci tohoto tahu obdržíte odměnu vyobrazenou na kartě. Poté svoji aktuální kartu odhoďte. Smíte splnit maximálně 1 kartu úkolu za tah.

Poznámka: Pokud chcete splnit úkol z balíčku A, musíte zahrát kartu na královský dvůr a vyrazit na audienci u příslušného šlechtice. Pověšměte si symbolu dvora na kartě.



Deska dekretů

Díky této desce můžete snadno zorganizovat karty dekretů. Navíc hned na první pohled poznáte, kolik dekretů v nabídce chybí a kolik jich máte doplnit.

Umístěte desku nalevo od herního plánu a umístěte 1 dekret na každé pole desky. Tmavé pole je pro balíček dekretů.



24 destiček obchodů

Městské žetony

Tyto žetony vám umožní náhodně rozložit (nebo záměrně upravit) odměny na parcelách a staveništích v centru.

Příprava hry: Odměny natisknuté na herním plánu můžete překrýt těmito žetony. Kulaté žetony patří na parcely v centru a čtvercové žetony patří na staveniště veřejných budov.

14 destiček veřejných budov

Hra: Pokud postavíte obchod na parcele v centru nebo otevřete veřejnou budovu na staveništi, nezískáte odměnu natisknutou na herním plánu, ale odměnu z žetonu. Před postavením/otevřením odeberte žeton z herního plánu.

Balíček A: Úkol	Odměna
1. Jdi na audienci k Manu-ellovi a postav obchod, nebo jdi na audienci k markýzovi a postav loď.	Dober si 2 karty z balíčku B.
2. Jdi na audienci ke králi a otevři veřejnou budovu, nebo jdi na audienci k markýzovi a vezmi si dekret.	
3. Jdi na audienci k Manu-ellovi a postav obchod, nebo jdi na audienci k markýzovi a vezmi si dekret.	
4. Jdi na audienci k markýzovi a postav loď, nebo jdi na audienci ke králi a otevři veřejnou budovu.	

Balíček B: Úkol	Odměna
5. Zaměstnej 2 úředníky.	Umísti 1 svého úředníka na libovolný úřad.
6. Vezmi si plán.	
7. Setkej se s kardinálem.	Získej 3 réis.
8. Získej destičku přízně.	Získej 2 vlivy. Bonusy z církevních destiček se neaplikují.
9. Připoj se k audienci jiného hráče.	
10. Prodej zboží.	Získej 3 réis.
11. Produkuj zboží.	Získej 1 kus zlata.
12. Získej vliv během církevního bodování.	Získej 2 paruky.

Varianta počátečních dekretů

Pokud během prvních partií potřebujete pomoc s nalezením strategie, zkuste toto:

V opačném pořadí průběhu hry si každý hráč vezme 1 dekret z nabídky dekretů a umístí jej lícem vzhůru ke své desce hráče. Poté doplňte nabídku dekretů.



Překryvná deska pro 2 hráče

Během přípravy hry dvou hráčů překryjte řádek E centra města touto deskou. Nezapomeňte odebrat z nabídky dekretů všechny dekrety odkazující na řádek E. Nahraďte je jinými dekrety.



1 ukazatel pokladnice

Dřevěné figurky

Nahraďte figurky a žetony z běžné verze těmito luxusními verzemi. Běžné figurky a žetony můžete vrátit do krabice. Nebudou už potřeba.

4 ukazatele ceny zboží

1 figurka kardinála

4 figurky dvořanů



8 úředníků ve 4 barvách



4 ukazatel vlivu



4 bodovací žetony

Zdobené pytlíky

Tyto nové pytlíky můžete použít ke skladování a přípravě kostiček sutin a církevních destiček.

