



# ARCHITEKTI

## ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOR HRV: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA: SHEM PHILLIPS

© 2018 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKLADU: ANNA LEDECKÁ

REDAKCE A SAZBA: MIROSLAV TLAMICHA

KOREKTURY: MICHAL STÁREK, DANIEL KNÁPEK

© 2019 TLAMA GAMES

[WWW.TLAMAGAMES.COM](http://WWW.TLAMAGAMES.COM)

Hra *Architekti Západního království* je zasazena do prostředí Karolínské říše, konkrétně do období jejího konce, kolem roku 850 našeho letopočtu. Hráči se v roli královských architektů snaží co nejvíce zapůsobit na svého krále a udržet si postavení ve společnosti budováním nejrůznějších staveb v jeho nové říši. Hráči musejí sbírat suroviny, najímat učedníky a dobře hlídat své pracovníky. Zrada je totiž na denním pořádku a konkurenční architekti udělají vše pro to, aby zabránili vašemu pokroku. Zachováte si počestnost, nebo skončíte ve společnosti zlodějů a překupníků?

## CÍL HRY

Cílem hry *Architekti Západního království* je dosáhnout nejvyššího počtu **vítězných bodů** (VB) na konci hry. Body je možné získat stavbou různých **budov** a přiložením ruky k dílu při stavbě **katedrály**.

V průběhu hry budou hráči muset učinit nejedno morální rozhodnutí, jejich **počestnost** však bude posouzena pouze na jejím konci. Malý podvod sem, pochybný obchod tam, to přeci nic není. Dejte si ale pozor, abyste to nepřehnali, jinak vás stihne trest. Konec hry nastane po dokončení určeného počtu staveb.

## HERNÍ MATERIÁL

	35× hlína		25× zlato	<i>malý</i>	<i>velký</i>	<i>nesplacený</i>	<i>splacený</i>
	40× dřevo		30× mramor				
	40× kámen		10 ukazatelů hráčů (v pěti barvách)	10 karet černého trhu		22 karet dluhu	
	50× mince			100 figurek služebníků (v pěti barvách)			
					11 karet odměn		6 karet násobení
							



1 herní plán

Strana 1: standardní



Strana 2: variabilní



5 oboustranných  
desek hráčů



40 karet učedníků



40 karet budov

Při přípravě hry postupujte dle následujících kroků:

1. Položte **herní plán** doprostřed stolu.
2. Zamíchejte balíček karet **černého trhu** a umístěte jej na levé pole **černého trhu**, stranou znázorňující „malý trh“ vzhůru.
3. Zamíchejte balíček karet **odměn** a umístěte z něj 2 karty na hráče a 1 navíc lícem dolů napravo od **katedrály**.  
*Například 9 karet pro hru ve 4 hráčích.* Nepoužité karty vraťte do krabice.
4. Umístěte balíček karet **dluhu** vedle **strážnice** „nesplacenou“ stranou nahoru.
5. Položte balíček karet **násobení** vedle herního plánu.
6. Zamíchejte balíček karet **učedníků** a položte jej lícem dolů napravo od herního plánu. Vrchních 8 karet položte lícem vzhůru na 8 polí napravo od **dílny**.
7. Zamíchejte balíček karet **budov** a umístěte jej nalevo od **dílny**.
8. Vytvořte vedle herního plánu společnou zásobu **hlíny, dřeva, kamene, zlata, mramoru a mincí**.



= 20 mincí  
a 10 hlíny

## Společná zásoba

Následující herní materiál se považuje za neomezený: dluhy, hlína, dřevo, kámen, zlato, mramor a mince. V případě, že něco z uvedeného dojde, používají se karty násobení.



9. Na pole nad **výběřím daní** položte 4 mince ze společné zásoby.

10. Každý hráč si vezme 1 **desku hráče** (*standardní stranou vzhůru, pokud nepoužíváte variabilní přípravu hry*) a 20 figurek **služebníků** příslušné barvy.

11. Každý hráč umístí jeden ze svých ukazatelů pod **katedrálu** a druhý na číslo 7 na **stupnici počestnosti**.

12. Na začátku hry se karty budov vybírají tzv. „draftem“: Každému hráči rozdejte 4 karty budov. Z nich si každý hráč jednu vybere a položí před sebe lícem dolů, zbylé tři karty předá hráči po své levici. Poté si každý hráč opět vybere jednu kartu a zbylé předá dále. Z posledních dvou karet si každý hráč jednu nechá a druhou vrátí dospod balíčku budov. Hráči si nyní mohou vzít vybrané tři karty **budov** do ruky. *Žádný hráč v průběhu hry nesmí vědět, jaké karty budov mají v ruce jeho soupeři.*


13. Náhodně určete začínajícího hráče, ten pak obdrží 3 mince ze zásoby. Druhý hráč obdrží 4 mince, třetí hráč 5 mincí, čtvrtý hráč 6 mincí a pátý hráč 7 mincí.

## Variabilní příprava hry

Pro větší variabilitu hry mohou hráči použít druhou stranu svých desek hráčů (*desky lze vybrat, nebo rozdat náhodně*). Hráči tím do hry získají unikátní schopnost. Variabilní strana desek také znázorňuje počet mincí, hodnotu počestnosti a další počáteční parametry, které jsou odlišné pro každého hráče. Více informací v příloze.

Více informací o variabilní přípravě hry a sólo hře najdete v příloze.

Pokud hrajete hru poprvé nebo ji vysvětlujete novým hráčům, věnujte pozornost třem klíčovým pojmům:

- 1. Investice služebníků** – Každý hráč má 20 služebníků. V každém tahu umístí na herní plán pouze jednoho z nich. Obecně platí, že každá další návštěva stejné lokace přináší hráči více užitku. *Příklad: Při umístění prvního služebníka do lesa dostane hráč 1 dřevo. Při umístění druhého služebníka dostane 2 dřeva, při umístění třetího služebníka dostane 3 dřeva a tak dále.*
- 2. Zajetí služebníků** – Na **ryнку** mohou hráči verbovat místní obyvatele za účelem zajetí některé skupinky služebníků. Důvodem může být to, že se některému hráči zdají tito služebníci příliš chamtiví nebo je podezřívá z nekalého jednání. Zajaté služebníky umístíte na desku hráče, který je zajal. V dalším tahu je může tento hráč vsadit do **vězení** a vydělat si tím 1 minci za každého služebníka. Majitel zajatých služebníků poté může navštívit **strážnici** a zdarma osvobodit své služebníky. Toto je hlavní způsob navrácení služebníků z herního plánu zpět do zásoby.
- 3. Počestnost**  – Řada rozhodnutí ovlivňuje pozici hráče na stupnici počestnosti. Vysoká hodnota počestnosti přináší na konci hry vítězné body, nízká hodnota počestnosti zase vítězné body ubírá. Nečestnost má ale také své výhody. Nízká pozice na stupnici počestnosti umožňuje hráčům vyhýbat se daním.

## PRŮBĚH HRY

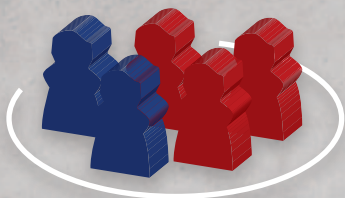
Počínaje začínajícím hráčem se hráči střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Během svého tahu musí hráč umístit jednoho svého služebníka ze své desky hráče na vybranou lokaci na herním plánu. Hráči se dále střídají na tahu do chvíle, než je dokončen určený počet staveb. Poté všichni hráči odehrají jeden poslední tah a hra končí.

Počet staveb nutných ke spuštění konce hry je určen počtem políček pro služebníky na **radnici**. *Všimněte si, že některá políčka jsou dostupná pouze při vyšším počtu hráčů, což je znázorněno ikonkami 3+, 4+ a 5+.*

**Speciální pravidlo:** Pokud hráč nemá na začátku svého tahu na své desce hráče žádného služebníka, musí utratit celý tah k navrácení jednoho služebníka z herního plánu na svou desku hráče. Tohoto služebníka již v tomto tahu nemůže nikam umístit. Vybraný služebník se nesmí nacházet na **radnici**, **černém trhu**, ve **vězení** nebo na soupeřově desce hráče.

# UMÍSTOVÁNÍ SLUŽEBNÍKŮ

Hráči mohou umísťovat své služebníky na tři typy lokací.



U většiny lokací se nachází velký otevřený kroužek. Počet hráčů ani počet služebníků stejného hráče není na těchto lokacích omezen.

*Hráči mohou využít akce na **rynku** k zajištění služebníků na kterékoli lokaci tohoto typu.*



**Černý trh** je jedinou lokací s malými otevřenými kroužky. Na každé z těchto políček lze umístit pouze 1 služebníka. Jediný způsob, kterým se dají tito služebníci odebrat, je obnovení **černého trhu** (blíže vysvětleno na str. 17). *Hráči nemohou využít akce na **rynku** k zajištění služebníků na **černém trhu**.*



**Radnice** má na sobě čtná políčka ve tvaru služebníka. Služebníci se sem vždy umísťují zleva doprava, shora dolů. Služebníci se pokládají naležato. Jakmile je služebník umístěn na **radnici**, zůstane zde do konce hry. *Hráči nemohou využít akce na **rynku** k zajištění služebníků na **radnici**.*



**Vězení** je další lokací, na kterou lze umístit služebníky. Hráči sem však ve svém tahu nemohou služebníky umístit přímo. Služebníci mohou být umístěni do **vězení** pouze pomocí horní akce **strážnice**, během obnovení **černého trhu** nebo použitím různých akcí na kartách.

*Hráči nemohou využít akce na **rynku** k zajištění služebníků ve **vězení**.*

*Poznámka pro nové hráče:*

*Vždy mějte na paměti, kolik služebníků máte ve **vězení**. Budete-li tam mít příliš mnoho služebníků během obnovení **černého trhu**, můžete kvůli tomu ztratit počestnost nebo získat kartu dluhu.*



## Kamenolom, les, doly a stříbrotepec

Tyto čtyři lokace jsou primárním zdrojem surovin. Umístěním služebníků na jednu z těchto lokací hráči získají odpovídající surovinu. Množství získané suroviny je určeno počtem služebníků daného hráče v lokaci, včetně právě umístěného služebníka.

*Příklad: Žlutý hráč umístil ve svém předchozím tahu do kamenolomu druhého služebníka a získal tak 2 kameny. Pokud se v některém ze svých dalších tahů rozhodne umístit do kamenolomu třetího služebníka, dostane další 3 kameny.*

Služebníci soupeřů na těchto lokacích nijak neovlivňují počet hráčem získaných surovin.

**Doly** nabízejí hráčům výběr mezi hlinou a zlatem. Hráči nemohou rozdělit svoje služebníky na skupiny a získat tak obě suroviny. Musí si vzít buď hlinu (1 a pak další kus za každého služebníka) nebo zlato (1 za každou dvojici služebníků). *Příklad: pokud hráč umístí svého pátého služebníka do Dolů, může získat buď 6 hlíny, nebo 2 zlata).*

Pomocí svého prvního služebníka může hráč získat pouze 2 hlíny, jelikož pro získání zlata jsou zapotřebí nejméně 2 služebníci.

**Stříbrotepec** dává 1 minci a k tomu 1 další za každého umístěného služebníka.

*Příklad: Pokud hráč umístí na stříbrotepce svého čtvrtého služebníka, dostane 5 mincí.*

## Královský sklad

Tato lokace umožňuje hráčům vykonat až 1 akci za každého vlastního služebníka, který se tam nachází. První dostupnou akcí je směna libovolné kombinace 2 zobrazených surovin (hlína, dřevo, kámen) za 1 počestnost, druhou dostupnou akcí je směna libovolné kombinace 3 zobrazených surovin (dřevo, kámen) za 1 mramor. Někteří učedníci zpřístupňují hráčům další akce na této lokaci. Pokud hráči chtějí, mohou vykonat stejnou akci vícekrát.

*Příklad: Žlutý hráč právě umístil svého pátého služebníka do královského skladu. Rozhodl se směnít 2 hlíny za 1 počestnost (1. akce), poté směnít 1 dřevo a 2 kameny za 1 mramor. Dále dvakrát využil schopnosti svého učedníka Hokynářky, aby vyměnil 4 mince za 2 zlata (3. a 4. akce), a nakonec využil schopnost učedníka Obchodníka k výměně 3 hlíny za 1 mramor (5. akce).*





## Dílna

V **dílně** si mohou hráči buď najmout 1 učedníka, nebo plánovat nové stavby.

Najatí učedníci poskytují hráčům nové akce či schopnosti. Pokud chce hráč najmout učedníka, musí zaplatit celkem 4 mince, dvě z toho na daních (*symboly červených mincí*). Placené daně jsou vždy ihned umístěny na pole nad **výběřím daní**. Zbylé mince se vrací do společné zásoby.

Když hráči umísťují do **dílny** svého prvního služebníka, mohou si najmout pouze učedníky z prvního sloupce zleva. Když umísťují svého druhého služebníka, mohou si vybrat z prvních dvou sloupců zleva. Umístí-li tedy svého čtvrtého služebníka, mohou si najmout libovolného dostupného učedníka. *Přípomínkou tohoto pravidla jsou ikonky služebníků mezi oběma řadami učedníků.*

Existuje způsob, jak najmout učedníky bez požadovaného počtu služebníků. Hráči mohou položit 1 minci na kartu učedníka, kterou chtějí přeskočit. Mince se vždy pokládají na první kartu zleva, případně na každou další přeskočenou kartu.



*Příklad: Modrý hráč umístil do **dílny** svého druhého služebníka. Chce si najmout Výběřčího dluhu, ale může si vybírat pouze z prvních dvou sloupců. Položí minci na Ministranta, a tím si zpřístupní výběr z prvních tří sloupců. Položí-li další minci na Podvodnici, může si najmout Výběřčího dluhu.*

## LOKACE NA HERNÍM PLÁNU

Když si hráč najme učedníka, položí ho lícem vzhůru před sebe. Poté doplňte nabídku učedníků tak, že se nejdříve posunou doleva všechny karty napravo od vzniklé mezery (*mince se posouvají společně s kartami*) a poté se na prázdné místo na pravém konci řady umístí lícem vzhůru nová karta učedníka.

Při najímání učedníků mějte na paměti následující pravidla:

- Dvě řady učedníků jsou na sobě nezávislé, ale platí pro ně stejná pravidla.
- Hráči nemohou najmout více než 5 učedníků. Mohou však kdykoli odhodit učedníky, aby uvolnili místo novým. Odhozené karty učedníků se vrací lícem dolů dospod balíčku karet učedníků.
- Někteří učedníci mají okamžitý efekt na počestnost hráče, který je zobrazen v pravé části karty. Ke zvýšení či snížení počestnosti dojde ihned po najmutí daného učedníka. Odhození učedníka tento efekt nezvrátí.
- Všechny mince na kartě učedníka získá hráč, který si tohoto učedníka najme.
- Na kartě učedníka může ležet více mincí, pokud byla tato karta vícekrát přeskočena.
- Hráči mohou najímat více stejných učedníků.

Popis schopností učedníků naleznete v příloze.

V rámci druhé akce v **dílně** mohou hráči plánovat stavbu nových budov. Pokud si hráč zvolí tuto akci, dobere si karty budov z balíčku. Hráč si vždy dobere 1 kartu a následně další kartu za každou dvojici svých služebníků v **dílně**.

*Příklad: Modrý hráč by si dobral celkem 2 karty.*

**Maximální počet karet budov v ruce je 6.** Pokud má hráč na konci svého tahu více karet budov v ruce, musí postupně odhodit vybrané karty budov, aby mu jich na ruce zůstalo 6. Odhozené karty budov se vrací lícem dolů dospod balíčku karet budov.

Popis efektů jednotlivých budov naleznete v příloze.



## Rynek

Hráči mohou na **rynku** verbovat místní obyvatele, aby zajali služebníky z jakékoli lokace na herním plánu s „velkým otevřeným kroužkem“. Za každého svého služebníka na **rynku** může hráč zaplatit 1 minci a zajmout všechny služebníky jedné barvy (může zajmout i vlastní) z 1 lokace (v sólové hře a ve hře 2–3 hráčů až ze 2 lokací). Ikona červené mince opět připomíná, že mince za první zajetí je zdaněna (vždy pokládejte daně na pole nad výběřčím daní).

Při zajetí služebníků mějte na paměti následující pravidla:

- Hráči mohou v jednom tahu zajmout služebníky nejvýše ze 2 různých lokací ve hře 2–3 hráčů (a v sólové hře), ve hře 4 a více hráčů však pouze z 1 lokace.
- Každé zajetí vyžaduje 1 služebníka a 1 minci (první mince je zdaněna).
- Hráči mohou provést méně zajetí, než je počet jejich služebníků na **rynku**.
- Hráči mohou zajmout služebníky na **rynku**, včetně toho, kterého právě umístili.
- Hráči nemohou zajmout služebníky z **radnice, černého trhu, vězení** nebo desky jiného hráče.

*Příklad 1: Žlutý hráč právě umístil svého druhého služebníka na rynek. Zaplatí 1 minci na daních za zajetí 3 červených služebníků z lesa. Poté zaplatí 1 další minci do zásoby za druhé zajetí. Pokud by to byla hra 2–3 hráčů, mohl by si vybrat, zda by zajal služebníky ze stejné, či z jiné lokace. V tomto příkladu jsou však nejméně 4 hráči, takže musí zajmout opět služebníky z lesa. Rozhodne se tedy zajmout oba zelené služebníky z lesa.*

*Příklad 2: Červený hráč umístil svého třetího služebníka na rynek. Zaplatí 1 minci na daních a další 2 mince do společné zásoby za 3 zajetí. Poté zajme všechny 3 skupiny služebníků nacházející se u stříbrotepce, včetně té své.*

Po zajetí soupeřových služebníků je hráči umístí do levého horního rohu své desky hráče. V pozdějším tahu je mohou vsadit do **vězení**, a získat tak 1 minci za každého takového služebníka. Pokud hráč zajme svoje vlastní služebníky, ihned je vrátí do vlastní zásoby.



## Výběřčí daní

Při návštěvě této lokace si mohou hráči vzít všechny mince, které se nachází nad **výběřčím daní**, a umístit si je do vlastní zásoby. Přitom však ztratí 2 počestnosti. Hráči sem nemohou umíšťovat služebníky, pokud se zde nenachází žádné daně, které by mohli ukrást.

*Příklad: Pokud červený hráč umístí služebníka na výběřčího daní, vezme si všech 11 mincí a ztratí 2 počestnosti.*



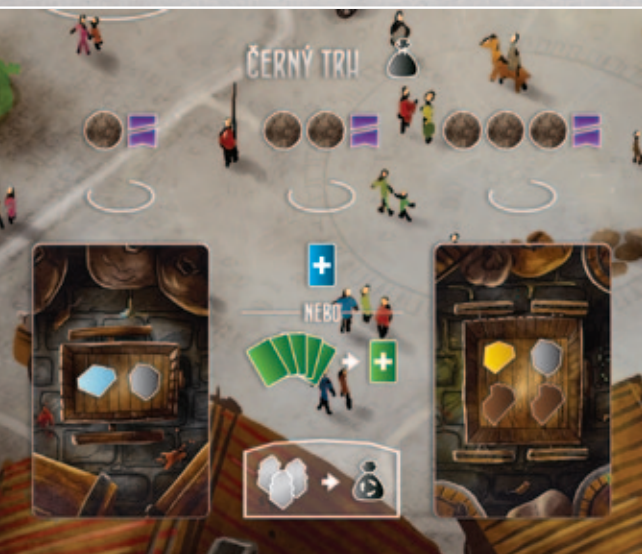
**Připomenutí:** Červené mince značí daň. Při placení se musí odpovídající počet mincí umístit na pole nad **výběřčím daní**.



## Černý trh



Zatímco někteří dávají přednost počestné, tvrdé práci, jiní k dosažení výhody neváhají využít i nějakou tu zkratku. Na **černém trhu** jsou 3 políčka pro umístění služebníků. Každé políčko je spojené s akcí uvedenou pod ním. Jakmile je na jedno z těchto políček umístěn služebník, nemůže na něj být umístěn žádný další.



*Příklad: V situaci na obrázku je možné zvolit tyto možnosti:*

1. Zaplatit 1 minci a ztratit 1 počestnost, a získat tak 1 mramor a 1 kámen.
2. Zaplatit 2 mince a ztratit 1 počestnost, poté vybrat jednu ze dvou následujících variant:
  - Najmout libovolného dostupného učedníka (případně také získat všechny mince na kartě tohoto učedníka).
  - Dobrat si 5 karet budov, 1 si nechat a zbylé 4 vrátit lícem dolů dospod balíčku budov.
3. Zaplatit 3 mince a ztratit 1 počestnost, a získat tak 1 zlato, 1 kámen a 2 dřeva.

**Poznámka:** Při zisku surovin uvedených na kartách **černého trhu** si hráči tyto karty neberou a nijak s nimi nemanipulují. Nabídka těchto karet bude obnovena ve fázi obnovení **černého trhu** (bližší vysvětlení na str. 17).

## Strážnice



V této lokaci mohou hráči za každého svého služebníka provést jednu akci. Mají na výběr z následujících akcí:

1. Vsadit všechny zajaté služebníky ze své desky hráče do **vězení** a dostat za každého takového služebníka 1 minci.
2. Osvobodit svoje služebníky z **vězení** a vrátit je na svou desku hráče.
3. Zaplatit 5 mincí (2 z toho na daních) nebo si vzít 1 dluh a ztratit 1 počestnost pro osvobození všech svých služebníků z desek protihráčů a jejich umístění na vlastní desku hráče. *Poznámka: Pro vykonání této akce musí být alespoň jeden služebník hráče již zajatý.*
4. Zaplatit 6 mincí (3 z toho na daních) a splatit tak 1 dluh.

*Příklad: Červený hráč může ve **strážnici** vykonat až 3 akce. Vsadí 3 žluté a 2 zelené služebníky ze své desky hráče do **vězení**, odměnou dostane 5 mincí. V rámci druhé akce osvobodí svoje 2 služebníky z **vězení** a umístí je zpět na svoji desku hráče. Svoji třetí akci se rozhodne nevyužít.*

Hráči mohou hrát tyto akce v libovolném pořadí a mohou také splatit více dluhů ve stejném tahu (*každá akce splácení dluhu se vyhodnocuje samostatně*).

## Radnice

**Radnice** je místem, kam hráči mohou umístit služebníka a buď postavit budovu z ruky , nebo přispět ke stavbě **katedrály** . Služebníci se sem umísťují naležato, vždy zleva doprava, počínaje levým horním rohem. Některé sloupce nejsou dostupné při hře méně než 5 hráčů. *Jak je vidět na tomto příkladu, ve hře 4 hráčů není využit sloupec nejvíce vpravo. Další služebník tudíž musí být umístěn do druhé řady, napravo od modrého služebníka.*

Stavba budov a práce na stavbě **katedrály** jsou vysvětleny na další straně.



Při splácení dluhu hráč otočí kartu dluhu na druhou stranu a nechá si ji před sebou. Tím ihned získá 1 počestnost a další odměny, které mu případně přinesou jeho učeďníci.



Hráči mohou při umístění služebníka na **radnici** buď postavit budovu ze své ruky, nebo pracovat na stavbě **katedrály**.

## Stavba budovy



Při stavbě budovy hráči položí kartu budovy lícem vzhůru nad svou desku hráče. Každá karta má různé náklady, požadavky, odměny a efekty:





Některé budovy vyžadují, aby hráč měl ve službách učedníka s konkrétními dovednostmi (*tesářství, zednictví, kamenictví*). Pokud má karta budovy jednu či více těchto ikonek v levém horním rohu, musí mít hráč, který ji chce postavit, ve službách alespoň 1 učedníka s odpovídajícím symbolem.

*Poznámka: Učedníci použít ke stavbě budovy se neodhazují.*





Stavba všech budov vyžaduje suroviny. K postavení budovy musí hráči utratit suroviny uvedené na levé straně karty. Veškeré použité suroviny se vrací do společné zásoby.



Na pravé straně některých karet budov je uvedeno okamžité zvýšení  či snížení  počestnosti. Hráči při stavbě takové budovy posunou svůj ukazatel hráče nahoru nebo dolů na stupnici počestnosti.



Každá budova má buď okamžitý efekt , nebo efekt na konci hry . Efekty na konci hry jsou vyhodnoceny přímo před závěrečným bodováním. Okamžité efekty musí být vyhodnoceny ihned po postavení budovy.

*Studna nevyžaduje žádné schopnosti učedníků. Stojí pouze 2 dřeva a 2 kameny.*

*Ihned po jejím postavení hráč získá 4 hlíny. Na konci hry má tato budova hodnotu 3 VB.*



*Tvrz vyžaduje k postavení 3 schopnosti učedníků, 5 dřeva, 2 kameny a 2 zlata.*

*Ihned po postavení způsobí hráči ztrátu 2 počestnosti. Na konci hry má hodnotu 12 VB a dále 1 VB za každou trojici zajatých služebníků.*




## Práce na stavbě katedrály



Kromě svých vlastních cílů mohou hráči vynaložit svůj čas a suroviny na stavbu **katedrály**. K tomu je třeba provést následující kroky:

1. Zaplatit suroviny uvedené nalevo od **katedrály** v řádku, který je o 1 úroveň výš než ukazatel dotyčného hráče (*ukazatele všech hráčů začínají na úrovni pod nejnižším řádkem*).
2. Odhodit jednu libovolnou kartu budovy z ruky a umístit ji lícem dolů dospod balíčku budov.
3. Posunout ukazatel dotyčného hráče na **katedrále** o 1 úroveň výš.
4. Otočit vrchní kartu z balíčku odměn a získat její výhody. Karty odměn se po vyhodnocení odstraňují ze hry.  
*Poznámka: Pokud již v balíčku nejsou žádné karty odměn, hráči pouze získají 1 počestnost.*

Na konci hry hráč dostane počet vítězných bodů uvedený v ikonce žluté vlajky  nalevo od aktuální pozice jeho ukazatele na **katedrále**.

*Příklad: Ukazatel žlutého hráče se aktuálně nachází pod první úrovní na **katedrále**. Pro pokročení o úroveň výš umístí svého služebníka na **radnici**, zaplatí 1 zlato a odhodí 1 kartu budovy. Poté otočí vrchní kartu balíčku odměn, která mu přinese 1 počestnost a 1 zlato. Pokud zůstane na této úrovni do konce hry, dostane za svoji práci na stavbě **katedrály** 2 VB.*




### Důležité pravidlo:

Hráči mohou pracovat na stavbě **katedrály** pouze v případě, že je v řádku nad nimi volné políčko. V tomto příkladu nemůže zelený hráč pracovat na stavbě **katedrály**, dokud se modrý nebo červený hráč nepřesune o úroveň výš.



*Poznámka: Tato ikonka značí, že je třeba zaplatit libovolnou kombinaci 4 kamenů a dřeva. Dle stejného principu se za čtvrtou úroveň **katedrály** platí libovolná kombinace 8 kamenů a dřeva.*

# STUPNICE POČESTNOSTI

Počestnost každého hráče se zaznamenává pomocí ukazatele hráče na stupnici počestnosti. Pokaždé, když hráči získávají  nebo ztrácí  počestnost, zaznamenají to posunem svého ukazatele hráče nahoru nebo dolů na stupnici. V závislosti na hodnotě jejich počestnosti na konci hry mohou hráči získat nebo ztratit VB. Hodnota VB je uvedena v ikonkách žlutých vlajek  vedle horních a dolních polí stupnice počestnosti.

Na stupnici počestnosti se nacházejí různé další ikony. Jejich efekty jsou následující:



Za každé zvýšení počestnosti nad hodnotu 14 mohou hráči zrušit 1 svůj nesplacený dluh. Na rozdíl od splácení dluhů nemá tato akce žádné další efekty (*nezískává se počestnost, neaktivují se schopnosti učedníků*). Všechny zrušené dluhy se místo toho vrací do balíčku dluhů.



Za každé snížení počestnosti pod hodnotu 0 si hráči musí vzít kartu dluhu. Vezmou si tuto kartu z balíčku dluhů a položí si ji před sebe „nesplacenou“ stranou nahoru.



Jakmile hodnota počestnosti hráčů klesne na 3 a níž, začnou se vyhýbat daním. Za každou ikonu „vyhni se daním“ na jejich aktuální úrovni počestnosti mohou hráči při placení ignorovat 1 daň.



Jakmile hodnota počestnosti hráčů stoupne na 10 a výš, nemohou nadále umisťovat svoje služebníky na **černý trh**. Pokud hodnota jejich počestnosti klesne pod 10, přestane toto omezení platit.



Jakmile hodnota počestnosti hráčů klesne na 4 a níž, nemohou nadále pracovat na stavbě **katedrál**. Pokud hodnota jejich počestnosti stoupne nad 4, přestane toto omezení platit.



*Příklad: Žlutý hráč má aktuálně počestnost 13, nemůže tudíž navštěvovat **černý trh**. Pokud zůstane na této hodnotě do konce hry, dostane 5 VB. Ve svém tahu vykoná akci, díky které získá 3 počestnosti. Posune svůj ukazatel hráče na stupnici počestnosti o 1 nahoru a za 2 přebytečné počestnosti nad hodnotu 14 splatí svoje 2 dluhy.*

*Červený hráč má aktuálně počestnost 11. Rozhodne se ukrást daně z **výběrčího daní**, a ztratí tak 2 počestnosti. Jelikož je teď hodnota jeho počestnosti nižší než 10, může v příštím tahu navštívit **černý trh**.*

*Zelený hráč má aktuálně počestnost 1, a nemůže tak pracovat na stavbě **katedrál**. Pokud zůstane na této hodnotě do konce hry, ztratí 8 VB. Ve svém tahu umístí služebníka do **dílny**, aby najal učedníka. Díky své pozici na stupnici počestnosti může ignorovat obě daně pro tuto akci a zaplatit pouze 2 mince do společné zásoby.*





# OBNOVENÍ ČERNÉHO TRHU



Ačkoliv to občas vypadá, že král nemá žádnou představu o tom, co se v jeho království děje, čas od času nařizuje kontroly. Všichni služebníci se pak musejí zodpovídat za svoje činy.

**Černý trh** je obnoven při splnění jedné z těchto dvou podmínek:

1. Všechna tři políčka na **černém trhu** jsou obsazena služebníky.
2. Na **radnici** je umístěn služebník na jedno z políček nejvíce vlevo ve dvou spodních řadách.

Ať už obnovení vyvolala první či druhá podmínka, vyhodnotí se nejdříve akce, která ji způsobila. Poté se vykonají následující kroky:

1. Všichni služebníci, kteří jsou aktuálně na **černém trhu**, jsou vsazeni do **vězení**.
2. Vrchní karta „malého“ trhu (*nalevo*) je otočena a přesunuta na „velký“ trh (*napravo*).
3. Hráči, kteří mají uředníky se schopnostmi týkajícími se obnovení **černého trhu**, mohou vykonat jejich akce v libovolném pořadí.
4. Všichni hráči se 3 a více služebníky ve **vězení** ztratí 1 počestnost.
5. Hráč nebo hráči, kteří mají nejvíce služebníků ve **vězení**, si doberou 1 kartu dluhu a položí si ji před sebe „nesplacenou“ stranou nahoru.



*Příklad: Červený hráč právě umístil služebníka na **černý trh**. Jelikož jsou nyní všechna 3 políčka obsazena, způsobí to na konci jeho tahu obnovení **černého trhu**. Oba červení služebníci a jeden modrý služebník jsou přesunuti do **vězení**, poté jsou obnoveny karty **černého trhu**. Modrý hráč použije schopnost svého uředníka Strážné, aby osvobodil 2 ze 3 svých služebníků z **vězení**. Žádný z hráčů nemá ve **vězení** 3 služebníky, takže nikdo neztratí počestnost. Nicméně žlutý i červený hráč mají ve **vězení** nejvíce služebníků (každý 2), a tudíž oba dostanou 1 kartu dluhu.*

Pokud by při obnově **černého trhu** byl balíček karet malého trhu prázdný, zamíchají se karty z balíčku velkého trhu a vytvoří se nový balíček malého trhu.

Konec hry je spuštěn v okamžiku, kdy je na **radnici** umístěn poslední služebník. Hráč, který je právě na tahu, dokončí svůj tah a poté má každý hráč (včetně toho, kdo spustil konec hry) ještě jeden poslední tah před koncem hry (1 poslední kolo).

V tomto příkladu hry 3 hráčů se nepoužívají dva sloupce nejvíce vpravo. Proto byl konec hry spuštěn v okamžiku, kdy modrý hráč umístil na **radnici** posledního služebníka (vpravo dole). Všichni hráči včetně modrého mají 1 poslední tah před závěrečným bodováním.

Je důležité vědět, že i během tohoto posledního kola mohou hráči umísťovat služebníky na **radnici**. Tito služebníci se umísťují vedle **radnice**.



## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Poté, co hra skončí, hráči ihned vyhodnotí veškeré efekty na konci hry na svých budovách. *Schopnosti učedníků a efekty na herním plánu přitom stále platí. Pokud by měl někdo například získat počestnost nad maximální hodnotu stupnice počestnosti, může tím zrušit nesplacené dluhy.*

Každý hráč si poté sečte svoje body za následující položky:



Zisk VB za všechny postavené budovy, včetně bonusů na konci hry.



Zisk VB za dosaženou úroveň při práci na stavbě **katedrály**.



Zisk nebo ztráta VB za výslednou pozici na stupnici počestnosti.



Ztráta 2 VB za každý nesplacený dluh.



Zisk 1 VB za každé zlato a za každý mramor na desce hráče.



Zisk 1 VB za každých 10 mincí na desce hráče.



Ztráta 1 VB za každou dvojici služebníků ve **vězení** (lichý služebník se nepočítá).

# ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě shody vyhrává hráč s nejvyšší počestností. Pokud shoda stále trvá, vyhrává hráč s největším počtem mincí. Při další shodě hráči vítězství sdílí.

*Příklad: Červený hráč má dohromady 38 VB za následující položky:*



(+4 VB)

4 budovy, 3. úroveň na **katedrále**, počestnost 12, 2 nesplacené dluhy, 2 zlata, 1 mramor, 6 mincí a 3 služebníci ve **vězení**.

*Modrý hráč má dohromady 40 VB za následující položky:*



(+1 VB)

(+2 VB)

5 budov, 2. úroveň na **katedrále**, počestnost 6, 0 nesplacených dluhů, 1 zlato, 22 mince a 4 služebníci ve **vězení**.

## Daně

Červené mince označují daň. Daně se při placení umísťují na pole nad **výběřčím daní**. Ostatní mince (*nepředstavující daň*) se platí do společné zásoby.

## Obnovení černého trhu

Obnovení je vyvoláno, když jsou všechna tři políčka na **černém trhu** obsazena služebníky, nebo je na **radnici** umístěn služebník na jedno z políček nejvíce vlevo ve dvou spodních řadách. Nezapomeňte vsadit všechny služebníky z **černého trhu** do **vězení** a obnovit karty **černého trhu**. Hráči s 3 nebo více služebníky ve **vězení** ztratí 1 počestnost. Hráč nebo hráči s nejvíce služebníky ve **vězení** dostanou kartu dluhu.



## RYCHLÁ STANDARDNÍ PŘÍPRAVA HRV

1. Položte všechny karty **černého trhu** na levé pole.
2. Karty odměn = 2 na hráče + 1.
3. Umístěte všechny karty dluhu, karty násobení a suroviny vedle herního plánu.
4. Zamíchejte a otočte 8 karet učedníků.
5. Zamíchejte a položte balíček budov vedle **dílny**.
6. Položte 4 mince nad **výběřčího daní**.
7. Všichni hráči mají na začátku počestnost 7 a 20 služebníků.
8. Rozdejte 4 karty budov každému hráči. Každý hráč si vybere 1 kartu a zbytek pošle doleva. Opakujte tento proces, dokud nebude mít každý hráč v ruce 3 karty.
9. Začínající hráč dostane 3 mince. Každý další hráč ve směru hodinových ručiček dostane o 1 minci víc, než jeho soused po pravici.

## SUROVINY/KARTY NA SLUŽEBNÍKA

						...
stříbrotepec 	2	3	4	5	...	
doly 	2	3	4	5	...	
les 	1	2	3	4	...	
kamenolom 	1	2	3	4	...	
dílňa 	1	2	2	3	...	
doly 	0	1	1	2	...	

Chcete do hry 2 hráčů přidat více napětí? Přečtěte si v příloze pravidla pro sólovou hru a také referenční kartu „2H proti Botu“.