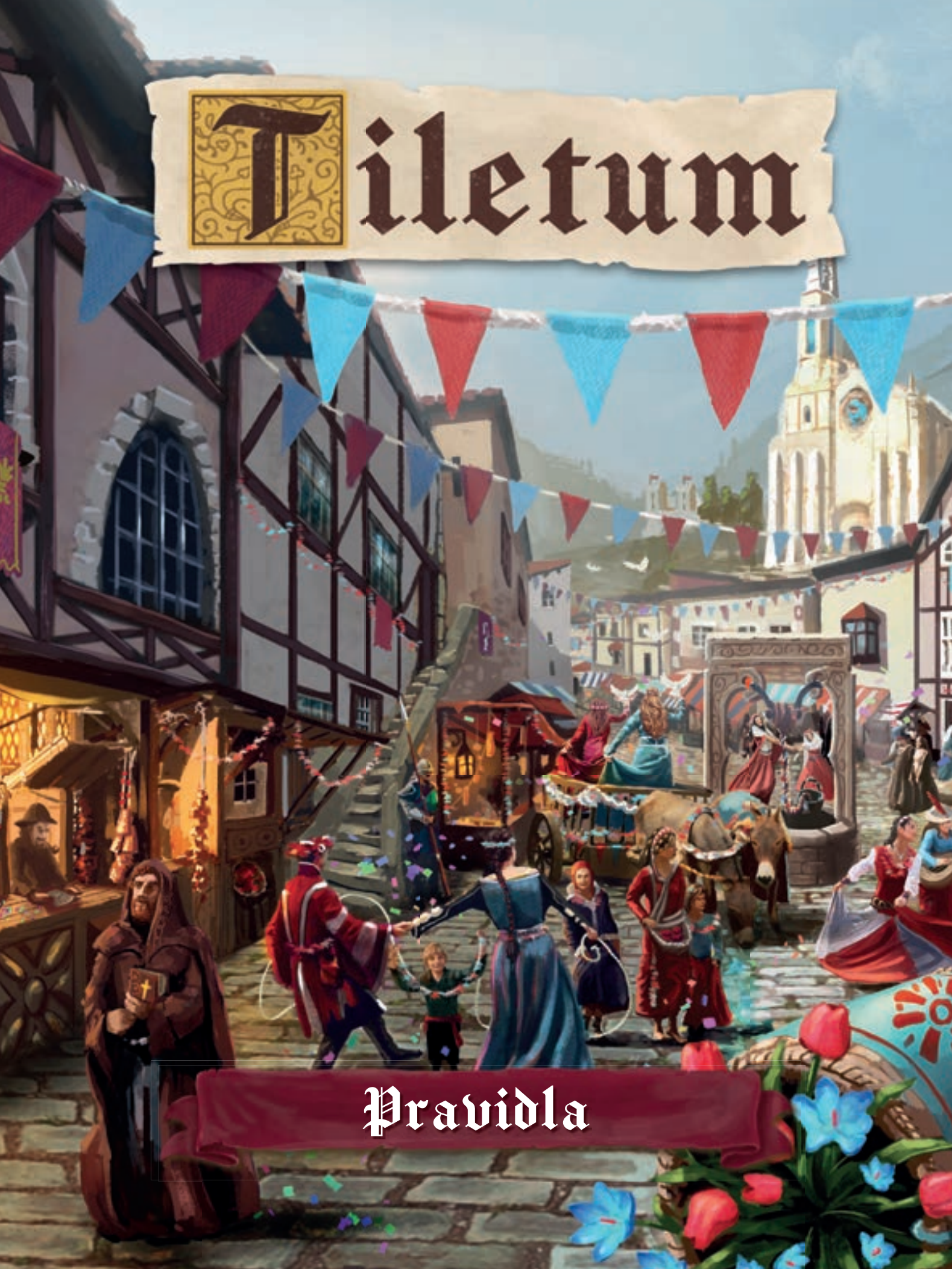

Tiletum
Pravidla

Tiletum

Ve hře Tiletum se spolu s ostatními hráči přenesete do dob rané renesance a stanete se bohatými obchodníky na cestě napříč Evropou z města Tiletum (dnešní Tielt v Belgii) do Benátek.

Navštívíte rozmanitá města, ve kterých získáte smlouvy na dodání vlny a železa a kde založíte cechovní domy. Musíte získat potřebné zdroje ke splnění smluv, investovat do výstaveb katedrál, získat přízeň šlechtických rodů a účastnit se důležitých trhů, kde prodáte většinu zboží. Také do svých služeb najmete slovutné znalce, kteří se usadí ve vašich domech. Jedině tak získáte potřebnou slávu, která z vás učiní nejprestižnějšího obchodníka rané renesance.

Tiletum je kostková eurohra, v níž kostky zastávají dvojí funkci: získání zdrojů a provádění akcí. V každém kole hodíte určitým počtem kostek. Ve svém tahu vyberete kostku a získáte zdroje v závislosti na hodnotě a barvě dané kostky. Navíc provedete akci spojenou s touto kostkou. Síla akce je nepřímo úměrná hodnotě kostky: čím silnější bude akce, tím méně zdrojů získáte a naopak.

ZÁVAZEK ÚPRAV PRAVIDEL
Jedním z našich závazků je podpora hry i po jejím vydání. I přes pečlivý playtesting a hned několik kol interních a externích korektur a redakcí se může stát, že se v pravidlech vyskytne chyba či je potřeba učinit úpravu pravidel. Objevení takovýchto nesrovnalostí může trvat měsíce i roky po výrobě hry. Proto se zavazujeme, že budeme vydávat případné úpravy pravidel ihned po jejich vzniku, spolu se sekcí otázek a odpovědí, kterou najdete ke stažení ve formátu PDF na našich stránkách.

Chybějící nebo poškozený materiál:
Přestože věnujeme velkou péči kompletaci každé hry, výrobní nedostatky mohou zapříčinit chybějící nebo poškozený materiál. Pokud takováto situace nastane, kontaktujte nás a rychle obdržíte náhradu spolu s naší nejupřímnější omluvou.

Zákaznická podpora:
www.tlamagames.com

Herní materiál

Před první partií *Tiletum* pečlivě vyloupejte všechny kartonové dílky, destičky a žetony.
Materiál pro sólovou hru najdete v samostatných pravidlech.

1 herní plán

4 desky hráčů

20 kostek zdrojů
(4 kostky v každé z 5 barev)

1 kompas

1 sáček na kostky

1 akční kolo

6 akčních destiček

20 žetonů akčních bodů

8 destiček měst

11 destiček trhů

4 žetony pořadí trhů

25 destiček katedrál

9 destiček stavebních nákladů

6 žetonů korupce

54 bonusových destiček

26 destiček smluv

45 destiček postav

1 žeton „+100/+200“ VB pro každého hráče

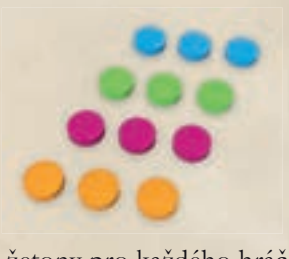
5 žetonů bonusových akčních bodů pro každého hráče

8 domů pro každého hráče

7 pilířů pro každého hráče

1 obchodník pro každého hráče

1 architekt pro každého hráče



3 žetony pro každého hráče (slouží jako ukazatel bodů, žeton stupnice krále a žeton pořadí průběhu hry)

žetony zdrojů v hodnotách 1 a 5: zlato, jídlo, vlna, kámen a železo

Zásoba zdrojů má být neomezená. Pokud nastane nepravděpodobná situace, že některý zdroj dojde, použijte vhodnou náhradu *(např. korálky nebo knoflíky)*.

Příprava hry

Ve hře je mnoho způsobů, jak získat vítězné body. Můžete je však i ztratit. Zaznamenáváte je na počítadle vítězných bodů podél okrajů herního plánu. Níže vidíte příklady symbolů vítězných bodů:

Získej 1 vítězný bod

Ztrať 1 vítězný bod

V pravidlech najdete výraz „vítězné body“ také pod zkratkou VB.

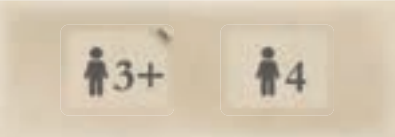
1. Umístěte herní plán doprostřed stolu. V pravé části plánu se nachází mapa Evropy, na kterou budou pravidla odkazovat jednoduše jako na „mapu“.
2. Žetony zdrojů (zlato, jídlo, vlna, kámen a železo) a žetony akčních bodů umístěte do společné zásoby na dosah všech hráčů.
3. Akční kolo umístěte na vyznačené pole v levém horním rohu herního plánu. Kolo můžete umístit libovolně natočené, ale jeho jednotlivé výseče s čísly musí navazovat na akce kolem kola.

Akční kolo musíte umístit tak, aby každá jeho výseč navazovala na jednu akci.

Pokud chcete zvýšit variabilitu hry, obzvláště pokud jste zkušení hráči, můžete zamíchat 6 akčních destiček a náhodně je rozmístit na pole kolem akčního kola.

Pokud hrajete poprvé, doporučujeme vám tyto destičky ponechat v krabici.

4. Roztřiďte bonusové destičky, destičky smluv a destičky postav. Poté odeberte některé z nich v závislosti na počtu hráčů. Pokud hrajete ve třech, odeberte všechny destičky označené „4“. Pokud hrajete ve dvou, odeberte všechny destičky označené „3+“ a „4“.



5. Zamíchejte bonusové destičky a utvořte z nich hromádku lícem dolů poblíž herního plánu. Umístěte náhodné bonusové destičky lícem vzhůru na následující místa:

- 6 bonusových destiček na akční pole.

Bonusové destičky na akčních polích. Povšimněte si, že na některých bonusových destičkách jsou smlouvy a erby.

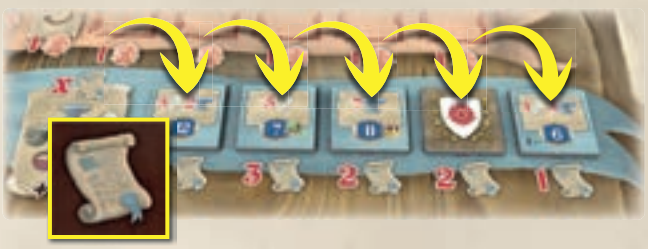
- 1 bonusovou destičku na pole u královské stupnice

Bonusová destička umístěná na pole u královské stupnice.

- Určitý počet bonusových destiček na mapu, v závislosti na počtu hráčů. Pokud hrajete ve třech, neumísťujte bonusové destičky na pole označená „4“. Pokud hrajete ve dvou, neumísťujte bonusové destičky na pole označená „3+“ a „4“.

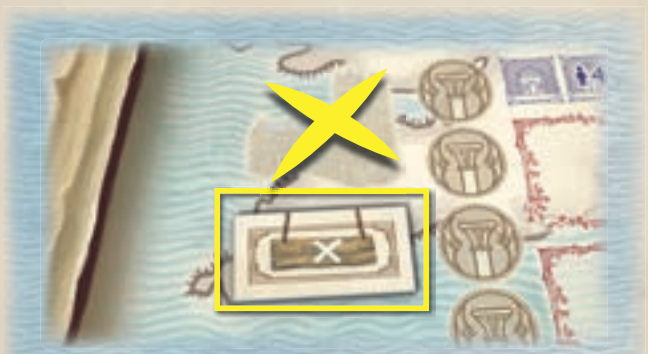
Umístěte 1 bonusovou destičku na každé pole mapy. Pokud hrajete v méně než 3 nebo 4 hráčích, nechte vyznačená pole prázdná.

6. Zamíchejte destičky smluv a utvořte z nich hromádku lícem dolů poblíž herního plánu. Vezměte 5 náhodných destiček smluv a umístěte je lícem vzhůru na vyznačená pole herního plánu. Na tyto destičky smluv odkazují pravidla jako na „nabídku smluv“.



7. Zamíchejte destičky postav a utvořte z nich hromádku lícem dolů poblíž herního plánu. Vezměte 5 náhodných destiček postav a umístěte je lícem vzhůru na vyznačená pole herního plánu. Na tyto destičky postav odkazují pravidla jako na „nabídku postav“.

8. Zamíchejte destičky stavebních nákladů a umístěte 1 náhodnou destičku stavebních nákladů pod každé pole katedrály na mapě. Destičky katedrál roztřiďte podle druhu. Jednotlivé destičky katedrál poté seřaďte do sloupků tak, aby byla katedrála s nejméně VB vespod a katedrála s nejvíce VB nahoře. Každý sloupek destiček katedrál poté umístěte na odpovídající pole na herním plánu.



Katedrála ve městě s touto destičkou stavebních nákladů nebude během hry postavena. Vraťte destičky odpovídající katedrály do krabice.

9. Zamíchejte destičky měst a destičky trhů. Poté umístěte 3 náhodné destičky měst a 4 náhodné destičky

trhů na vyznačená pole herního plánu (u předtištěné destičky města "Tiletum"). Zbylé destičky měst a trhů vraťte do krabice.

10. Žetony pořadí trhů umístěte ve správném pořadí zleva doprava do měst, kde se budou konat trhy.

11. Zamíchejte žetony korupce a utvořte z nich sloupek lícem dolů na poli u královské stupnice. Vezměte 3 náhodné žetony korupce a umístěte je lícem dolů na vyznačená pole u královské stupnice. V každém kole akční fáze otočíte 1 z těchto 3 žetonů.

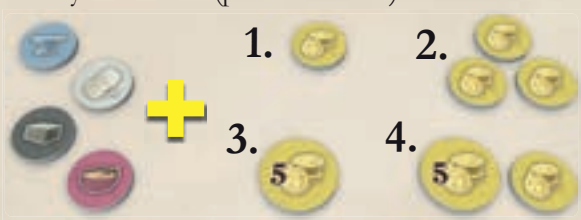
12. Určete začínajícího hráče a dejte mu kompas. Hráč sedící jako další po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče bude druhý v pořadí průběhu hry atd.
13. Každý hráč si vybere barvu a v této barvě si vezme:
    • 1 desku hráče,
    • 3 žetony, které rozmístí:
    - Jeden na počítadlo bodů na políčko „10".

    - Jeden na královskou stupnici na políčko „0 VB". Hráči je sem vyskládají v pořadí průběhu hry. Žeton začínajícího hráče tedy bude vespod a žeton posledního hráče nahoře.

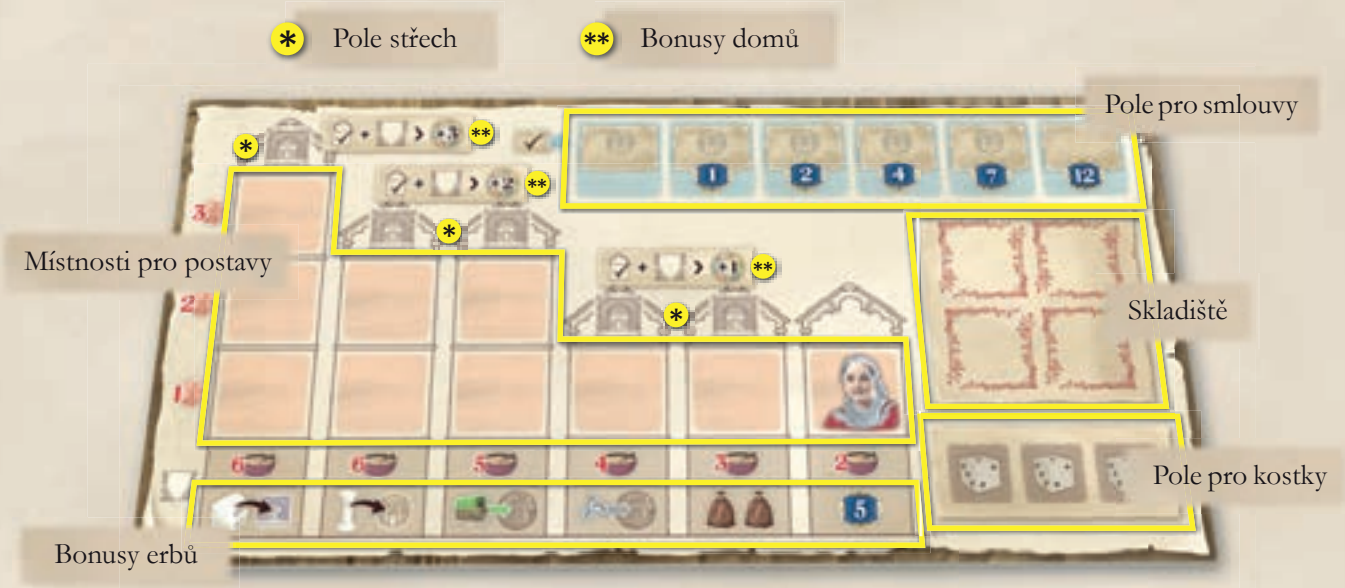
    - Jeden na stupnici pořadí průběhu hry v pořadí od začínajícího hráče, podobně jako v předchozím bodě pravidel.

    • 1 obchodníka a 1 architekta, oba umístěte na město Tiletum na mapě.

    • 8 domů, přičemž 5 z nich umístěte na pole střech na desce hráče, 1 na Tiletum a 2 poblíž desky hráče jako součást osobní zásoby.
    • 7 pilířů, přičemž 5 z nich umístěte na prvních 5 polí pro smlouvy na desce hráče zleva doprava a 2 poblíž desky hráče jako součást osobní zásoby.
    • 5 žetonů bonusových akčních bodů umístěte poblíž desky hráče.
14. Každý hráč dostane 1 železo, 1 vlnu, 1 kámen a 1 jídlo. Začínající hráč dostane navíc 1 zlato, druhý hráč 3 zlata, třetí hráč 5 zlat (při hře 3 a více hráčů) a čtvrtý hráč 6 zlat (při hře 4 hráčů).



15. Do sáčku na kostky umístěte 1 kostku od každé barvy za každého hráče, který je ve hře. To znamená, že při hře 4 hráčů bude v sáčku 20 kostek (4 od každé barvy). Při hře 3 hráčů bude v sáčku 15 kostek (3 od každé barvy). Při hře 2 hráčů bude v sáčku 10 kostek (2 od každé barvy). Zbylé kostky vraťte do krabice, ve hře nebudou potřeba.



Rozložení desky hráče

Příklad přípravy hry pro 4 hráče

Průběh hry

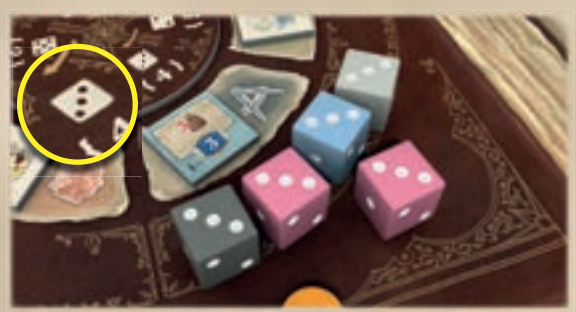
Cílem hry je mít co nejvíce vítězných bodů (VB). VB získané během hry zaznamenávejte na počítadle vítězných bodů. Váš žeton na počítadle nikdy nesmí klesnout pod „0“. Pokud máte více než 100 VB, vezměte si žeton „+100 VB“.Pokud máte více než 200 VB, otočte ten samý žeton na stranu „+200 VB“.

Hra bude probíhat po 4 kola. Každé kolo je rozděleno na 5 fází, které musíte provést v pevně daném pořadí:

1. **Fáze přípravy**
2. **Akční fáze**
3. **Královská fáze**
4. **Fáze trhů**
5. **Fáze úklidu**

Fáze přípravy

Při hře **2/3/4 hráčů vylosujte ze sáčku 8/11/14 kostek.** Hoďte všemi těmito kostkami a rozmístěte je kolem akčního kola v závislosti na jejich hodnotách.



Všechny kostky stejné hodnoty, nezávisle na jejich barvě, umístěte do odpovídající výseče akčního kola.

Akční fáze

Krok 1

Začínající hráč odhalí dosud neodhalený žeton korupce nejvíce vpravo. Poté pohne žetony všech hráčů na královské stupnici o tolik polí zpět, kolik je vyobrazeno na právě odhaleném žetonu korupce.

Žetony korupce mají hodnoty 0, 1 nebo 2. Když je vyhodnotíte, buďto se nic nestane (0), nebo se všichni pohnou zpět (1, 2).

Pokud je odhalena 0, žetony všech hráčů zůstanou na aktuálních polích stupnice.

Pokud je odhalena 1 nebo 2, žetony všech hráčů se posunou o 1, respektive 2 pole zpět. Žeton se nikdy nesmí posunout za poslední pole královské stupnice (nejvíce vlevo). Pokud by se měl posunout za poslední pole stupnice, ignorujte takový posun.

Při posouvání žetonů vždy začínejte od žetonů nejvíce vlevo (nejníž na stupnici). Pokud hýbete sloupkem žetonů na stejném poli, **nesmíte změnit jejich pořadí ve sloupku.**

Příklad: *Během kroku 1 akční fáze byla odhalena korupce „2“.*

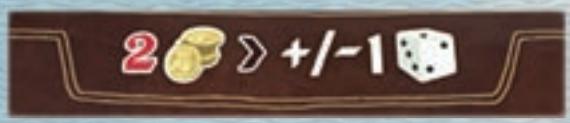
Zelený žeton se posune na pole „-2 VB“. Oranžový a modrý žeton se posunou (beze změny pořadí ve sloupku) na počáteční pole (bez VB).

Krok 2

V pořadí průběhu hry (určeném podle stupnice pořadí průběhu hry) provede každý hráč 1 tah. Když jste na tahu, proveďte následující kroky v pevně daném pořadí:

1. **Vezměte si 1 kostku z akčního kola.**
2. **Získejte zdroje poskytované kostkou.**
3. **Proveďte akci, u které byla kostka přiřazena.**

Vyberte jednu z dostupných kostek na herním plánu.



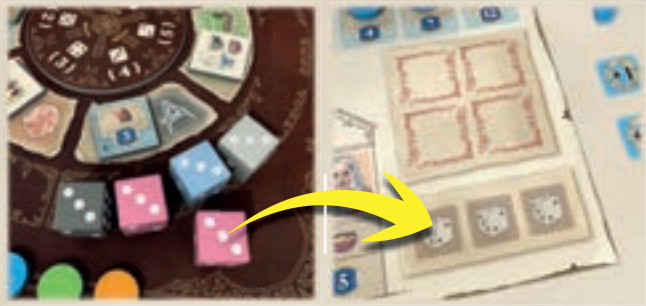
Těsně před vzetím kostky smíte **zaplatit 2 zlata a od hodnoty dané kostky odečíst -1 nebo k ní naopak přičíst +1. Toto smíte provést i vícekrát s jednou kostkou, ale pokaždé musíte zaplatit 2 zlata.** Hodnota kostky je tímto permanentně změněna, takže tím ovlivníte počet získaných zdrojů, ale zároveň také akci, ke které je kostka přiřazena. Hodnotu 6 lze zaplacením 2 zlat změnit na 1 a naopak.

Právě vzatou kostku umístěte na svou desku hráče na volné pole pro kostky co nejvíce vlevo. Pokud je u dané akce na akčním kole stále bonusová destička, smíte si ji vzít a umístit do skladiště na své desce hráče. Zisk bonusové destičky není povinný. Smíte se rozhodnout nevzít si ji i ve chvíli, kdy máte ve skladišti místo. Jakmile získáte bonusovou destičku, nelze ji bez použití odhodit.

Bonusové destičky získáte na různých místech herního plánu a v různých částech tahu. Získání bonusové destičky je vždy dobrovolné.
Na některých bonusových destičkách jsou smlouvy či erby. Na takovéto destičky mohou pravidla odkazovat jako na bonusové destičky, ale také jako na smlouvy či erby.

Když destičky získáte z herního plánu, nejprve putují do vašeho skladiště. Nezávisle na druhu destičky (bonusová, postava nebo smlouva) pro ně platí stejná pravidla:

- Pro získání destičky musíte mít alespoň 1 volné místo ve skladišti.
- Jakmile destičku získáte, nelze ji odhodit bez využití.



Příklad: *Modrá si vezme kostku z herního plánu a přesune ji na volné pole pro kostky co nejvíce vlevo na své desce.*

Protože u akce, ke které byla kostka přiřazena, byla bonusová destička, rozhodne se ji získat. Umístí ji do svého skladiště.

Získejte ze společné zásoby tolik zdrojů v barvě vzaté kostky, kolik činí její hodnota.

Modré kostky vám poskytnou železo, růžové kostky jídlo, žluté kostky zlato, světle šedé kostky vlnu a tmavě šedé kostky kámen.

Příklad: *Když si vezmete růžovou kostku hodnoty 2, získáte 2 jídla.*

Nakonec proveďte akci, ke které byla kostka přiřazena (tzn. akci, která byla ve stejné výseči akčního kola). Vysvětlení akcí najdete na str. 14.

Jakmile každý hráč odehrál svůj první tah, vraťte se zpět ke kroku 1 akční fáze a zopakujte celou fázi ještě dvakrát. Jakmile každý hráč odehrál 3 tahy (tzn. třikrát vzal kostku, získal zdroje a provedl akci), akční fáze končí a následuje královská fáze.

Královská fáze

Krok 1

Hráč, jehož žeton je nejdál na královské stupnici, si vezme (nebo odhodí) bonusovou destičku u této stupnice. Pokud se více hráčů dělí o stejné pole stupnice, má přednost ten hráč, jehož žeton je ve sloupku žetonů nejníž. Poté všichni hráči obdrží nebo ztratí VB podle své pozice na královské stupnici.

VB ztrácíte, pokud je váš žeton v nižší (červené) části stupnice. VB získáváte, pokud je ve vyšší (modré) části stupnice. Pokud je váš žeton na počátečním poli (bez barvy), tak VB nezískáte ani neztratíte.

Příklad: *Modrá získá 3 VB. Oranžová a fialová VB nezískají ani neztratí. Zelená ztratí 2 VB. Bonusovou destičku z této stupnice získá modrá.*

Krok 2

Změňte pořadí žetonů na stupnici pořadí průběhu hry. Hráč, který je nejdál na královské stupnici, bude začínajícím hráčem. Hráč, který je druhý na stupnici, bude druhý v pořadí atd. Pokud je více hráčů na stejném poli stupnice, bude dříve v pořadí hry ten hráč, jehož žeton je ve sloupku žetonů níž.

Příklad: *Určuje se nové pořadí průběhu hry. Oranžová bude první, modrá druhá a zelená třetí.*

Žetony, které byly v nižší (červené) části královské stupnice, nyní vraťte na pole 0, přičemž dodržte jejich pořadí (berte je postupně zleva doprava tak, aby byl žeton, který byl na stupnici nejníže, nejvýš ve sloupku na poli 0). Žetony ve vyšší (modré) části stupnice se nevracejí. Zůstanou na svých polích.

Fáze trhů

Během této fáze budete mít možnost získat VB za své dosavadní úspěchy.

Města s trhy

Během hry proběhnou celkem 4 trhy, a to ve městech, které byly určeny během přípravy hry. Žetony pořadí trhů umístěné na mapu vám připomenou, kde a v jakém pořadí se trhy uskuteční. V každém kole se uskuteční 1 trh. První trh se vždy uskuteční v Tiletu (je předtištěné na herním plánu). Destička trhu pod destičkou města určuje, jaké kritérium se během daného trhu bude bodovat.

Bodování trhu

Vítězné body za bodování trhu smíte získat pouze tehdy, pokud splňujete alespoň 1 z těchto podmínek:

- Máte dům ve městě s právě probíhajícím trhem.
- Váš obchodník se během této fáze nachází ve městě s právě probíhajícím trhem.

Pole pro domy na mapě jsou omezená. Ve většině měst smí mít dům maximálně 1 nebo 2 hráči. Pokud chcete získat VB za trh, můžete do města předem umístit dům nebo naplánovat cestu svého obchodníka tak, aby skončil akční fázi ve městě s probíhajícím trhem.

Body získané za trh jsou kombinací bodů natisknutých na herním plánu a bodů na destičce trhu. Podívejte se na destičku právě probíhajícího trhu. V její levé části najdete VB. K těmto VB přičtěte VB natisknuté na herním plánu u této destičky trhu. Tento součet (herní plán + destička trhu) představuje obnos VB, který poté vynásobíte tolikrát, kolikrát se vám podařilo splnit podmínku na dané destičce trhu.

Po bodování trhu otočte destičku daného trhu lícem dolů.

Příklad: *Je třetí kolo hry a probíhá trh ve Veroně. Obnos VB tohoto trhu je 6 (3 natisknuté na herním plánu + 3 na destičce trhu), krát počet splněných smluv. Modrá se může bodování trhu účastnit, protože ve Veroně má svého obchodníka.*

Na desce hráče má splněné 3 smlouvy, takže získá 18 VB.

Fáze úklidu

Tuto fázi vynechte ve čtvrtém (posledním) kole.

Proveďte následující kroky v pevně daném pořadí:

1. Na akce na akčním kole doplňte bonusové destičky (pouze tam, odkud je hráči vzali, ostatní bonusové destičky ponechte na místě).

   Bonusové destičky na mapě se nedoplňují.

2. Zamíchejte **všechny** žetony korupce, vezměte 3 náhodné žetony korupce a rozmístěte je lícem dolů na 3 vyznačená pole na herním plánu.
3. Vraťte všechny kostky do sáčku.
4. Otočte akčním **kolem o 1 pozici** (výseč) po směru hodinových ručiček.
5. Zahajte nové kolo, počínaje fází přípravy.

Na konci fáze trhů ve čtvrtém kole nastane konec hry. Přejděte k závěrečnému bodování, viz str. 22.

Detailní popis akcí

Když provádíte akci, získáte akční body k provedení akce v závislosti na hodnotě kostky. Počet akčních bodů najdete na akčním kole pod obrázkem hodnoty kostky.

Akční body jsou vyobrazeny zde na akčním kole. Jejich počet je vždy roven 7 mínus hodnota odpovídající kostky. Čím vyšší hodnota kostky, tím více zdrojů získáte, ale tím méně akčních bodů budete mít k provedení akce. Musíte tedy zvážit správnou rovnováhu mezi získanými zdroji a sílou akce.

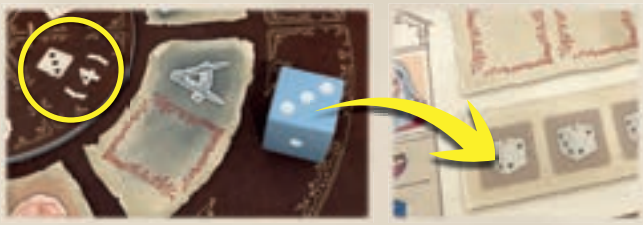
Ve hře jsou žetony akčních bodů, které můžete použít k počítání svých akčních bodů. Díky nim neztratíte přehled o využitých a zbývajících akčních bodech. Když vezmete kostku, vezměte si zároveň tolik žetonů, kolik máte akčních bodů.

Většina akcí vám poskytne hned několik možností, jak akční body využít. Tyto možnosti můžete ve svém tahu použít v libovolné kombinaci a opakovaně, pokud můžete zaplatit potřebné akční body.
Pravidla budou na akční body odkazovat stručně jako na AB.

Akce architekt

Když provádíte akci architekt, máte následující možnosti:

- **1 AB:** Pohněte architektem na mapě z jeho aktuálního pole na sousedící pole.
- **1 AB:** Vezměte pilíř ze své osobní zásoby a umístěte jej do města. Toto lze provést pouze tehdy, pokud se váš architekt nachází ve městě, kde nemáte pilíř a zároveň je tam volné pole pro pilíř.
- **1 AB:** Vezměte si 1 bonusovou destičku z města, kde se váš architekt aktuálně nachází (pokud tam nějaká je), a umístěte ji do svého skladiště.



Příklad: *Modrá vezme kostku hodnoty 3, která je v tomto kole u akce architekt. Dostane tedy 4 akční body (7 mínus 3).*

Za první akční bod pohne svým architektem z Frankfurtu do Norimberku.

Za druhý akční bod si vezme bonusovou destičku z Norimberku (a umístí ji na volné místo ve svém skladišti na desce hráče).

Za třetí akční bod pohne architektem do Prahy.

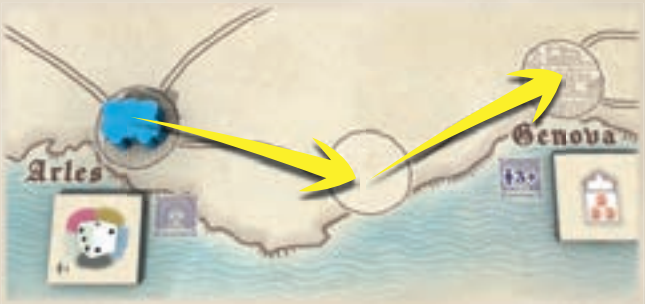
Za poslední akční bod postaví pilíř v Praze.

Akce obchodník

Když provádíte akci obchodník, máte následující možnosti:

- **1 AB:** Pohněte obchodníkem na mapě z jeho aktuálního pole na sousedící pole.
- **1 AB:** Vezměte dům ze své osobní zásoby a umístěte jej do města. Toto lze provést pouze tehdy, pokud se váš obchodník nachází ve městě, kde nemáte dům a zároveň je tam volné pole pro dům. Pokud se na poli, kam postavíte dům, nacházel stavební bonus, okamžitě získejte tento bonus (viz dodatek).
- **1 AB:** Vezměte si 1 bonusovou destičku z města, kde se váš obchodník aktuálně nachází (pokud tam nějaká je), a umístěte ji do svého skladiště.

Příklad: *Modrá vezme kostku hodnoty 4, která je v tomto kole u akce obchodník. Dostane tedy 3 akční body.*



Za první dva akční body se pohne z Arles do Janova.

Protože se modrý obchodník nyní nachází v Janově, kde je zároveň volné pole pro dům, modrá sem za poslední (třetí) akční bod smí umístit dům.

Akce postavy

Když provádíte akci postavy, máte následující možnosti:

- **1 AB:** Vezměte si destičku postavy z nabídky postav a umístěte ji na volné místo ve svém skladišti. Nabídku postav **poté okamžitě doplňte**.
- **1 AB:** Odstraňte všechny destičky postav z nabídky a nabídku okamžitě doplňte. Odstraněné destičky postav poté zamíchejte lícem dolů zpět do hromádky destiček postav.
- **1/2/3 AB:** Přesuňte destičku postavy ze svého skladiště do místnosti na 1./2./3. patře některé z budov na vaší desce hráče.

Počet akčních bodů potřebných k umístění do místnosti odpovídá patru, na kterém se místnost nachází.

Na své desce hráče najdete 6 budov. Každá z nich obsahuje jednu, dvě nebo tři místnosti. Místnost v budově nejvíc vpravo už je zaplněná. Při umísťování postav do budov musíte dodržet následující pravidla:

- Nemůžete mít ve více různých budovách stejný druh postavy (se stejnou ilustrací). Jinými slovy, jakmile umístíte nějakou postavu do budovy, musí tato budova obsahovat pouze tento druh postav.
- Jakmile umístíte postavu do místnosti, získáte ihned bonus této postavy (vyobrazený v levém horním rohu destičky postavy).
- Jakmile jsou všechny místnosti v budově zaplněny postavami, vezměte dům z pole střechy této budovy a umístěte jej do své osobní zásoby. Od této chvíle smíte tento dům umístit při provádění akce obchodník.

Příklad: *Modrá vezme kostku hodnoty 2, která je v tomto kole u akce postavy. Dostane tedy 5 akčních bodů.*

Za první akční bod získá postavu z nabídky postav na herním plánu. Umístí ji do svého skladiště. Prázdné pole v nabídce okamžitě zaplní.

Za druhý akční bod si vezme z nabídky druhou postavu stejného druhu a umístí ji do svého skladiště. Znovu zaplní prázdné pole v nabídce.

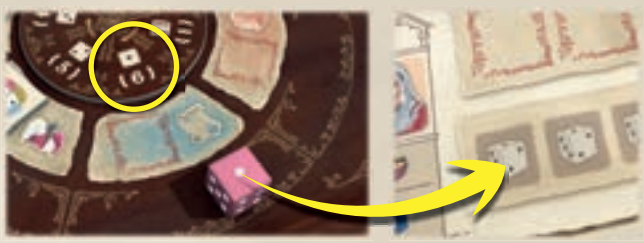
Poté použije 2 akční body a umístí jednu z těchto postav do druhého patra budovy. Za 1 akční bod poté umístí druhou postavu stejného druhu do prvního patra stejné budovy. Smí to udělat, protože obě postavy jsou stejného druhu. Modrá získá bonusy natisknuté na obou těchto postavách: 1 zlato a 1 vlnu za první postavu a 2 vlny za druhou postavu.

Protože všechny místnosti v budově jsou zaplněny postavami, modrá okamžitě přesune dům ze střechy této budovy do své osobní zásoby poblíž desky hráče.

Akce smlouvy

Když provádíte akci smlouvy, máte následující možnosti:

- **? AB:** Vezměte si destičku smlouvy z nabídky smluv, zaplaťte požadovaný počet akčních bodů (vyobrazený pod polem nabídky s danou smlouvou) a tuto smlouvu umístěte na volné místo ve svém skladišti. Nabídku nedoplňujte!
- **1 AB:** Směňte 1 svůj zdroj za libovolný jiný zdroj. Když tuto možnost v rámci tahu provádíte **poprvé,** získáte navíc 1 libovolný zdroj.



Příklad: *Modrá vezme kostku hodnoty 1, která je v tomto kole u akce smlouvy. Dostane tedy 6 akčních bodů.*

Nejprve zaplatí 1 akční bod, aby směnila 1 jídlo za 1 zlato. Protože se jedná o její první směnu v tomto tahu, získá navíc libovolný zdroj. Vybere si 1 železo.

Poté si modrá vezme destičku smlouvy z nabídky za 2 akční body (vyznačené pole výše).

Nakonec si za 3 akční body vezme ještě jednu smlouvu (vyznačenou výše).

Na konci tahu, kdy si berete smlouvy z nabídky, posuňte všechny zbylé smlouvy v nabídce doprava tak, aby se zaplnily vzniklé mezery (pokud je to potřeba). Poté na konec nabídky (doleva) doplňte potřebné destičky smluv.

Královská akce

Když provádíte královskou akci, nemáte na výběr z více možností. Jednoduše posuňte svůj žeton na královské stupnici dál o tolik polí, kolik máte akčních bodů. Pokud váš žeton skončí na poli s žetonem jiného hráče či hráčů, umístěte svůj žeton tak, aby byl ve sloupku žetonů nahoře. Žeton na královské stupnici nesmí nikdy překročit pole „+15 VB“.

Příklad: *Modrá vezme kostku hodnoty 4, která je v tomto kole u královské akce. Dostane tedy 3 akční body.*

Pohne svým žetonem o 3 pole dál na královské stupnici. Protože na tomto poli už jsou žetony ostatních hráčů, modrá umístí svůj žeton na oranžový a fialový žeton.

Žolíkova akce

Vyberte jednu z ostatních akcí. Všechny své akční body z této akce využijte na možnosti vybrané akce. Suroviny a akční body získáte dle barvy a hodnoty této kostky nikoli hodnoty a barvy u zvolené akce prováděné za žolíkovou. Bonusovou destičku získáte také pouze z této výseče se žolíkovou akcí.

Všechny tyto akční body musíte utratit za stejnou akci. Nesmíte je rozdělit mezi více různých akcí.

Doplňková akce

Kdykoli ve svém tahu (před, po, nebo během využívání akčních bodů) smíte prováděnou akci pozastavit a provést libovolný počet doplňkových akcí. Na rozdíl od běžných akcí vyžadují doplňkové akce placení zdrojů.

Zde je kompletní seznam doplňkových akcí:

- Zaplaťte 2 zlata a získejte 1 libovolný jiný zdroj (kámen, vlnu, železo či jídlo).
- Splňte smlouvu ve svém skladišti. Zaplaťte zdroje vyobrazené na dané smlouvě. Přesuňte tuto smlouvu ze svého skladiště na volné pole pro smlouvy co nejvíce vlevo na vaší desce hráče. Vezměte pilíř z tohoto pole (pokud tam je) a přidejte jej do své osobní zásoby. Od této chvíle smíte tento pilíř umístit na mapu při provádění akce architekt. Získejte VB vyobrazené na právě splněné smlouvě, plus VB vyobrazené na poli, kam byla smlouva právě umístěna. Získejte případné další bonusy, které poskytuje splněná destička smlouvy.
- Zaplaťte jídlo a přesuňte destičku erbu ze svého skladiště na pole určené pro erby pod některou z budov na vaší desce hráče. Každé pole pro erby vyžaduje jiný obnos jídla. Každé pole také poskytuje jiný bonus v okamžiku, kdy na něj umístíte erb.

Bonusy za umístění erbu jsou (zleva doprava):

- Umístěte dům ze své zásoby na libovolné město na mapě. V daném městě musí být volné pole pro dům a nesmíte umístit dům do města, kde už máte dům.
- Umístěte pilíř ze své zásoby na libovolné město na mapě. V daném městě musí být volné pole pro pilíř a nesmíte umístit pilíř do města, kde už máte pilíř.
- Přesuňte svého obchodníka na libovolné pole na mapě.
- Přesuňte svého architekta na libovolné pole na mapě.
- Získejte 2 libovolné zdroje.
- Získejte 5 VB.

- Přispějte ke stavbě katedrály ve městě, kde máte pilíř. Zaplaťte požadovaný obnos kamenů (vyobrazený na destičce stavebních nákladů u této katedrály). Poté si vezměte horní žeton ze sloupku žetonů této katedrály. Získejte VB vyobrazené na destičce stavebních nákladů, plus VB vyobrazené na právě získané destičce katedrály.

Ke stavbě každého druhu katedrály smíte přispět pouze jednou.

- Použijte schopnost pomocníka (pomocníci jsou světle béžové bonusové destičky) ve svém skladišti. Jakmile vyhodnotíte schopnost pomocníka, tato bonusová destička je odstraněna ze hry.

Druhy destiček

Kdykoliv získáte jakoukoliv destičku z jakékoli části herního plánu (mapa, stupnice apod.), nejprve ji musíte umístit do svého skladiště. Pokud je vaše skladiště plné, nemůžete získat novou destičku. Takže než se dostanete do situace, kdy máte vzít novou destičku, zvažte možnost provést akci či doplňkovou akci, která vám uvolní místo ve skladišti.

Erby

Erby jsou světle hnědé. Ve hře je 6 různých erbů (představujících vlivné šlechtické rody). Erby umísťujete na vyznačená pole pod budovami na vaší desce hráče (nejprve ale samozřejmě do skladiště). Erby najdete na bonusových destičkách a destičkách smluv.

Kdekoliv na své desce hráče smíte mít v jednu chvíli maximálně 1 erb od každého rodu. Nikdy nesmíte získat erb rodu, který již máte.

Bonusy za umístění erbů najdete na str. 30.

Smlouvy

Destičky smluv jsou modré. Zdroje, které jsou na nich vyobrazené, představují požadavky ke splnění dané smlouvy. Ve spodní části smlouvy jsou VB a další bonusy, které získáte po splnění smlouvy. Většinu smluv získáte z nabídky smluv, ale některé jsou i na bonusových destičkách.

Když si vezmete destičku smlouvy, musíte ji ponechat ve skladišti, dokud nemáte potřebný počet zdrojů. Teprve pak ji smíte splnit. Pokud již nemáte na své desce volná pole pro smlouvy, nesmíte získat další smlouvy.

Pomocníci

Pomocníci jsou světle béžové destičky tvořící značnou část bonusových destiček. Dokud je pomocník ve vašem skladišti, smíte jej kdykoliv ve svém tahu použít a vyhodnotit jeho schopnost. Poté je odstraněn ze hry. Pomocníci poskytují zdroje, VB, akční body navíc apod. Více detailů najdete v dodatku na dalších stranách.

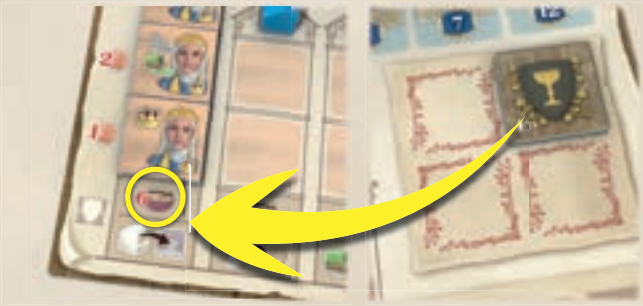
Deska hráče

Jakmile jsou všechny místnosti některé budovy zaplněny postavami a zároveň je pod touto budovou umístěna destička erbu, tato budova je takzvaně dokončená. To hraje roli při některých bodováních. Navíc vám od této chvíle budou postavy v dokončené budově poskytovat bonusové akční body k akci, se kterou jsou spojené (včetně právě probíhající akce, pokud je to potřeba).

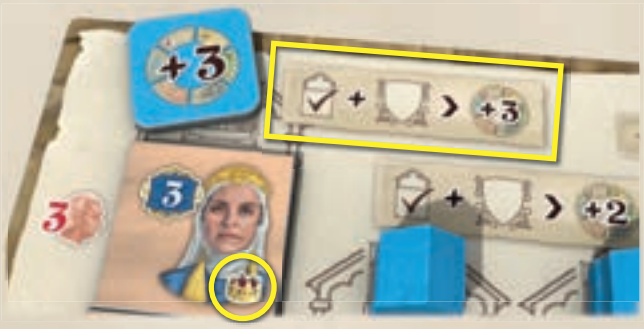
Akci, se kterou je daná postava spojená, najdete v pravém spodním rohu její destičky.

Jakmile je budova dokončena, vezměte odpovídající žeton bonusových akčních bodů (podle počtu postav v budově) a umístěte jej k okraji akčního kola k akci, se kterou jsou postavy v budově spojené. Od této chvíle máte vždy, když si vybere tuto akci na akčním kole, navíc 1/2/3 akční body (za budovu s 1/2/3 patry) pro provedení této akce.

Příklad: *Modrá zaplatila 3 akční body za umístění postavy ze skladiště do místnosti na třetím patře.*



Po získání bonusu právě umístěné postavy zaplatí 6 jídel za přesunutí erbu ze skladiště pod budovu, kam právě umístila poslední postavu.



Po získání bonusu právě umístěného erbu je třípatrová budova dokončena. Modrá okamžitě vezme svůj žeton bonusových akční bodů „+3" a umístí jej k akci, se kterou jsou spojené postavy v budově (královská akce).

Odteď má modrá 3 akční body navíc při provádění královské akce.

Bonusové akční body získáte i v případě, že danou akci provádíte prostřednictvím žolíkové akce. Bonusové akční body se aplikují pouze tehdy, pokud provádíte akci po vzetí kostky. Neaplikují se při provádění akcí pomocí schopností pomocníků či jiných herních efektů.

Dokončení budovy nejvíce vpravo na vaší desce hráče vám neposkytne žádné bonusové akční body.

Konec hry a závěrečné bodování

Na konci čtvrtého kola proveďte následující závěrečné bodování:

1. Počet svých domů na mapě vynásobte počtem svých pilířů na mapě. Tolik VB získáte.
2. Spočtěte své dokončené budovy na desce hráče. Dokončená budova je taková, kde je erb a všechny (1, 2 nebo 3) místnosti jsou zaplněné postavami. Za celkem 1/2/3/4/5/6 dokončených budov získáte 0/0/5/10/20/30 VB.
3. Za každé 4 libovolné zdroje, které vám zbyly v osobní zásobě, získejte 1 VB.

Hráč s největším počtem VB se stává vítězem. V případě shody má přednost ten, kdo je dříve na tahu podle aktuálního pořadí průběhu hry.

Příklad: *Modrá počítá své závěrečné skóre:*

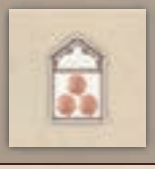
1. *Na mapě má 5 pilířů a 5 domů, takže získá 25 VB.*
2. *Má celkem 4 dokončené budovy (vyznačené na obrázku), takže získá 10 VB.*
3. *Také má 3 železa, 5 zlata a 1 vlnu, takže získá další 2 VB.*

Celkový počet VB (který přičte k VB získaným během hry) tedy činí 25 + 10 + 2 = 37 VB.

Dodatek

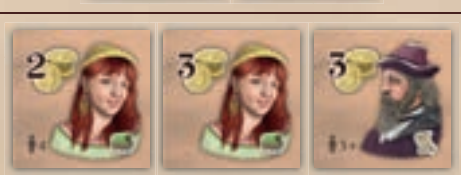
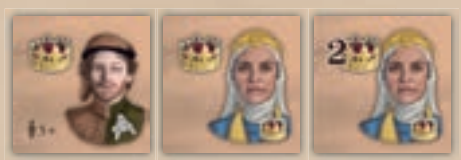
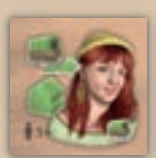
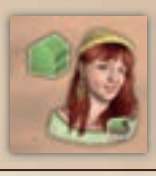
Schopnosti pomocníků

	Proveď libovolnou akci s 1 akčním bodem.
	Proveď akci obchodník se 2/3 akčními body.
	Proveď akci postavy se 2/3 akčními body.
	Proveď akci smlouvy se 2/3 akčními body.
	Proveď akci architekt se 2/3 akčními body.
	Proveď královskou akci se 2/3 akčními body.
	Přičti 1/2/3 akční body k právě prováděné akci. Tyto body smíš přičíst pouze k akci prováděné právě vzatou kostkou, nikoliv k akcím prováděným prostřednictvím jiných destiček pomocníků či jinými efekty.
	Použij, když vybíráš kostku. Vyber libovolný druh zdroje. Vezmi si zdroje tohoto druhu namísto zdrojů, které by ti poskytla právě vzatá kostka.

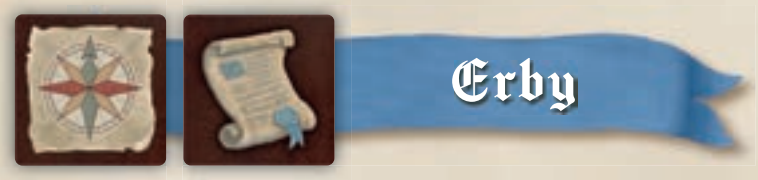
	Získej vyobrazený počet zlata a/nebo VB.
	Získej 2/3 libovolné zdroje (mohou být všechny stejné nebo v libovolné kombinaci).
	Získej 1 železo, 1 vlnu, 1 kámen a 1 jídlo.
	Vyber 1 budovu na své desce hráče. Získej bonusy všech postav v této budově.

Destičky postav

	Symboly v pravém dolním rohu destiček postav vám připomínají, ke které akci (smlouvy, postavy, architekt, obchodník či královská akce) budete mít bonusové akční body po dokončení budovy, ve které se tato postava nachází.
	Proveď akci smlouvy s 1/2 akčními body. Získej 1 libovolný zdroj.
	Proveď akci smlouvy se 3 akčními body.
	Získej 2 vlny.
	Získej 1/2 železa.

	Získej 1 zlato a 1 železo / 1 zlato a 1 vlnu.
	Proveď akci postavy s 1/2 akčními body.
	Smíš pohnout svým architektem z jeho aktuálního pole na sousedící pole. Smíš pohnout svým obchodníkem z jeho aktuálního pole na sousedící pole.
	Získej 1/2 jídla.
	Získej 2/3 zlata.
	Proveď královskou akci s 1/2 akčními body.
	Získej 2/3 VB.
	Smíš jednou/dvakrát pohnout svým obchodníkem z jeho aktuálního pole na sousedící pole.
	Smíš pohnout svým obchodníkem z jeho aktuálního pole na sousedící pole. Pokud se tvůj obchodník nachází ve městě, kde nemáš dům a zároveň je tam volné pole pro dům, smíš umístit dům do města s tvým obchodníkem. Tyto dva bonusy smíš vyhodnotit v libovolném pořadí. Nemusíš vyhodnotit oba bonusy.
	Umísti 1 dům do města s tvým obchodníkem. Tento bonus smíš vyhodnotit pouze tehdy, pokud se tvůj obchodník nachází ve městě, kde nemáš dům a zároveň je tam volné pole pro dům.

	Smíš jednou/dvakrát pohnout svým architektem z jeho aktuálního pole na sousedící pole.
	Smíš pohnout svým architektem z jeho aktuálního pole na sousedící pole. Pokud se tvůj architekt nachází ve městě, kde nemáš pilíř a zároveň je tam volné pole pro pilíř, smíš umístit pilíř do města s tvým architektem. Tyto dva bonusy smíš vyhodnotit v libovolném pořadí. Nemusíš vyhodnotit oba bonusy.
	Umísti 1 pilíř do města s tvým architektem. Tento bonus smíš vyhodnotit pouze tehdy, pokud se tvůj architekt nachází ve městě, kde nemáš pilíř a zároveň je tam volné pole pro pilíř.
	Získej 1/2 kameny.



	Ve hře je 6 různých erbů (představujících vlivné šlechtické rody). Erby se nachází na bonusových destičkách a destičkách smluv. **Nezapomeň:** Kdekoliv na své desce hráče smíš mít v jednu chvíli maximálně 1 erb od každého rodu. Nikdy nesmíš získat erb rodu, který již máš.

	Zaplať 1/3/5/7/8 **stejných** zdrojů a získej 1/3/6/10/13 VB.

	Zaplať 2/3/9 železa a získej 2/4/17 VB.
	Zaplať 5/7 železa a získej 7/11 VB, navíc se posuň o 1 pole dál po královské stupnici.
	Zaplať 2/3/9 vlny a získej 2/4/17 VB.
	Zaplať 5/7 vlny a získej 7/11 VB, navíc můžeš pohnout svým obchodníkem z jeho aktuálního pole na sousedící pole.
	Zaplať 2/3 **stejné** zdroje libovolného druhu a 2/3 železa a získej 5/8 VB.
	Zaplať 2/3 **stejné** zdroje libovolného druhu a 2/3 vlny a získej 5/8 VB.
	Zaplať vyobrazenou kombinaci železa a vlny a získej 2/6/12 VB.
	Zaplať 3/5 vlny a 3/5 železa a získej 9/16 VB, navíc proveď akci postavy s 1 akčním bodem.

Destičky trhů

	Získej VB za každou sadu 1 dům + 1 pilíř, kterou máš na mapě.
	Získej VB za každou sadu 1 splněná smlouva na tvé desce hráče + 1 destička katedrály, kterou máš.
	Získej VB za každou splněnou smlouvu na tvé desce hráče.
	Získej součet VB vyobrazených na této destičce a těch předtisknutých na herním plánu. Poté získej VB podle tvé pozice na královské stupnici (nejedná se o násobek). Při vyhodnocování tohoto trhu tedy můžeš ztratit VB.
	Získej VB za každou sadu 1 splněná smlouva na tvé desce hráče + 1 erb na tvé desce hráče.
	Získej VB za každý dům, který máš na mapě.
	Získej VB za každou postavu na druhých a třetích patrech tvých budov na desce hráče (nezávisle na tom, zda je budova dokončená nebo ne).
	Získej VB za každý erb na tvé desce hráče.
	Získej VB za každý pilíř, který máš na mapě.

	Získej VB za každou budovu na tvé desce hráče, která je zcela zaplněná destičkami postav (nezávisle na tom, zda je dokončená nebo ne).
	Získej VB za každou destičku katedrály, kterou vlastníš.

Herní plán

	Ve městech je určitý počet polí pro domy hráčů. Některá pole jsou dostupná pouze při hrách 3 nebo 4 hráčů.
	Pole cest. Vaši obchodníci a architekti musí tato pole počítat při svém pohybu, ale nemohou sem umísťovat domy ani pilíře.
	Když postavíte dům na poli s tímto symbolem, okamžitě vyberte jednu ze svých budov (nezávisle na tom, zda je dokončená nebo ne), ve které je alespoň 1 postava a jedenkrát získejte každý bonus postavy v této budově. Smíte tyto bonusy získat v libovolném pořadí a smíte ignorovat libovolný počet bonusů postav v této budově.
	Když postavíte dům na poli s tímto symbolem, okamžitě získejte vyobrazené VB.
	Pole pro pilíř. Nesmíte umístit pilíř u katedrály ve městě s destičkou , protože tato katedrála nebude během hry postavena.
	Pole pro bonusové destičky. Pole označená čísly používáte pouze při hrách s počtem hráčů, který je roven vyobrazenému číslu nebo je vyšší (jinými slovy, pokud hraje méně hráčů, než kolik činí číslo na poli, neumísťujete sem bonusovou destičku).

Bonusy za umístění erbů

	Zaplať 6 jídel. Umísti dům ze své zásoby na libovolné město na mapě. V daném městě musí být volné pole pro dům a nesmíš umístit dům do města, kde už máš dům.
	Zaplať 6 jídel. Umísti pilíř ze své zásoby na libovolné město na mapě. V daném městě musí být volné pole pro pilíř a nesmíš umístit pilíř do města, kde už máš pilíř.
	Zaplať 5 jídel. Přesuň svého obchodníka na libovolné pole na mapě.
	Zaplať 4 jídla. Přesuň svého architekta na libovolné pole na mapě.
	Zaplať 3 jídla. Získej 2 libovolné zdroje.
	Zaplať 2 jídla. Získej 5 VB.

Tvůrci

Autoři: Daniele Tascini a Simone Luciani
Vývoj: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Małgorzata Mitura a Dávid Turczi
Autoři sólového módu: Dávid Turczi a Jeremy Avery
Ilustrace přebalu: Giorgio De Michele
Grafický návrh: Zbigniew Umgelter
Ilustrace: Zbigniew Umgelter
Pravidla: Błażej Kubacki
Redakce pravidel: Emanuela a Robert Prattovi, Rainer Åhlfors
Sazba pravidel: Zbigniew Umgelter
Vedoucí sólového playtestingu: Chuck Case

BOARD&DICE
Ředitel: Andrei Novac
Provozní ředitelka: Aleksandra Menio
Vedoucí marketingu: Filip Głowacz
Vedoucí prodeje: Ireneusz Huszcza
Hlavní výtvarník: Kuba Polkowski
Vedoucí vývoje: Błażej Kubacki

© 2022 Board&Dice. Všechna práva vyhrazena.

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrdý
Grafická úprava: Michal Hubáček

TLAMA games

Přehled karet

Very Special Friends
Velmi blízcí přátelé

1. *Pilíře* > *Katedrály*: Nejvyšší tmavě šedá kostka
2. Akce architekt

Resourceful Clergy
Vlivná kongregace

1. Akce postavy
2. Nevyšší růžová kostka

Whispers in the King's Ear
Drby ze dvora

1. Akce postavy
2. Nevyšší růžová kostka

Ecclesiastical Income
Církevní příjmy

1. Akce architekt
2. *Pilíře* > *Domy*: Akce obchodník

Visitors to the Curia
Návštěvníci z kurie

1. *Nový erb na dosah:* Akce architekt
2. *Nový erb na dosah:* Akce obchodník
3. *Nový erb dostupný v nabídce smluv:* Akce smlouvy

Deep Coffers
Bezedné pokladnice

1. Akce obchodník

Favor at the Court
Přízeň dvora

1. *Alespoň 1 nesplněná smlouva:* Nejvíce potřebná mezi nebo (nejvyšší z kostek stejné barvy)
2. *Nový erb na dosah:* Akce obchodník
3. *Nový erb na dosah:* Akce architekt
4. Akce smlouvy

Ready for Action
Vzhůru do akce

1. *Alespoň 1 nesplněná smlouva:* Nejvíce potřebná mezi nebo (nejvyšší z kostek stejné barvy)
2. Akce smlouvy
3. Nejvyšší modrá nebo světle šedá kostka

Farnosti

1. *Pilíře* > *Katedrály*: Nejvyšší tmavě šedá kostka
2. *Alespoň 1 nesplněná smlouva:* Nejvíce potřebná mezi nebo (nejvyšší z kostek stejné barvy)
3. Akce architekt
4. Akce smlouvy

Stavby jsou věčné

1. *Pilíře* > *Domy*: Akce obchodník
2. Akce architekt
3. *Pilíře* > *Katedrály*: Nejvyšší tmavě šedá kostka

Za krále a vlast

1. Královská akce

Nehynoucí sláva

1. *Domy* ≥ *Pilíře*: Akce architekt
2. Akce obchodník

Všechno bohatství světa

1. Nejvyšší kostka libovolné barvy

Nejvíce požadovaných