



ROZKVĚT ŘEMESEL

ARCHITEKTI ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOR HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA: SHEM PHILLIPS

PŘEKLAD, REDAKCE A SAZBA: MIROSLAV TLAMICHA


KOREKTURY: DANIEL KNÁPEK


© 2020 TLAMA GAMES, GARPHILL GAMES


WWW.TLAMAGAMES.COM

V rozšíření *Architekti Západního království: Rozkvět řemesel* se tovaryši vracují do města jako mistři obohacení o hluboké znalosti řemesel. V cechovním domě nikdy nebylo tak rušno. Zatímco někteří učedníci tráví čas osvojováním nových dovedností, jiní zkrášlují městské stavby vším možným od zlatých tapisérií po mozaiková okna. Ale nenechte se ošálit vším tím zlatavým třpytem a luxusními ozdobami. Neboť není všechno zlato, co se třpytí.

HERNÍ MATERIÁL

 2 oranžové ukazatele hráče


 20 oranžových figurek služebníků

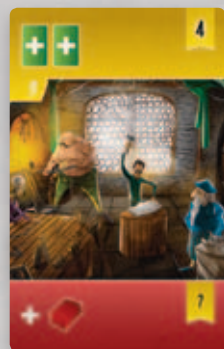
 6 řemeslníků
(v šesti barvách)



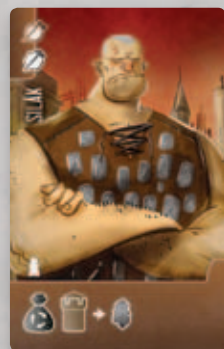
1 překryvná karta černého trhu




12 karet budov (se symbolem )



24 karet řemesel



12 karet učedníků (se symbolem )

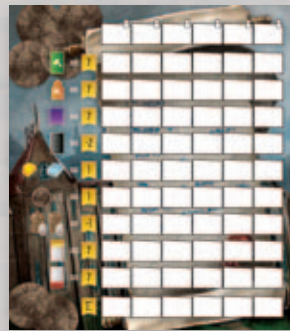
1 deska cechovního domu



6 nápovědních karet



2 oboustranné desky hráčů



1 bodovací bloček

Příprava hry je shodná se základní hrou, jak je popsáno jejich v pravidlech, s následujícími změnami:

1. Umístěte desku cechovního domu tak, aby překryla původní lokaci **radnice** na herním plánu. Taktéž položte překryvnou kartu černého trhu na prostřední akční pole **černého trhu** na herním plánu tak, aby překryla původní ikonografii.
2. Při přípravě karet učedníků a budov zamíchejte nové karty z tohoto rozšíření do odpovídajících balíčků.
3. Zamíchejte všechny karty řemesel a utvořte z nich balíček. Ten umístěte lícem dolů nad lokaci **cechovního domu**. Poté otočte vrchní 4 karty a umístěte je do řady podél horní hrany herního plánu.
4. Když si vybíráte barvu hráče, máte nyní k dispozici také oranžovou. Při standardní přípravě hry si můžete vybrat kteroukoli ze 2 oranžových desek hráče. Při variabilní přípravě hry poskytují zadní strany těchto desek hráčům na výběr nové schopnosti a počáteční podmínky (více na straně 12).
5. Každý hráč obdrží navíc jednu nápovědní kartu a jednoho řemeslníka odpovídající barvy.
6. V pořadí proti směru hodinových ručiček každý hráč najme (*zdarma*) jednoho učedníka z nabídky na herním plánu. Poté, co všichni hráči najali učedníka, doplňte prázdná pole v nabídce z balíčku učedníků. Toto najímání učedníků se provede ještě před výběrem počátečních karet budov. Nezapomeňte za najaté učedníky případně zvýšit či snížit početnost.



Pravidla přípravy hry v 6 hráčích:

- Stejně jako ve hře v 5 hráčích končí hra zaplněním všech políček v **cechovním domě** (dříve **radnici**) služebníky.
- Základní pravidla vyžadují umístit 2 karty odměn na hráče a 1 navíc lícem dolů napravo od **katedrály**. Jelikož v základní hře není dostatek karet pro 6 hráčů, jednoduše použijte všechny dostupné karty odměň. Toto pravidlo je však třeba dodržet, pokud byste měli později k dispozici více karet odměň (*budoucí rozšíření* či *promo karty*).

DESKA CECHOVNÍHO DOMU

Nová deska přináší **cechovní dům** a s ním dvě nové akce (*výrobu ozdob a nástrojů*) a 3 políčka zde nyní spouštějí obnovu nabídky učedníků. **Cechovní dům** překrývá lokaci **radnice** ze základní hry, nicméně jeho funkce zůstává stejná. Vše, co se v základní hře týká **radnice**, je nyní plně aplikováno na **cechovní dům**.

Pokud chcete vyrobit ozdobu nebo nástroj, musíte položit služebníka na vašeho služebníka, který již na lokaci **cechovního domu** leží. Není možné pokládat služebníky na služebníky soupeřů. Na jednom políčku nikdy nemůžou ležet více než dva služebníci. Pokud na lokaci neleží žádný váš služebník, na kterého byste mohli položit druhého, nemůžete tuto akci zahrát.

-  Po ukončení tahu hráče, který položí prvního služebníka na políčko **cechovního domu** obsahující tento symbol, odhodte učedníka nejvíce vlevo z obou řádků z nabídky na herním plánu a doplňte nabídku učedníků jako obvykle. Případné mince na odhozených učednících vraťte do zásoby
-  Po ukončení tahu hráče, který položí prvního služebníka na políčko **cechovního domu** obsahující tento symbol, odhodte učedníka nejvíce vlevo z obou řádků z nabídky na herním plánu a doplňte nabídku učedníků jako obvykle. Případné mince na odhozených učednících vraťte do zásoby



VÝROBA OZDOB



Ozdoby přinášejí hráči okamžité výhody a také body na konci hry. Při výrobě ozdob postupujte následovně:

1. Položte služebníka ze své zásoby na vašeho již ležícího služebníka na lokaci **cechovního domu**.
2. Zaplaťte 5 mincí (z toho 2 na daních).
3. Vyberte si jednu ze 4 karet řemesel z nabídky nad herním plánem. Tyto karty mají více použití. Při výrobě ozdob vás bude zajímat pouze horní část každé karty.



4. Zasuňte vyrobenou ozdobu pod jednu z vašich dříve postavených budov tak, aby byla vidět jen horní, žlutá část karty.

Důležité pravidlo: Ke každé budově může být vyrobena pouze jedna ozdoba. Pokud hráč nemá před sebou postavenou žádnou budovu bez ozdoby, nemůže ozdobu vyrobit.

5. Získejte okamžitou výhodu (*nebo postih*) z právě vyrobené ozdoby.
6. Otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku karet řemesel a umístěte ji na prázdné místo v nabídce. Pokud již v balíčku řemesel nejsou karty, nabídka se nedoplní. Karet je záměrně omezený počet.

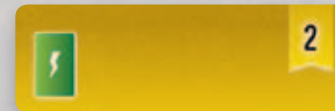
*Příklad: Hráč právě položil jednoho svého služebníka na jiného dříve položeného na políčku v **cechovním domě**. Zaplatil mince a rozhodl se vyrobit ozdobu na obrázku vpravo. Zasunul ozdobu pod kartu **Nádvoří**, a získal tak ihned 3 hlíny a další 3 VB získá na konci hry.*

Jakmile je ozdoba přiřazena k budově, není již možné ji během hry přesunout na jinou.

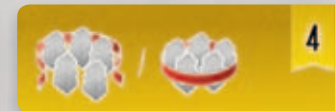


Efekty ozdob

Většina ozdob buď přinese suroviny, dluhy, nebo ovlivní počestnost hráče. Nicméně je zde několik efektů, které je třeba blíže vysvětlit:



Znovu aktivujte okamžitý efekt přiřazené budovy (*jde-li o budovu vyhodnocovanou na konci hry, nemá tato ozdoba žádný efekt*).



Osvobodte všechny vaše zajaté služebníky na deskách ostatních hráčů, nebo proveďte jednu akci zajmutí.



Odhodte všechny učedníky z nabídky na herním plánu. Poté doplňte nové a najměte jednoho zdarma.



Propusťte všechny své služebníky z vězení.



Nástroje dávají uředníkům nové schopnosti a přinášejí další vítězné body na konci hry.

Při výrobě nástrojů postupujte následovně:

1. Buď položte služebníka ze své zásoby na vašeho již ležícího služebníka na lokaci cechovního domu, nebo umístěte služebníka na prostřední políčko **černého trhu** (to stojí 2 mince a 1 počestnost, ale zase nemusíte natrvalo pokládat služebníka do cechovního domu).
2. Vyberte si jednu ze 4 karet řemesel z nabídky nad herním plánem. Tyto karty mají více použití. Při výrobě nástrojů vás bude zajímat pouze spodní část každé karty.
3. Zasuňte vyrobený nástroj pod jednoho z vašich najatých uředníků tak, aby byla vidět jen spodní, červená část karty.

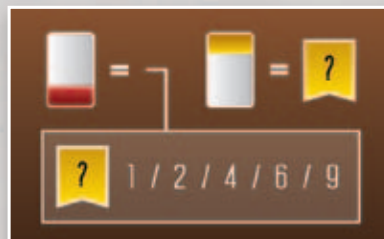
Důležité pravidlo: Každý uředník může mít pouze jeden nástroj.

Pokud hráč nemá žádného najatého uředníka bez nástroje, nemůže nástroj vyrobit.

4. Otočte vrchní kartu z dobíracího balíčku karet řemesel a umístěte ji na prázdné místo v nabídce. Pokud již v balíčku řemesel nejsou karty, nabídka se nedoplní. Karet je záměrně omezený počet.

Příklad: Hráč právě položil jednoho svého služebníka na jiného dříve položeného na políčku v **cechovním domě** a vyrobil nástroj na obrázku vpravo. Zasunul nástroj pod kartu Obchodníka. Od této chvíle si jednou za tah, když využívá schopnost uředníka, může navíc snížit počestnost o 1, a získat tak 1 mramor.

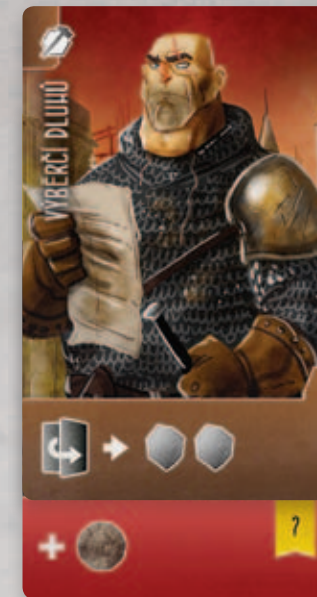
Jelikož je to první nástroj, který hráč vyrobil, přinese mu na konci hry 1 VB. Přehled bodových zisků za nástroje na konci hry najdete také ve spodní části nápovědních karet.



Efekty nástrojů

Tím, že dáte uředníkům nástroje, můžete vytvořit spoustu úžasných i podivných kombinací. Proto je nutné uvést několik důležitých pravidel:

- Každý nástroj je možné použít pouze jednou za tah nebo obnovení **černého trhu**.
Příklad: Pokud je tento Výběrčí dluhů použit během tahu hráče vícekrát, vždy přinese maximálně jednu minci (nikoli jednu minci za každý splacený dluh).
- Hráč musí využít schopnost, kterou uředník poskytuje, aby získal také efekt nástroje. Nicméně je možné aktivovat nejprve nástroj a poté schopnost uředníka.
Příklad: Pokud by hráč měl pouze 5 mincí a ke splacení dluhu by jich potřeboval 6, může nejprve získat 1 minci z nástroje a poté splatit dluh, čímž aktivuje schopnost Výběrčího dluhů.
Jinými slovy, nástroje lze používat jako odměnu, ale též jako slevu, když je to možné.
- Jakmile je nástroj přiřazen uředníkovi, není již možné jej během hry přesunout na jiného. Nicméně pokud má být uředník s nástrojem z nějakého důvodu odhozen, je možné nástroj předat jinému uředníkovi, který dosud žádný nemá. Pokud by hráč neměl žádného uředníka bez nástroje, bude nástroj vyřazen ze hry.



Ze strategických důvodů je vhodné vyhýbat se určitým kombinacím uředníků a nástrojů. Například nástroj, který umožňuje zajmout služebníky, nebude dobře fungovat s Panošem nebo Pouličním prodavačem (nikdy se neaktivuje nástroj, protože schopnost těchto uředníků se aktivuje pouze při obnovení **černého trhu**).

Více příkladů různých kombinací uředníků a nástrojů najdete na další straně.

Níže je popsáno několik příkladů, jak mohou pracovat učedníci s nástroji:



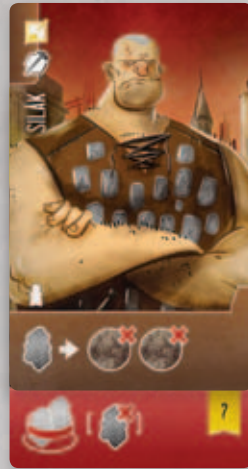
Tento nástroj se nikdy neaktivuje. Místo toho poskytuje Opatovi jednu dovednost od každého druhu navíc. Ty je možné využít při stavbě budov nebo při bodování na konci hry, například za budovy Zedníkova chýše a Ubytovna.



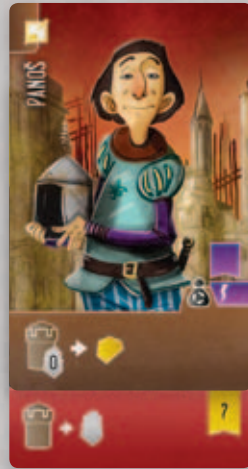
Tato Pletichárka umožňuje zaplatit o 1 minci méně při zájímání služebníků na **rynku**. První zajmutí vždy stojí 1 minci na daních. Nicméně je možné použít 1 minci z nástroje a zaplatit ji na daních (*nástroj se však aktivuje pouze tehdy, když hráč provede ještě druhé zajmutí, protože teprve to aktivuje schopnost učedníka*).




Když umístíte služebníka na **rynek**, s Odpůrkyní můžete provést akci, jako byste zde měli o 1 služebníka navíc. Jelikož jde o pasivní schopnost, její nástroj se aktivuje vždy, když umístíte služebníka na **rynek**, a získáte tak kartu budovy navíc.



Tento silák umožňuje při umístování řemeslníka zaplatit o 2 mince méně. Pokud reálně získáte slevu na prováděnou akci, můžete zajmout až 2 služebníky jedné barvy (*ale ne vlastního řemeslníka*) z lokace, kam jste právě řemeslníka umístili (*zajímat musíte vždy na stejné lokaci, kterou jste právě aktivovali*).



Během každého obnovení trhu za tohoto Panoše získáte 1 zlato, pokud nemáte žádného služebníka ve vězení. Nicméně pokud máte pouze 1 služebníka ve vězení, tento nástroj vám umožní ho osvobodit, protože tím ve výsledku splníte podmínku pro aktivaci schopnosti Panoše nemít ve vězení žádného služebníka.

 Každý hráč má nyní k dispozici 1 řemeslníka. Ve většině případů se chová jako běžný služebník. Nicméně je zde několik doplňujících pravidel pro tohoto unikátního služebníka:

- **Při umístování se řemeslník počítá jako dva služebníci.** V dalších tazích se však již počítá jen jako jeden služebník.
*Příklad: Pokud umístíte řemeslníka do **lesa**, ve kterém nemáte žádné služebníky, získáte 2 dřeva. Pokud v dalším tahu umístíte do **lesa** služebníka, dostanete opět jen 2 dřeva (neboť řemeslník se již počítá jako jeden služebník, ne jako dva při umístování v minulém tahu).*
- **Při umístování řemeslníka můžete ignorovat ztrátu 1 počestnosti.**
*Příklad: Pokud umístíte řemeslníka na lokaci **výběřčí daní**, snížíte si počestnost pouze o 1. Stejně tak, pokud pomocí řemeslníka najmete učedníka, který způsobuje okamžité snížení počestnosti o 1, můžete tuto ztrátu ignorovat.*

Tato pravidla pro řemeslníky najdete také na nových nápovědních kartách.

Řemeslníky je možné zajmout stejně jako služebníky. Jejich hodnota při vsazení do vězení je 1 mince a ve vězení se počítají jako jeden služebník. Obecně platí, že každá akce, která se týká služebníků, platí stejně i na řemeslníky. **Řemeslníci nemohou být nikdy položeni do cechovního domu.**

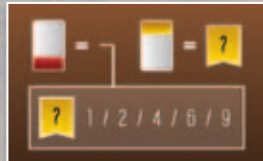


= jakýkoli služebník (*obyčejný nebo řemeslník*)



= řemeslník

Hra končí stejně jako v základní hře. Hráči mohou k zápisu výsledků použít bodovací bloček. K běžnému závěrečnému bodování se přidají ještě VB za ozdoby a nástroje.



Ozdoby přinášejí vítězné body vyobrazené v pravém horním rohu každé karty. Hráči získávají vítězné body dle počtu vyrobených nástrojů.
Příklad: Jak je vidět na nápovědní kartě, hráč, který vyrobil 3 nástroje, získá 4 VB, zatímco hráč s 5 vyrobenými nástroji získá 9 VB.

SÓLOVÁ HRA

Příprava sólové hry je shodná s přípravou popsanou v příloze pravidel základní hry se třemi kroky navíc, jež najdete na straně 3 těchto pravidel.

Váš soupeř hraje naprosto stejně jako v základní hře s jednou výjimkou. Kdykoli soupeř pokládá služebníka do **cechovního domu** (karty *intrik radnice*), provede kroky popsané na kartě intrik, navíc ale vyrobí 1 ozdobu. Do **cechovního domu** však vždy umístí pouze jednoho služebníka. Soupeř nikdy nemůže pokládat druhého služebníka na již ležícího v **cechovním domě**.

Když soupeř vyrábí ozdoby, neprovádí se okamžitý efekt ozdob (*nedostane žádný okamžitý bonus ani postih*). Význam mají pouze vyobrazené VB na ozdobách. Jednoduše vezměte z nabídky kartu řemesel a položte ji poblíž herní desky soupeře pro účely závěrečného bodování.

Váš soupeř vždy vyrobí z nabídku tu ozdobu, za kterou získá nejvíce VB. Pokud je zde takových karet více, vyberte z nich soupeři kartu ozdoby náhodně. Zbylé karty vraťte zpět do nabídky. Poté jako obvykle otočte z balíčku karet ozdob novou kartu a doplňte jí nabídku.

K obvyklému bodování váš soupeř navíc získá VB za vyrobené ozdoby.



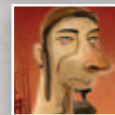
Opat – Hráč získá 1 minci při vykonávání akcí v **královském skladu**.



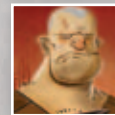
Odpůrkyně – Na **rynku** provádíte akce, jako byste zde měli o 1 služebníka více.



Vymahač – Získáte uvedenou odměnu, když posíláte služebníky do **vězení**.

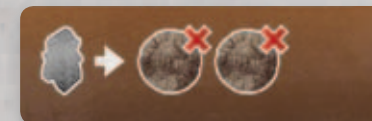


Hlídka – Ve **strážnici** provádíte akce, jako byste zde měli o 1 služebníka více.



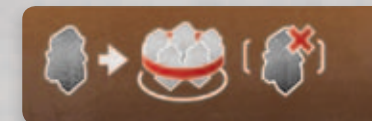
Silák – Vylepšuje schopnost vašeho řemeslníka. Navíc má vždy 2 dovednosti namísto 1.

Schopnosti Siláka



Váš řemeslník má vždy slevu 2 mince na jednu akci v tomto tahu.

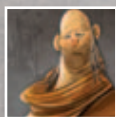
Příklad: Může mít slevu 2 mince při najímání učedníka, při návštěvě černého trhu nebo při využití schopnosti Obchodníka v královském skladu.



Váš řemeslník zajme všechny služebníky jedné barvy na lokaci, kam je umístěn. Můžete použít tuto schopnost k zajmutí vlastních služebníků, ale nikdy s ní nemůžete zajmout svého řemeslníka



Váš řemeslník bude propuštěn z vězení při každém obnovení **černého trhu**.



Vavřinec

Začíná hru bez uvězněných služebníků. Nemá žádné mince, ale dostane počestnost 12, 1 nástroj (vybere si z nabídky po výběru budov) a 1 dluh. Jeho řemeslník se při umísťování počítá jako 3 služebníci.



Gizela

Začíná hru bez uvězněných služebníků. Dostane 2 mince a počestnost 13. Kdykoli vyrábí nástroj, dostane navíc před přiřazením ozdoby učedníkovi okamžitý bonus ozdoby z této karty řemesel.

EFEKTY NOVÝCH BUDOV

Farnost – Majitel získá okamžitě tolik karet budov, kolikrát se podílel na stavbě **katedrály**.

Galerie – Majitel získá zdarma 1 ozdobu.

Nádvoří – Majitel získá 1 kámen, dřevo a hlinu.

Oblouk – Majitel obdrží 2 dluhy.

Posádka – Majitel získá zdarma 1 nástroj.

Sloup – Všichni hráči získají 3 mince.

Akademie – Majitel získá 1 VB za každý nástroj.

Arkáda – Majitel získá 1 počestnost za každou ozdobu.

Poradní sál – Majitel získá 1 počestnost za každý nástroj.

Skladiště – Majitel získá 1 počestnost za každou sadu 3 unikátních dovedností.

Sklepení – Majitel získá 1 VB za každou ozdobu.

Ubytovna – Majitel získá 2 VB za každou sadu 3 unikátních dovedností.

