

ZBOJNÍCI



Král si vyrazil na dovču, a tak správu nad městem a královskou pokladnicí přenechal korunnímu princovi. Když se to doslechli místní zbojníci, okamžitě začali osnovat plány, jak si namastit kapsy!

Budete hrát za prince, nebo za zbojníky?

CÍL HRY

Zbojníci jsou hra plná plánování, odhadů, dohadů a podfuků, ve které se korunní princ postaví bandě zbojníků. Princovým úkolem je ochránit městskou pokladnici před prohnanými zloději. Princ vyhraje, pokud se ani jednomu ze zbojníků nepodaří za 6 kol nakrást 50 dukátů. V opačném případě vyhraje nejbohatší zbojník.

HERNÍ MATERIÁL



43 karet čtvrtí



7 karet dne



99 dukátových mincí



3 kostky



36 akčních žetonů
6 od každé barvy



18 figurek
15 banditů a 3 strážce



6 akčních kol



6 ukazatelů akcí



1 deska prince + 2 ukazatele



9 desek čtvrtí

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Vezměte desky čtvrtí a náhodně je rozestavte kolem žaláře (uprostřed). Tím vytvoříte plán města.
- 2 Zamíchejte karty dne. Náhodně vyberte 6 karet a utvořte z nich dobírací balíček. Zbylou kartu vraťte do krabice, aniž byste se na ni podívali. Balíček umístěte na vyznačené místo.
- 3 Náhodně určete hráče, který bude princem. Všechny dukáty a desku prince umístěte před tohoto hráče (2 ukazatele umístěte na nejnižší pole stupnic po stranách desky prince).
- 4 Všichni ostatní hráči budou zbojníci. Každý hráč si vybere barvu. Všichni hráči (včetně prince, který hraje za bílou barvu) začínají hru se 3 figurkami, akčním kolem, ukazatelem akcí a sadou karet čtvrtí. Všechn tento herní materiál (kromě ukazatele akcí) musí být ve stejné barvě.
- 5 Každý hráč si vezme všechny akční žetony ve své barvě a vytvoří z nich zásobu poblíž města.



Příklad přípravy hry pro 4 hráče

PRŮBĚH HRY

V každém kole zbojníci a princ naráz tajně vyšlou figurky do různých čtvrtí města. Princ se pokouší zajmout bandity, které vysílají zbojníci. Toho dosáhne tak, že vyšle stráže do stejné čtvrti, kam se chystají zbojníci.

Zbojníci se pokoušejí nakrást co největší lup a zároveň se vyhnout princovi i ostatním zbojníkům.

Hra trvá **6 kol**. Každé kolo má **3 fáze**:

1 Nový den

Každý hráč si vezme z osobní zásoby jeden ze svých akčních žetonů.


Otočte novou kartu dne z balíčku a umístěte ji na odpovídající čtvrt. Tato karta nahrazuje běžný efekt čtvrti (dokud není vyhodnocen efekt této karty).



2 Plánování

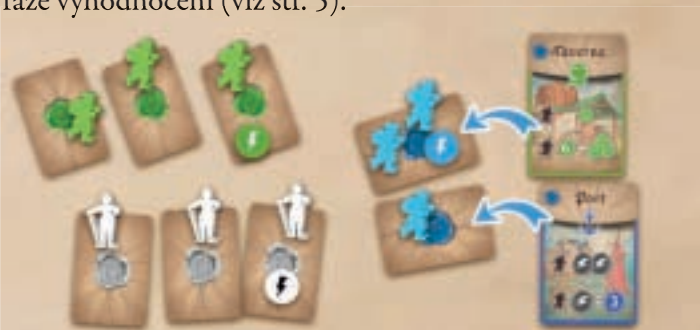
Všichni hráči současně naplánují, co jejich bandité nebo stráže během tohoto dne provedou. Plánování probíhá takto:

Vyberte, které karty čtvrtí chcete zahrát. Umístěte je lícem dolů před sebe na stůl. Na každou kartu umístěte jednu nebo více svých figurek.

Každá skupina figurek na kartě čtvrti tvoří bandu (bandu ve hře představuje symbol ) . Každá banda figurek vám během fáze vyhodnocení umožní vyhodnotit efekt čtvrti, na které se nachází.

Ke každé bandě můžete přidat až jeden akční žeton. Pokud tak chcete učinit, položte jej na kartu spolu

s figurkami. Tento žeton umožňuje bandě vybrat akci během fáze vyhodnocení (viz str. 5).



Při plánování musíte použít všechny dostupné figurky banditů.

Jakmile všichni hráči vybrali karty a připravili bandy, odhalí, kam figurky poslali. Figurky a akční žetony přesuňte do městských čtvrtí na odhalených kartách.



Jakmile jsou všechny figurky ve městě, hráči si vezmou karty zpět do ruky.

3 Vyhodnocení

Vyhodnoťte čtvrti jednu po druhé. Postupujte ve směru znázorněném šipkami (začněte od balíčku karet dne). Jako poslední se vyhodnotí žalář. Když vyhodnocujete čtvrt, dodržte následující kroky v pevně daném pořadí:

1. Akce bandy

Pokud máte spolu s bandou na čtvrti akční žeton, smíte si vybrat akci bandy (viz str. 6). Hráči, kteří během kroku plánování umístili na tuto čtvrt spolu s bandou akční žeton (viz str. 4), nyní použijí ukazatel akce a akční kolo. S jejich pomocí naráz tajně vyberou akci, kterou jejich banda provede.



Modrý hráč nařídil bandě provést akci „Okrad hráče“ a zaměřil ji na zelenou bandu.

Jakmile si všichni vybrali, odhalte kola a vyhodnoťte akce podle priority (symboly přesýpacích hodin na kole: číslo

s nejnižší hodnotou je na řadě první).

Pokud má více akcí stejné číslo, vyhodnotíte je současně. Akční žetony umístěné na městě se vrátí do zásob, i pokud nebyla akce provedena.

2. Chopte se jich!

Pokud je na čtvrti přítomna stráž, okamžitě přesuňte všechny figurky banditů ze čtvrti do žaláře.

3. Efekt čtvrti


Pokud na čtvrti není stráž, vyhodnoťte efekt této čtvrti. Některé efekty se aplikují na celou bandu, popř. na všechny figurky ve čtvrti, jiné se vyhodnotí za každou figurku zvlášť (viz str. 8). Po vyhodnocení odeberte figurky ze čtvrti a umístěte je před sebe na stůl (jak zbojníci, tak princ).

Po vyhodnocení čtvrti přejděte k další čtvrti v pořadí.

Poté co některý ze zbojníků ve čtvrti vyhodnotí efekt karty dne, odstraňte tuto kartu ze hry.



Příklad vyhodnocení

- 1 Stráž pošle zeleného banditu do žaláře. Princ vrátí figurku strážce před sebe.
 - 2 Zelený hráč vykrade pokladnici a pak si vezme zpět svoji figurku. Kartu dne odstraní ze hry.
 - 3 Princ vrátí figurku strážce zpět před sebe. Karta dne zůstane na místě.
 - 4 Zelený hráč, modrý hráč a princ naráz vyberou akce na akčních kolech. Pak kola odhalí.
- 
- Akce vyhodnotí podle priority:
Zelený hráč odvolá svoji bandu z čtvrti pryč. Modrý hráč se pokusí okrást zeleného, ale to nejde, protože jeho banda už je pryč. Nakonec se stráž pohne o jednu čtvrt. Modrý hráč vyhodnotí efekt čtvrti.
- 5 Na čtvrt se pohnula stráž, protože v předchozí čtvrti princ použil akční kolo. Stráž pošle modrého banditu do žaláře.
 - 6 Modrý i zelený hráč mají v žaláři po jednom banditovi. Použijí efekt čtvrti, aby utekli.



KONEC HRY

Hra končí po šestém kole.

Princ vyhrává, pokud se žádnému zbojníkovi nepodařilo nashromáždit 50 či více dukátů. Jinak se vítězem stává nejbohatší zbojník nebo zbojníci!

ROLE HRÁČŮ

Ve hře Zbojníci hraje jeden hráč za prince a ostatní jsou zbojníci. Princ a zbojníci mají odlišné cíle a styl hry.

1 Zbojníci

Zbojníci mají možnost vyhrát, pokud jeden z nich nakrade alespoň 50 dukátů. Vítěz musí být zároveň bohatší než všichni ostatní zbojníci.

Všichni zbojníci mají stejné akční kolo. Akce akčního kola se může odvíjet od počtu figurek v bandě nebo se aplikovat na celou bandu, viz níže. Pokud akce cílí na cizí bandu nebo hráče, musí cílit na bandu (či hráče), která se nachází ve stejné čtvrti. Akce nemohou cílit na prince nebo strážce.



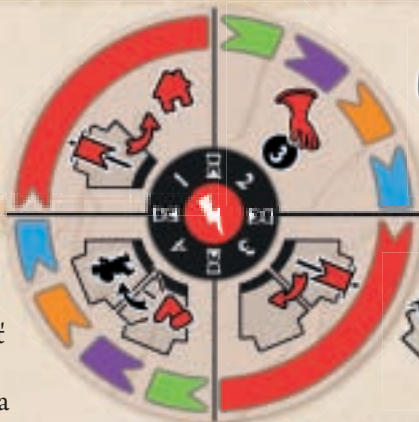
Úprk (1) :

Vezměte zpět celou svoji bandu a vraťte ji před sebe na stůl. Banda je pryč ze čtvrti a nevyhodnotí efekt.



Vykopnutí (4) :

Bandity zaměřeného týmu přesuňte na následující čtvrt v pořadí podle šípek. Smíte přesunout max. 1 banditu za každého vlastního banditu, kterého máte na čtvrti.



Okrad' hráče (2) :

Každý váš bandita na čtvrti ukradne 3 dukáty zaměřenému hráči (pokud se na čtvrti nachází jeho banda).



Přesun (3) :

Přesuňte celou svoji bandu na další čtvrt v pořadí podle šípek.

Když vybíráte akci, umístěte ukazatel akce na požadovanou akci a případně také určitou barvu hráče. Jednotlivé akce se vyhodnotí v pořadí podle čísel (u přesýpacích hodin), od nejnižšího po nejvyšší. Shodná čísla se vyhodnotí současně.

2 Princ (není ve hře při hře 2 hráčů)

Princ vyhraje, pokud se ani jednomu zbojníkovi nepodařilo nashromáždit 50 či více dukátů.

Princ má speciální akční kolo a desku. Na desce má 2 schopnosti, které může během hry vylepšovat.



Stážení do žaláře (1) :

Přesuňte libovolný počet strážů na žalář (nepošle do žaláře žádné bandity na čtvrti).



Výzvědy (0) :

Aktivujte schopnost výzvědy (viz níže). Aplikujte ji na všechny hráče, jejichž bandy se nachází na čtvrti.



Okrad' hráče (2) :

Každá figurka stráže na čtvrti zabaví 5 dukátů zaměřenému hráči (pokud se na čtvrti nachází jeho banda).

Přesun (3) :

Přesuňte libovolný počet strážů na další čtvrt' v pořadí podle šipek (nepošle do žaláře žádné bandity na čtvrti).



Pokud se na žaláři nachází stráž:

Princ vyhodnotí následující efekt (**pouze jednou**):

Princ vylepší jednu svoji schopnost (posune odpovídající ukazatel o jedno pole výš) a získá akční žeton. Poté vyhodnotí efekt rozsudku podle desky prince. Po placení pokut jsou vždy všichni uvěznění bandité propuštěni.



Výzvědy

Z ruky každého zbojníka, který má bandu na čtvrti, náhodně vezmete vyobrazený počet karet. Podívejte se na ně a ponechte si je. Vráťte je zbojníkům až po nejbližší fázi plánování. Počet karet je určený úrovní schopnosti.

Od každého hráče můžete vzít maximálně 3 karty.



Rozsudek

Každý hráč, který má bandity na žaláři, musí zaplatit příslušnou pokutu za každého svého banditu na žaláři. Výše pokuty je určena úrovní schopnosti. Následně jsou všichni uvěznění bandité propuštěni (včetně těch, za které nebyla zaplacená pokuta).

Na začátku hry je pokuta 0.

ČTVRTI

VŠECHNY ZÍSKANÉ DUKÁTY BERTE Z PRINCOVÝCH ZÁSOB.



Tržnice

Získejte dukáty v závislosti na velikosti vaší bandy na této čtvrti. Čím větší banda, tím víc získáte.

Příklad: Pokud jsou zde 3 modří bandité, modrý hráč získá 12 dukátů.



Radnice

Rozdělte lup z radnice (10 dukátů) co nejrovněji mezi figurky banditů na této desce. Zbytek, který není možný rozdělit mezi figurky, nebude ukraden.

Příklad: Na radnici jsou 2 modří bandité a 1 zelený bandita. Modrý hráč získá 2 x 3 dukáty a zelený získá 1 x 3 dukáty. Zbylý dukát nejde spravedlivě rozdělit, takže nebude uloupen.



Přístav

Za každou figurku bandity, kterou máte na přístavu, proveďte jednu z těchto možností:

- Vezměte si 2 své akční žetony ze zásoby.
- Prodejte libovolný počet svých akčních žetonů zpět do zásoby. Získáte 3 dukáty za každý takto prodaný akční žeton.



Krčma

Za každou figurku bandity, kterou máte na krčmě, proveďte jednu z těchto možností:

- Hodte kostkou a získejte tolik dukátů, kolik je hodnota na kostce.
- Zaplaťte 6 dukátů, hodte 3 kostkami a získejte tolik dukátů, kolik činí součet na všech 3 kostkách.



NĚKTERÉ ČTVRTI JSOU RISKANTNÍ: POKUD NESPLNÍTE JEJICH PODMÍNKY, FIGURKY BANDITŮ SE Z NICH IHNED PŘESUNOU DO ŽALÁŘE, I KDYBY NA DESCE NEBYLA STRÁŽ.



Palác

Pokud je na paláci 3 a více figurek banditů (jedné či více barev), všichni bandité z paláce se přesunou do žaláře bez efektu čtvrti.

V opačném případě každá figurka bandity na paláci ukradne 5 dukátů.



Kočár

Pokud je na této čtvrti pouze 1 figurka bandity, tato figurka se přesune do žaláře bez efektu čtvrti.

V opačném případě hodte kostkou a k výsledku hodu přičtěte 10. Rozdělte lup z kočáru co nejrovněji mezi figurky banditů na této desce.



Pokladnice

Pokud je na této čtvrti více než 1 banda, pak se pohádají a všechny přítomné bandy se přesunou do žaláře bez efektu čtvrti.

V opačném případě osamělá banda ukradne 10 dukátů.



Žalář

Pokud je na žaláři přítomna figurka strážce, princ vyhodnotí efekt na své desce. Figurky banditů v tomto tahu nemohou vyhodnotit efekt žaláře.

Pokud na žaláři figurka strážce není, můžete za každého svého banditu na žaláři vybrat jednu z možností:

- Zaplatit akční žeton a utéct (vzít si zpět daného banditu).
- Nechat banditu v žaláři a získat akční žeton.



SOUBOJ ZBOJNÍKŮ (MÓD PRO 2 HRÁČE)

Tento mód umožňuje soupeření 2 hráčů. Princ v tomto případě není ve hře.

Každý hráč začne hru s následujícím herním materiálem: 1 figurkou stráže, 3 figurkami banditů, akčním kolem, ukazatelem akce a sadou karet čtvrti v odpovídající barvě.

Platí všechna obvyklá pravidla s následujícími výjimkami:

Během fáze plánování každý hráč kromě banditů umístí na 1 kartu také figurku stráže. Figurka stráže pošle do žaláře všechny figurky banditů ze čtvrti, kde se nachází. Případnou akci svojí bandy nemůžete zaměřit na figurku stráže.

Pokud má některý hráč na začátku kola jednu či více figurek banditů na žaláři, tento hráč vyšle do města druhou figurku stráže. Ve městě tedy v daném kole budou 3 stráže. Pokud mají v žaláři figurku bandity oba hráči, nikdo druhou figurku stráže nezíská.



Příklad hry dvou hráčů

ČASTÉ DOTAZY

♦ Hra skončí, když mám 50 dukátů?

Ne. Hra končí po šesti kolech.

♦ Více hráčů chce okrást stejného zbojníka, ale daný zbojník nemá dost peněz. Co máme dělat?

Nejprve si vezme peníze princ. Co zbude, si spravedlivě rozdělí zbylí hráči, podobně jako při vyhodnocování některých čtvrtí: Rozdělte lup co nejrovněji mezi figurky banditů provádějící danou akci. Zbytek, který není možný rozdělit mezi figurky, nebude ukraden.

♦ Zahrál jsem akční žeton, ale teď ho nechci použít. Můžu to prostě neudělat?

Ano. Akci z akčního žetonu nemusíš provést. Pokud máš vybrat akci tajně, tak vyber akci, kterou provést nelze (například okradení hráče, který není přítomen). Tvůj žeton se vrátí do zásoby, jako kdyby byl použitý.

♦ Můžu okrást nebo vykopnout prince?

Ne. Zbojníci nemohou provést akce ovlivňující strážce (proto na akčním kole také nejsou bílé sekce značící prince).

♦ Co se stane, když se pohnu nebo mě někdo vykopne z poslední čtvrti ve městě?

Když opustíte poslední čtvrt v pořadí, tak skončíte v žaláři (po směru šipek).

♦ Co máme dělat, když v zásobě není dostatek akčních žetonů nebo dukátů?

Každý hráč smí mít maximálně 6 akčních žetonů. Pokud máte získat akční žeton, ale vaše žetony už v zásobě nejsou, nic nezískáte. Pokud dojdou v zásobě dukáty, použijte vhodnou náhradu.

♦ Můžu zahrát 2 akční žetony na jednu kartu?

Ne. Maximum je jeden akční žeton na kartu.

♦ Co se stane, když více hráčů naráz použije vykopnutí?

Akce má stejnou prioritu pro všechny. Takže se zároveň vzájemně vykopnou do další čtvrti.

♦ Když se sejde v jedné čtvrti více hráčů, kdo se rozhoduje první při vyhodnocování efektů čtvrti?

V některé čtvrti (krčma a přístav) může být pro hráče důležité, jakou možnost vybere protihráč. V takovém případě vyhodnotí všichni hráči jednoho svého banditu současně. Následně vyhodnotí dalšího banditu, pokud jich tam mají více. Na krčmě si vždy tajně vložíte do pěsti 6 dukátů, abyste naznačili, že chcete házet třemi kostkami, nebo necháte ruku prázdnou, pokud chcete házet jednou kostkou. Najednou pak odhalíte obsah ruky. Analogicky to provedete v přístavu s akčními žetony.

ČESKÁ VERZE HRY

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



Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Daniela Vacíková, Pavel Skalický
Grafická úprava: Michal Hubáček

NÁPOVĚDA HRÁČŮ

Přehled kola:

1



pro všechny hráče. Otočte novou kartu dne.



2



Každý hráč tajně naplánuje, kam se vydá. Rozmístí své figurky banditů na karty čtvrtí. Figurky lze rozmístit na libovolnou kartu a doplnit . Jakmile si všichni vybrali, odhalte karty a umístěte figurky a žetony do čtvrtí.

3

Vyhodnoťte čtvrti jednu po druhé v pořadí šipek na městě. Když vyhodnocujete čtvrt, dodržte následující kroky:



Akce bandy

Nejprve naráz vyhodnoťte všechny akční žetony pomocí akčních kol.



Stráž

Pokud je na desce stráž, pošle bandity do žaláře. Pokud je stráž na žaláři, aktivuje efekt Rozsudek na desce prince.

Nebo



Bandité

Pokud na desce stráž není, vyhodnotí bandité efekt čtvrti.

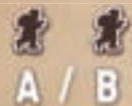
Hra končí po 6 kolech.

Princ vyhraje, pokud se žádnému zbojníkovi nepodařilo nakrást 50 dukátů. Jinak vyhrává nejbohatší zbojník!

Popis symbolů



Banda: Všechny figurky banditů na jedné čtvrti patřící jednomu hráči.



Volba: Každá figurka bandity vyhodnotí jeden z efektů čtvrti (A, nebo B).



Rozdělení lupu: Dvě ruce znamenají, že lup se rozdělí spravedlivě mezi figurky banditů.



Osobní lup: Každá figurka bandity na desce získá vyznačený lup.



Náhodný lup: Hodte kostkou. Její hodnota představuje obnos získaných dukátů.



Pokud máte přičíst kostku k dukátům, hodte kostkou a přičtěte výsledek hodu k vyznačeným dukátům.