

100 MIN. 1-4 14+

BRAZIL

IMPERIAL

Ze Mendes

TLAM games

Pravidla hry

Brazil: Imperial

Během své bohaté historie byla Brazílie známa pod rozmanitými názvy. Jen několik příkladů za mnohé: Pindorama, Ostrov pravého kříže, Terra Nova či Země svatého kříže. Změny názvů se s Brazílií táhnou až dodnes: přestože v moderní portugalštině se Brazílie píše se „s“, je tomu tak pouze od ortografické dohody podepsané s Portugalskem v roce 1931. Do té doby se psala se „z“. I přes mnoho změn si Brazílie zachovala svého ducha: představuje výzvu pro každého, kdo se pokusí na tomto rozlehlém a bohatém území vybudovat dosud nevidanou říši.

Tvůrci uměleckých děl

Několik ilustrací ve hře je přímo inspirováno díly následujících umělců: **Oscar Pereira da Silva:** Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500, 1900 a Retrato de José Bonifácio de Andrada a Silva, 1922. **Delfi m da Câmara:** Retrato de Dom Pedro II, 1875. **Victor Meirelles:** Batalha dos Guararapes, 1879, A Primeira Missa no Brasil, 1861 a Combate Naval do Riachuelo, 1865. **Joaquim da Rocha Fragosos:** Retrato do Duque de Caxias, 1875. **Jean-Baptiste Debret:** Carga de Cavalaria Guaicuru, 1822, O Vendedor de Arruda a O Sinal de Combate - Coroados (Bororo), 1839. **Albert Eckhout:** Índia Tupi, 1641. **Joseph Kreutzinger:** Retrato da Arquiduquesa Maria Leopoldina, 1815. **Benedito Calixto:** Retrato do Padre José de Anchieta, 1902, Pátio do Colégio, 1902 a Fundação de São Vicente, 1900. **Édouard Viénot:** Retrato da Princesa Isabel, 1868, Retrato de Gastão de Orleans O Conde D'Eu, 1870 a Retrato do Visconde de Mauá, 1868. **Chaves Pinheiro:** Figura Alegórica do Império Brasileiro, 1872. **Simplicio Rodrigues de Sá:** Retrato de Dom Pedro I, 1830. Luis de Madrazo y Kuntz: Rainha Isabel I de Castilha, 1848. **Franz Xaver Winterhalter:** Rainha Victoria, 1843. **Ernest Crofts:** La Belle Alliance, 1815. **Michiel Jansz van Mierevelt:** Retrato de Jean-Maurice of Nassau-Siegen, 1637. **François-René Moreaux:** A Proclamação da Independência, 1844. **Václav Brožík:** Jitro (1851-1901). **Georgina de Albuquerque:** Sessão do Conselho de Estado que decidiu a Independência, 1922. **Pedro Américo:** Dom Pedro II na abertura da Assembléia Geral, 1872. **Aurélio de Figueiredo:** A Redenção dos Amazonas, 1888. **Gabriel Duperré:** Arredores da fazenda mandioca, 1838. **Félix-Émile Taunay:** La Barre - Rio de Janeiro, 1840.

Tvůrci hry

Vydává: MEEPLE BR

Návrh hry a výtvarné zpracování: Zé Mendes

Vývoj hry: Michael Alves and Diego Bianchini

Grafická úprava: MUNDUS Jogos

Redakce: Ron Halliday

Ilustrace: Carlos E. Justino, Vinicius Menezes, Victor Sales, Isaías Junior, Ryan Teo, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio and Girlayne Costa

Playtesteri a poděkování: Isabela Ferreira, Antonio da Videira, Ricardo Magana, Clovis Corrêa, Roberto Ritter, Eduardo Felipe Tavares, Francys Johns a Weverson „Nego“ Ferreira, Marina Mendes, Tulio Barros, Fred Andrade, Johannes Natterer, Orgutal Jogos: Luiz Claudio, Márcio Botelho, Laggo Piffero, Jorge Nascimento, Matko Carvalho, Tarik Khalil, Icaro Souza, Marcelo Shaid, Silas Tinoco, Liliane Nunes a Giuliano Penatti, Andy Strauss, Marcus Fabiani, Pedro, João a Tiago Miranda, Luciano Toledo, Ney Alencar, Vanessa Piassa, Wagner Almeida, BCGill: Paladino Monge, Edson Antunes, Daniel Vasconcelos, Jogada Histórica, Covil dos Jogos: Paulo, Jean e Pikachu, Igor Knop, Meeple Maniacs: Jack e Zombie, E ai Tem Jogo?: Carlos Couto, Duque BG, After Match: Fabricio Ferreira, Bota na Mesa: Paulo Rezende, Thiago Boaventura, Romir Play House, Rafael Pinheiral, Emivaldo „Zinho“, Tabula Quadrada: Renato Lopes, Canal Gong: Marcus Martins, Igor Campos, Maurílio Salgado, Thiago Vieira, Engrenagem Lúdica: Giovani L'OOK, Empreende Nerd Mesa Secreta, Ludoteca: Charlon Portugal, RED Jogos, Além do Muro a Game of Boards.

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Daniel Knápek, Tomáš Tvrđý, Pavel Skalický

Grafická úprava: Michal Hubáček

Objevitel pro TLAMA games: Ervín Jakovec

Několik slov hráčům

Posílám své nejvřelejší pozdravy, šlechtní hráči. Doufám, že vás tento dopis nachází ve zdraví a dobrém rozpoložení. Jsem přesvědčen, že se k vám již donesly zvěsti o nečekaném objevu Nového světa. Právě tomuto tématu věnuji následující řádky. Je vám totiž souzeno s hrát svou roli v této nové kapitole dějin. Bylo mi řečeno, že půjde o zápolení čtyř hráčů, z něhož vzejde vítězný ten, kdo nashromáždil největší obnos vítězných bodů. Právě tento hráč bude korunován císařem této *terra incognita*.

Je nanejvýš zásadní, abyste okamžitě po příchodu do Nového světa začali na mapě rozšiřovat své teritorium a stavět budovy. Za tímto účelem vám budou přiděleny detailně zpracované hexy. Zároveň nesmíte zanedbat produkci a vzniklé výrobky, s jejichž pomocí budete zlepšovat své akce. Mějte na paměti, šlechtní hráči, že neprobádaná území na mapách přinesou největší bohatství těm, kdo jsou dostatečně schopní – a odvážní! – vést expedice do neznáma. K bezpečí těchto výprav bude nepochybně zapotřebí nemalé vojsko.

Ostřední nových teritorií dosáhnete nejlépe stavbou měst a rozličných budov. Vzniklá infrastruktura vám poskytne mnoho surovin a zlata. Některé stavby mohou dokonce rozšířit vaše chápání vědy, která může být nezanedbatelným spojencem. Ale jako vždy budete neoblomní. Sokové z cizích krajů se dozajista pokusí присvojit si plody vaší neúnavné lopoty. Tím by vás mohli zcela vymazat nejen z povrchu zemského, ale i ze stránek dějin.

Zápolení hráčů potrvá po tři éry. Čas a pokrok krácejí neúprosně kupředu, a tak vám budou během každé éry dostupné ty nejnovější výtěžky moderních technologií. Každá éra představuje samostatnou výzvu, jejichž náročnost se bude stupňovat. Považujte však tuto výzvu za úkol nejsvatější, který se musíte pokusit splnit. Úkol musí vždy splnit alespoň jeden z vás, neb teprve tehdy může zápolení přejít do následující éry.

Nejspíše vám nemusím připomínat, že velké říše jsou vždy vybudovány na pečlivých rozhodnutích: pouhé zlato samo o sobě nestačí. Z tohoto důvodu nesmíte marnit ani špetkou svého úsudku, znalostí a rad hrdinů *Terra de Santa Cruz*, kteří se zapřísáhli, že budou věrně stát po vašem boku. Šlechtní hráči, dovolte mi dát vám ještě jednu radu, mou vlastní: pokud budete na pochybách, nezapomeňte, že vítězné body mají v tomto světě cenu větší než zlato. Nechť prozřetelnost vede vaše činy a rozhodnutí. A nyní kupředu, staňte se císařem a vybudujte velkolepou říši!

„Kž by mi Hospodin splnil mé poslední přání – mír a blahobyť v Brazílii.“
Petr II. Brazílský



Herní materiál



4 velké díly pevniny
8 malých dílů pevniny

Mapu sestavíte z kombinace dílů pevniny a vodních ploch.



2 velké vodní plochy
9 malých vodních ploch



1 hlavní deska

Na tuto desku patří bojové karty, karty zlata a destičky měst.



32 surovin
26 prostředků



1 bodovací bloček
4 žetony (+1)



24 paláců
8 panství

V barvě každého hráče je 6 paláců a 2 panství.



20 vojenských jednotek

Každá barva má jiné tvary, názvy a počty těchto jednotek.



4 desky hráčů
5 destiček panovníků

Zelený hráč (Brazílci) si může vybrat ze dvou destiček panovníků.



12 akčních žetonů



Rub žetonů akcí pro každou éru.



24 karet obrazů

Obrazy mají 3 různé rámy: červené, růžové a modré.



24 karet úkolů

Úkoly jsou rozděleny na 3 éry: I, II. a III.



20 karet zlata
24 karet boje

Karty boje a zlata umísťujete na hlavní desku.



24 výrobků

Výrobky rozlišíte podle tvarů jejich základů: čtvercové, pětiúhelníkové a osmiúhelníkové.



50 destiček budov
8 destiček měst

Budovy se dělí podle éry: I. éra – hnědé destičky budov, II. éra – žluté destičky budov, III. éra – sedé destičky budov.



18 destiček objevů
4 destičky hlavních měst

Destička hlavního města se symbolem „I“ určí začínajícího hráče.

Cíl hry

Během hry budete budovat své impérium a sbírat **vítězné body (VB)**. Tyto body – symbolizované vavřínovými věnci o hodnotách 1 až 5 – sečtete na konci hry za pomoci bodovacího bločku.

Hra potrvá 3 éry, počínaje I. érou. Aby mohla hra pokročit do další éry, musí některý hráč oznámit splnění **karty úkolu** pro aktuální éru. Jakmile některý hráč oznámí splnění svého úkolu ve III. éře, dohrajete do konce kola a hra skončí. Symbol **zlaté růžice** na kartách úkolů III. éry vám připomene, že splnění tohoto úkolu má za následek konec hry.

Na konci III. éry sečtete vítězné body a hráč s největším počtem VB se stane vítězem!



Souhrn pravidel

Každý tah hráče se dělí na 2 fáze: fáze akce následovaná fází pohybu.

- A** **Fáze akce:** Smíte provést 1 akci. Akci provedete tak, že umístíte **akční žeton** na volné **akční pole** na vaší desce hráče. Pokud akce vyžaduje zaplacení poplatku, musíte jej zaplatit před provedením akce. Pro tyto účely můžete vědu použít jako zlato či libovolnou surovinu a zlato lze použít jako libovolnou surovinu.
- B** **Fáze pohybu:** Smíte vždy provést 1 **základní pohyb**. Pohyb provádíte tak, že vezmete některou svoji **vojenskou jednotku** (která je v tu chvíli na mapě) a posunete ji na sousedící hex (tzn. hexagon neboli šestistěnné políčko mapy). Poté smíte provést 1 **pohyb navíc**, pokud vám to umožňuje akční pole použité během fáze akce tohoto tahu. Pokud pohnete svoji vojenskou jednotku na pole s vojenskou jednotkou, městem nebo budovou protivráce, nastane boj.

Jakmile ukončíte svoji fázi pohybu, váš tah končí a následuje tah dalšího hráče. Hra probíhá po směru hodinových ručiček.

Jakmile některý hráč oznámí (a ukáže), že splnil svůj úkol pro aktuální éru, hra přejde do následující éry (pro všechny hráče, i ty kteří úkol zatím nesplnili). Nejprve každý hráč vezme jeden ze svých akčních žetonů a umístí jej licem dolů pod libovolné akční pole své desky. Tím vylepší dané akční pole po zbytek hry. Poté všichni hráči obdrží nové akční žetony odpovídající nadcházející éře.

Poznámka: Přestože je struktura tahu hráče v zásadě jednoduchá, je potřeba před každým rozhodnutím zvážit celou řadu možností a faktorů. Proto se nebojte, pokud vám po tomto krátkém úvodu není vše jasné. Všem pravidlům se budeme detailně věnovat na následujících stranách.



Příprava hry

1. Vyberte jednu z **map scénářů** **A**, které najdete na str. 22–24. Mapa musí odpovídat počtu hráčů ve hře. Sestavte mapu uprostřed stolu. Zamíchejte destičky **hlavních měst** **B** a náhodně je rozmístěte licem dolů na vyznačené hexy. Jednou z destiček hlavních měst musí být vždy **destička začínajícího hráče** **O**. Zamíchejte **destičky objevů** **C** a rozmístěte je licem dolů na všechny hexy s mraky a symbolem „?“. Zbylé destičky objevů a hlavních měst vraťte do krabice.

2. **Hlavní desku** **D** umístěte poblíž mapy. Zamíchejte **karty boje** a **karty zlata** **E, F** a vzniklé balíčky umístěte licem dolů na vyznačená pole hlavní desky. Zamíchejte všechny **destičky měst** **G**, rozdělte je na 2 stejné velké sloupečky a umístěte je na hlavní desku licem vzhůru.

3. Roztrďte **karty obrazů** **H** podle barev rámu a vzniklé balíčky zamíchejte každý zvlášť. Poblíž balíčků utvořte „galerii“ tak, že z každého balíčku obrazů otočíte 2 karty a umístíte je licem vzhůru poblíž balíčků.

4. Každý hráč dostane **desku hráče** **I**, **destičku** (popř. destičky) **panovníka** **J**, **5 vojenských jednotek** **J**, **6 paláců** **L** a **2 panství** ve zvolené barvě. Také dostane kompletní **sadu všech výrobků** **K** (1 od každé barvy). Obdržené výrobky, vojenské jednotky a paláce umístěte na vyznačená pole na své desce hráče (1 palác vám bude přebývat).

5. Každý hráč dostane **akční žetony** a **2 náhodné karty úkolů** **M** pro každou éru (I, II. a III.). Z obdržených karet vyberte 1 kartu úkolu pro každou éru a zbylé vraťte licem dolů do spodní části balíčků. Nyní vyberte svého **panovníka** **J**. Destičku panovníka umístěte nalevo od své desky hráče, otočenou stranou s vybraným panovníkem vzhůru.

6. Otočte licem vzhůru všechny destičky **hlavních měst** na mapě. Náhodně určete, který hráč si vybere hlavní město jako první. Jakmile si vybere hlavní město, vezme si do své **osobní zásoby** **B** surovinu vyobrazenou na destičce. Destičku hlavního města odstraní z mapy a na hex, kde se nacházela, umístí svůj **palác č. I** **N** (ten, který přebýval po umístění ostatních paláců na desku hráče). Poté si vybere hlavní město hráč sedící po levici tohoto hráče. Pokračujte po směru hodinových ručiček, dokud si každý hráč nevybere hlavní město.

7. Hráč, který si vybral hlavní město se symbolem **začínajícího hráče** **O**, provede první tah hry! Tento hráč by si měl ponechat destičku hlavního města před sebou, aby bylo jasné, kdo je začínajícím hráčem. Všechny ostatní destičky hlavních měst můžete vrátit do krabice. Hráči provádějí své tahy po směru hodinových ručiček počínaje hráčem, který si vybral hlavní město se symbolem začínajícího hráče.

A Mapa scénáře

B Hlavní města

C Destičky objevů

D Hlavní deska

E Karty boje

F Karty zlata

G Destičky měst

H Karty obrazů

I Desky hráčů

J Vojenské jednotky

K Výrobky

L Paláce

M Karty úkolů

N Palác č. I (hlavní město hráče)

O Symbol začínajícího hráče

P Budovy, suroviny a prostředky

Surovina, kterou si hráč vezme do své zásoby

+1 surovina/prostředek

Roztrďte destičky budov podle éry. Ze surovin a prostředků vytvořte společnou zásobu, na kterou dosáhnou všichni hráči.

- A** Mapa scénáře strana 22
- B** Hlavní města strana 20
- C** Destičky objevů strana 17
- D** Hlavní deska strana 6
- E** Karty boje strana 19
- F** Karty zlata strana 16
- G** Města strany 10 a 13
- H** Karty obrazů strana 14
- I** Desky hráčů strana 8
- J** Vojenské jednotky strana 18
- K** Výrobky strana 12
- L** Paláce strana 20
- M** Karty úkolů strana 21
- N** Palác č. I (hlavní město hráče) strana 20
- O** Symbol začínajícího hráče strana 20
- P** Budovy, suroviny a prostředky strany 12 a 13

Deska hráče

Na desce hráče budete volit své akce a skladovat suroviny a prostředky. Na začátku hry si můžete desku hráče vybrat nebo je můžete rozdat náhodně. Ke každé desce hráče patří alespoň 2 různé panovníci ve stejné barvě jako deska. Na začátku hry si vyberete, kterého z těchto panovníků použijete během hry. Svých 6 výrobků, 5 vojenských jednotek a 5 paláců umístíte na začátku hry na patřičná pole (šestý palác přijde přímo na mapu). Karty obrazů budete umísťovat lícem vzhůru poblíž své desky hráče, zatímco karty úkolů, boje a zlata si ponecháte v ruce.

1 Vojenské jednotky

Vojenské jednotky umístíte na 5 vyznačených polí. V poli přímo pod figurkou dané jednotky je jedinečná schopnost a hodnota VB, které získáte po jejím nasazení. Cena za nasazení dané jednotky je vyobrazena pod jejím polem.

2 Přehled staveb

Zde najdete důležité informace o budovách, které budou během jednotlivých éř dostupné. **Hodnota VB**
Získaná produkce
Cena za stavbu
Požadavek na terén

3 Panovníci

Na každé destičce panovníka najdete 2 panovníky – jednoho z každé strany – kteří vám poskytnou jedinečné schopnosti či bonusy během hry (viz str. 17). Vybraného panovníka umístíte nalevo od své desky hráče.



Panství
Každý hráč má 2 panství, pomocí kterých bude označovat svá města na mapě.

4 Výrobky

Svých 6 výrobků umístíte na pole odpovídajícího tvaru a barvy daného výrobku. Přímo pod žetonem výrobku najdete vždy jeho hodnotu VB. Cena za výrobu daného výrobku je vyobrazena pod jeho polem.



5 Osobní zásoba

Střed desky hráče slouží jako osobní zásoba, ve které můžete skladovat dohromady maximálně 5 surovin a/nebo prostředků. Budete sem také umísťovat poražené vojenské jednotky, ale ty se nepočítají do limitu 5 předmětů.

6 Akční pole

Pokud chcete provést akci, musíte na jedno z těchto polí umístit svůj akční žeton, načež provedete akci vyznačenou v daném poli.

7 Vylepšení akčního pole

V akčních polích se nacházejí menší políčka, určená k jejich vylepšení. Pokud na toto políčko umístíte potřebný výrobek, vylepšíte dané akční pole (viz str. 12).

8 Ekonomické výhody paláců

Své paláce č. II až č. VI umístíte na patřičná pole, podle tvaru paláce. Jakmile oznámíte splnění úkolu, smíte umístit jeden z těchto paláců na některou ze svých destiček budov či měst, a získat tak výhodu tohoto paláce (viz str. 20).

Akční žetony

Každý hráč má 3 akční žetony, jeden pro každou éru. Akční žetony, které dosud nejsou ve hře, ponechte vedle své desky hráče.

Akční žetony

Akční žetony jsou zásadní částí hry: budete je umísťovat na akční pole, čímž budete volit akce, které ve hře provedete (viz str. 10). Každý hráč má 3 akční žetony, jeden pro každou éru (I., II., III.).

Nikdy nesmíte provést stejnou akci dvakrát za sebou pomocí stejného žetonu (viz níže).

Pokaždé když začne nová éra hry (kromě I. éry), vezmete svůj žeton z předchozí éry a umístíte jej lícem dolů pod některé akční pole (u kterého dosud žádný akční žeton není). Tím dané akční pole vylepšíte a přidáte mu bonus, který se aktivuje během fáze pohybu.

Nezapomente, že do další éry postoupí všichni hráči naráz ve chvíli, kdy někdo jako první splní úkol pro danou éru. Všichni hráči tedy používají stejné akční žetony. V prvním tahu nové éry můžete svůj žeton umístit na libovolné akční pole, i stejné pole, kde ležel žeton pro předchozí éru.



Akční žeton pro I. éru

Smíte vzít destičku objevu z mapy a tajně se na něj podívat. Poté jej vrátíte zpět na hex, kde ležel, lícem dolů. Bonus žetonu tímto nezískáte, musíte jej odhalit vojenskou jednotkou jako každou jinou destičku objevu (viz str. 17).



Akční žeton pro II. éru

Smíte si dobrat kartu boje.

Příběh tahu hráče

Ve svém tahu provedete 2 fáze v pevně daném pořadí. Nejprve musíte zcela provést fázi akce a až pak smíte provést fázi pohybu na mapě.

A) Fáze akce

Vezmete svůj akční žeton (ten pro aktuální éru) a umístíte jej na volné akční pole na své desce hráče. Poté provedte danou akci. V příštím tahu musíte svůj akční žeton přemístit na jiné akční pole (akční pole, na kterém leží váš akční žeton, není „volné“). Tím pádem není možné provést stejnou akci dvakrát za sebou.

Příklad: Pokud chce tento hráč získat obraz, musí umístit svůj akční žeton na pole malba.



B) Fáze pohybu

Jakmile provedete akci, smíte – ale nemusíte – provést 1 základní pohyb svojí vojenskou jednotkou, která je aktuálně na mapě. Základní pohyb vedete na libovolný sousedící hex. Tento pohyb se nazývá „základní“, protože jej smíte provést vždy, nezávisle na akci provedené ve fázi akce. Většina akčních polí poskytuje 1 pohyb navíc, pokud ve fázi akce použijete toto pole. Tento pohyb navíc lze provést před nebo po základním pohybu a smíte jej provést stejnou jednotkou nebo jinou jednotkou než základní pohyb. Ovšem pozor! Pohyb navíc musí být veden pouze na konkrétní druh hexu, v závislosti na tom, které akční pole vám jej poskytlo (viz str. 11).

Příklad: Protože ve fázi akce hráč použil akci malba, může nyní kromě základního pohybu provést 1 pohyb navíc, který musí vést na sousedící hex lesa.



Akční pole

Akční pole jsou místa na vaší desce hráče, na která budete umísťovat akční žetony a provádět s nimi spojené akce. Prvních 5 akčních polí (zleva doprava) vám poskytnou různé předměty a VB, poslední 2 akční pole (dovoz a obchod) vám přinesou suroviny, prostředky a karty zlata. Nezapomeňte, že nikdy nesmíte provést stejnou akci dvakrát za sebou (kromě začátku nové éry).



Nasazení: Zaplatíte cenu vyobrazenou na vaší desce hráče pod polem s vojenskou jednotkou a nasadíte tuto jednotku na mapu. Poté si doberte kartu boje. **Pokud chcete, můžete si pouze dobrat kartu boje a nenasadit jednotku. V takovém případě nic neplatíte.** Vojenskou jednotku nasadíte na mapu tak, že ji přesunete ze své desky hráče na některé z vašich měst či na hlavní město. Když poprvé nasadíte některou jednotku, odhalíte tím vavřínový věnec. Tolik VB získáte na konci hry.

Jakmile je jednotka nasazena, nikdy ji nevrátíte zpět na pole, kde byla na začátku hry. Poražené vojenské jednotky totiž vracíte zpět do své osobní zásoby (tzn. jakmile jednu zaplatíte cenu jednotky a nasadíte ji poprvé, máte její VB jisté až do konce hry). Poraženou jednotku smíte vrátit na mapu pomocí této akce, tedy akce nasazení. V takovém případě platí pravidla popsaná výše, ovšem za nasazení poražené jednotky neplatíte její cenu.



Malba: Vezměte si jeden z obrazů umístěných v galerii. Pokud je na něm cena, musíte ji zaplatit. Nově získaný obraz umístíte lícem vzhůru poblíž své desky hráče. Od tohoto okamžiku můžete využívat schopnost obrazu.



Detailní popis schopností a cen obrazů najdete na str. 14.



Stavba: Zaplatíte cenu dostupné destičky budovy nebo města a přidejte ji do svého impéria. Musíte také dbát na terénní požadavky budovy/města.

Pokud chcete postavit budovu, vezměte 1 dostupnou destičku budovy ze zásoby budov na stole. Otočte tuto destičku na požadovanou stranu a umístěte ji na hex sousedící s vaším hlavním městem, městem nebo jinou budovou ve vašem impériu. Hex, na který budovu umísťujete, nesmí nikdy sousedit s destičkami budov/měst protihráčů. Okamžitě umístěte na budovu její produkci. Produkce jsou předměty na destičce budov označené symbolem bílého ozubeného kola. Pokud chcete postavit město, vyberte si 1 ze 2 destiček měst umístěných na hlavní desce. Destičku města umístíte lícem vzhůru na hex, na kterém právě stojí figurka vašeho panovníka. Nově umístěné město nemusí sousedit s vašimi destičkami měst či budovami, ale nikdy nesmí sousedit s destičkami protihráčů.

Nové město nelze umístit na hex obsazený vojenskou jednotkou protihráče.

Produkce je jeden z hlavních pojmů hry, který je potřeba pochopit. Suroviny a prostředky vyprodukované postavenými budovami smíte použít k placení poplatků a směňování za jiné předměty. Budova jednorázově vyprodukuje předměty ve chvíli, kdy je postavena. Znovu je může vyprodukovat až ve chvíli, kdy provedete akci renovace, popř. nějakou zvláštní schopností (viz str. 12).

Dejte pozor a povšimněte si, že budovy jsou rozříděny podle éry. Smíte stavět pouze budovy éry, která právě probíhá nebo již proběhla. Nikdy nesmíte stavět budovu, která je určena pro vyšší éru. Na města se omezení nevztahují. Např. ve II. éře smíte stavět libovolná města a budovy pro I. a II. éru. Budovy pro III. éru se zpřístupní až ve III. éře. U horního okraje své desky hráče najdete všechny informace o budovách, především pak terénní požadavky budovy, tzn. hex, na kterém lze danou budovu postavit.



Rychlý přehled stavby

1. Vyber město nebo budovu pro probíhající či nižší éru. Destičku budovy otoč požadovanou stranou vzhůru a zaplať její cenu.
2. Destičku budovy umístí na hex požadovaného druhu (viz tvá deska hráče). Hex musí zároveň sousedit s tvou budovou, městem či hlavním městem. Svoji destičku nesmíš umístit na hex sousedící s budovou, městem či hlavním městem protihráče.
3. Destičku nového města umístí na hex, kde stojí tvůj panovník. Nelze ji umístit na hex s cizí jednotkou. Destičku města také nesmíš umístit na hex sousedící s budovou, městem či hlavním městem protihráče.
4. Na nově postavenou budovu umístí předměty (suroviny/prostředky), které produkuje (u symbolu bílého ozubeného kola).

Budova okamžitě produkuje



Například nově postavená farma vyprodukuje 2 kávová zrna. Umístíte tato zrna na destičku farmy. Tyto suroviny lze nyní použít k placení během hry.

Pozor na terénní požadavek!



Renovace: Renovujte budovu, která na sobě nemá žádné suroviny nebo prostředky. Zaplatíte 1 libovolnou surovinu a vyberte 1 z následujících možností.

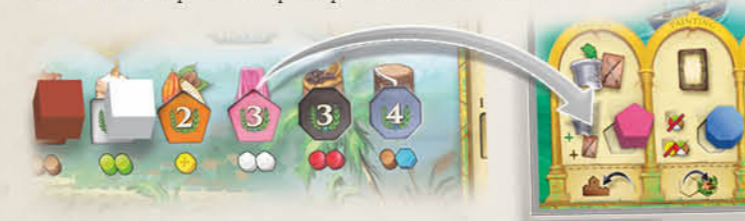
A) Znovu vyprodukuje suroviny či prostředky, které budova produkuje, tzn. vyobrazené u

NEBO
B) Otočte destičku této budovy na opačnou stranu a vyprodukuje nové suroviny či prostředky, tzn. vyobrazené u

K renovaci budovy nelze použít surovinu, která aktuálně leží na této budově.



Výroba: Vyberte 1 z výrobků aktuálně umístěných ve vrchní části vaší desky hráče a zaplatíte cenu vyobrazenou pod ním. Vezměte tento výrobek a umístěte jej na akční pole, které má stejně tvarované políčko vylepšení. Od této chvíle je toto akční pole vylepšené a kdykoli na něj umístíte akční žeton, získáte navíc bonus vyobrazený u výrobku (viz str. 12).



Dovoz: Vezměte 1 libovolnou surovinu ze společné zásoby a umístěte ji do své osobní zásoby. Pamatujte, že v osobní zásobě máte prostor pouze pro 5 předmětů (surovin a prostředků).

Obchod: Pomocí této akce můžete směnit suroviny a karty boje za prostředky a karty zlata. Směny smíte provádět v libovolném pořadí a množství. Smíte dokonce provést i několik různých směn, ale vždy mějte na paměti omezení vaší osobní zásoby!

- Směňte 1 libovolnou surovinu za 1 zlato.
- Směňte 2 bavlny nebo 2 kávová zrna nebo 1 bavlnu a 1 kávové zrno za 2 zlata a 1 kartu zlata.
- Směňte 4 libovolné suroviny za 1 vědu, 1 zlato a 1 kartu zlata.
- Směňte 2 karty boje za 1 zlato a 1 kartu zlata.

Směňované suroviny smíte platit ze své osobní zásoby nebo budov na mapě, které právě ovládáte. Prostředky, které získáte po směně, musíte vždy umístit do své osobní zásoby. V osobní zásobě smíte mít maximálně 5 předmětů (surovin a prostředků) a v ruce smíte mít maximálně 3 karty zlata. Pokud máte po směně více než 5 předmětů v zásobě nebo více než 3 karty zlata v ruce, musíte ze své zásoby/ruky odhodit přebytečné předměty/karty. Odhozené předměty či karty vyberete; nemusí jít o předměty či karty získané aktuální směnou. Teprve po odhození přebytků můžete přejít k další směně nebo fázi pohybu.



Pohyby navíc

V závislosti na tom, které akční pole vyberete, můžete ve fázi pohybu provést určitý pohyb navíc. Tento pohyb lze provést před nebo po základním pohybu a lze jej provést libovolnou vojenskou jednotkou (včetně jednotky, která byla právě zapojena do boje).

Pokud umístíte akční žeton na:

Nasazení:



Smíte přesunout vojenskou jednotku na své hlavní město či libovolné město, které právě ovládáte (na vzdálenosti nezáleží).

Malba:



Smíte vojenskou jednotkou provést pohyb na sousedící hex lesa.

Stavba:



Smíte vojenskou jednotkou provést pohyb na sousedící budovu či město (v obou případech musí jít o destičku, kterou ovládáte).

Renovace:



Smíte vojenskou jednotkou pohnout na sousedící hex, který se nachází na okraji mapy, NEBO na sousedící vodní hex, NEBO pryč z vodního hexu na libovolný sousedící hex.

Výroba:

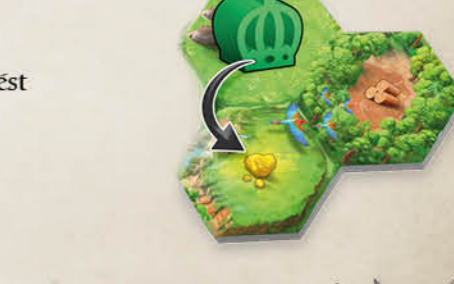


Smíte vojenskou jednotkou provést pohyb na sousedící zlatý důl.

Dovoz a směna:



Dokud leží akční žeton na jednom z těchto polí, získáte bonus do každého boje (+2 síly k obraně a +1 síly k útoku), kterého se budete účastnit (viz str. 18).



Výrobky a vylepšení

Každý hráč má k dispozici 6 výrobků, ztvárněných kostkami a hranoly. Zásadní jsou jejich základny, které dělí výrobky na 3 druhy: čtvercové, pětiúhelníkové a osmiúhelníkové. Výrobky získáte akcí výroba. Cena za výrobu každého výrobku je pod jeho políčkem na vaší desce hráče.



Když po výrobě zvednete výrobek z jeho políčka, odhalíte vavřínový věnec. Tolik VB získáte na konci hry. Jakmile je vyrobený, musíte výrobek okamžitě umístit na dosud nevylepšené akční pole, které vyžaduje odpovídající tvar výrobku. Např. akční pole renovace vyžaduje výrobek se čtvercovou základnou, lze jej tedy vylepšit barvivem nebo cukrem. Vylepšení akčních polí jsou následující:

- NASAZENÍ**
Nasadíte vojenskou jednotku navíc a doberte si kartu boje navíc (pokud nasazujete vojenskou jednotku poprvé, musíte zaplatit její cenu).
- MALBA**
Obrazy s cenou 1 libovolné suroviny smíte získat zdarma. Za obrazy s cenou 1 zlato smíte zaplatit 1 libovolnou surovinu.
- STAVBA**
K zaplacení poplatků za stavbu, které obvykle vyžadují konkrétní suroviny, smíte použít libovolné suroviny.
- RENOVACE**
Budovy renovujete zdarma.
- VÝROBA**
Cena za výrobu všech výrobků je o 1 surovinu nižší (neplatí pro prostředky).
- DOVOZ**
Doberte si 1 kartu zlata (jako bonus k surovině, kterou získáte za tuto akci).

Suroviny a prostředky

Ve hře jsou 2 prostředky a 4 suroviny. Nejhodnotnější je věda, kterou lze použít jako zlato nebo jako libovolnou surovinu. Zlato je druhé nejhodnotnější, protože jej lze použít jako libovolnou surovinu.

- PROSTŘEDKY:**
 - VĚDA** Poskytována akademiemi a kostely. (Lze použít jako zlato či libovolnou surovinu)
 - ZLATO** Poskytované obchodními stanicemi, mincovnami a kostely. (Lze použít jako libovolnou surovinu)

- SUROVINY:**
 - CUKROVÁ TŘTINA** Produkovaná na třtinových polích.
 - KÁVOVÉ ZRNO** Produkované na farmách.
 - DŘEVO** Produkované na obchodních stanicích a pilách.
 - BAVLNA** Produkovaná na plantážích.
- Tento symbol znamená, že lze použít libovolnou surovinu.
- Toto je žeton +1. Můžete jej umístit pod surovinu či prostředek, pokud začínají žetony tohoto předmětu docházet v zásobě. Naznačíte tak, že dané suroviny mají být 2.

Produkce

Pokud má vaše impérium přestat 3 éry, potřebujete stabilní ekonomiku. Budova vyprodukuje zboží ve chvíli, kdy je postavena nebo renovována – popřípadě po získání některých maleb nebo objevů. Budova produkuje ty suroviny/prostředky, které jsou na její destičce u symbolu. Tyto suroviny a prostředky lze použít k placení všech poplatků během hry, stejně jako suroviny a prostředky ve vaší osobní zásobě.

Ovšem pozor! Suroviny a prostředky z budov nelze nikdy přesunout do osobní zásoby či naopak.

Některé bonusy trvale vylepšují produkci konkrétních budov. Toto vylepšení se aplikuje na všechny budovy, které máte aktuálně na mapě a které postavíte či renovujete v budoucnu.



Budovy a města

Ve hře je 8 druhů budov a 8 různých měst, která můžete postavit. Než budovu či město postavíte, musíte zaplatit cenu. Během hry lze stavět pouze ty budovy, které jsou dostupné v probíhající éře nebo v předchozích érách. Například na začátku hry lze stavět pouze budovy pro I. éru.

Destičky měst mají pouze 1 stranu, ale destičky budov jsou oboustranné. Na každé straně je jiná budova s odlišnou cenou, produkcí a terénními požadavky. Při stavbě si vyberete budovu a otočíte destičku na požadovanou stranu. Postavenou budovu můžete otočit na opačnou stranu pomocí akce renovace, a získat tak produkci opačné strany. Města nelze renovovat, mají pouze 1 stranu a nic neprodukuji.

Na každé destičce budovy najdete 5 důležitých informací:

- ÉRA:** Éra hry, od které lze tuto budovu stavět.
- Terén:** Terén (druh hexu), na kterém lze tuto budovu postavit. Jakmile na hexu stojí budova, předchozí terén mizí a pro herní účely se stane terémem „budova“.
- Cena:** Prostředky/suroviny potřebné ke stavbě dané budovy.
- Produkce:** Prostředky/suroviny, které budova vyprodukuje po stavbě či renovaci.
- Vítězné body:** Počet VB získaný za tuto budovu na konci hry. Tato hodnota se také počítá jako její síla pro účely boje.

Budovy a města najdete podél horního okraje desky hráče v praporečích vybarvených tak, aby odlišovaly jednotlivé éry. Najdete tam také informace o obou stranách destiček budov.



Druhy terénu

Šestistenná políčka na mapě (hexy) se dělí na 3 základní druhy terénu, které umožňují stavbu pouze určitých budov. Jakmile použijete akci stavba a postavíte na hexu budovu, terén tohoto hexu se změní na 4. druh terénu, terén „budova“. Města a budovy III. éry lze stavět i přímo na budovách z I. či II. éry. Smíte tedy „přestavět“ budovy z prvních dvou ér, ale města a budovy III. éry nikoli (to vám připomene symbol terénu budov pro I. a II. éru). Posledním „terémem“, na který ve hře narazíte, je voda. Na vodě nelze nikdy stavět. *Všechny druhy terénu jsou odlišeny symbolem a barvou pozadí:*



Malba

Ve hře je 24 obrazů. Na mnohých z nich najdete historické osobnosti, které vám poskytnou speciální schopnost a vítězné body. Obrazy získáte použitím akce malba a zaplacením ceny obrazu, pokud na obraze nějaká je. Jakmile obraz vlastníte, umístíte jej lícem vzhůru poblíž své desky hráče a bude vás až do konce hry. Některé obrazy mají jednorázový efekt, ale jiné můžete používat v průběhu celé hry. Počet obrazů, které smíte získat, není nijak omezen.

Během přípravy hry umístíte obrazy do takzvané „galerie“. V galerii bude vždy právě 6 obrazů. Obrazy se dělí na 3 císařské řady, které rozeznáte podle barev: červená, růžová a modrá. Jakmile koupíte některý obraz, okamžitě jej nahradíte obrazem ze stejného řádu (barvy). Pokud už v hromádce daného řádu žádné obrazy nejsou, otočte obraz z jiné hromádky, dle vašeho výběru.



Cena
(pokud nějaká je)

Schopnost

Vítězné body



Obrazy by v galerii měly být rozloženy takto (samozřejmě lícem vzhůru).

Některé obrazy zvyšují produkci konkrétních budov. Toto vylepšení se aplikuje na všechny budovy, které máte aktuálně na mapě, či které postavíte nebo renovujete v budoucnu. Jakmile získáte obraz s takovou schopností, všechny vaše budovy daného druhu, které jsou aktuálně na mapě, okamžitě vyprodukují tento prostředek/surovinu navíc.

Například, pokud získáte obraz Guarani, všechny vaše stávající pily na mapě okamžitě vyprodukují jedno dřevo. Nově postavené či renovované pily navíc od této chvíle produkují 1 dřevo navíc.



Obraz Camarao zvyšuje sílu všech budov sousedících s lesy o +1. Na konci hry také získáte 1 VB za každý hex lesa, který sousedí s vaším impériem.



Přistěhoválci vám umožní vylepšit akční pole za pomoci libovolného výrobku, nezávisle na tom, jaký má tvar.



Obraz Araribóia vám umožní postavit město na hexu, kde stojí jakákoli vaše vojenská jednotka, nejenom váš panovník.

Toto je obraz Marii Quitéria, která zvýší vaši sílu ve všech bojích: +2 síly k obraně a +1 síly k útoku.



Marie Leopoldina vám umožní ignorovat terénní požadavky na stavbu budov (kromě vody). Budovy smíte stavět i navrch budov z jakékoli éry (spodní budovu odstraníte ze hry).



Coroados vám poskytuje novou možnost použití akčních žetonů z předchozích é: kdykoli během svého tahu smíte vzít akční žeton z předchozích é a umístit jej na tento obraz. Přijdete o vylepšení poskytnuté žetonem, ale získáte bonus v závislosti na tom, o jaký žeton šlo. Žeton pro I. éru: +2 VB na konci hry. Žeton pro II. éru: Doberte si 2 karty zlata. Akční žeton umístěný na tuto kartu nelze nikdy vrátit do hry.



Rebouças vám umožní jednou za tah zaplatit o 1 zlato či 1 surovinu méně za akci stavba.



Na konci hry (po vašem posledním tahu) smíte až 2 své vyrobené výrobky odpovídajících tvarů umístit na továrnu, a získat tak vítězné body.



Princezna Isabela Brazilská vám umožní dvakrát, kdykoli během vašeho tahu umístit jeden z vašich paláců z desky hráče na požadovanou destičku na mapě. Musíte dodržet pravidla popsána na str. 20. Tuto schopnost lze použít pouze jednorázově.



Obraz Mauá vám umožní stavět dvakrát, kdykoli použijete akci stavba. Pokud stavíte dvakrát, musíte navíc kromě obvyklé ceny obou budov/měst zaplatit 1 surovinu navíc.



Karty zlata

Ve hře je celkem 20 karet zlata. Existují 3 hlavní způsoby, jak je získat: během některých směn akce obchod, během vylepšené akce dovoz a jednorázově, když na mapu umístíte palác č. III. Mnohé karty zlata vám poskytnou **akci navíc**, kterou můžete využít během svého tahu.



Každá karta zlata má hodnotu 1 zlata a lze ji tedy použít k zaplacení jakéhokoli poplatku, který vyžaduje zlato nebo některou surovinu.

Během jednoho tahu smíte použít i více karet zlata. Ať už použijete kartu zlata jako akci navíc nebo jako platidlo, musíte ji vždy odhodit. Z odhozených karet zlata vytvoříte společnou odkládací hromádku uprostřed stolu. Pokud je hromádku karet zlata kdykoli prázdná, vezměte odkládací hromádku karet zlata, zamíchejte ji a vytvořte z ní novou dobírací hromádku.

Během hry smíte získat a použít libovolný počet karet zlata, ovšem v jednu chvíli smíte mít v ruce maximálně 3 karty zlata. **Pokud máte v ruce více než 3 karty zlata, musíte okamžitě odhodit přebytečné karty** (vyberete které). V takovém případě nezískáte efekty odhozených karet.

SKLADIŠTĚ

Měj na konci hry více obchodních stanic než kterýkoliv jiný hráč.

Získej: 3

Akce navíc

KATEDRÁLA

Měj na konci hry více kostelů než kterýkoliv jiný hráč.

Získej: 3

Akce navíc

KORUNOVACE

Nasad panovníka, zaplať jeho cenu.

Akce navíc

ZVĚD

Podívej se na všechny karty jednoho protivníka.

Akce navíc

OBJEV

Vyměň 1 surovinu za 1 vědu.

Akce navíc

IMIGRACE

Postav farmu, zaplať její cenu.

Akce navíc

PRŮMYSL

Vyměň 2 suroviny za 3 zlata.

Akce navíc

IN HOC SIGNOVINCIS

Na konci hry vyměň 3 karty boje za 3 vítězné body.

Akce navíc

INAVAZE FRANCOUZŮ

Postav, nebo měj již na mapě, město vzdálené 2 nebo 3 hexy od protivníkovy hlavního města. (Tuto kartu odhal kdykoli.)

Získej: 3

Akce navíc

ATLANTICKÝ LES

Vyměň 2 dřeva za 1 zlato a 1 vědu.

Akce navíc

MANUFAKTURA

Vyrob 1 výrobek, zaplať jeho cenu.

Akce navíc

ŽOLDÁK

Nasad 1 lučištníka, vlajkonoše, korzára nebo templáře, zaplať jeho cenu.

Akce navíc

DOBROVOLNÍK

Presuň 1 svoji vojenskou jednotku z mapy do své osobní zásoby, načej získáš 1 zlato a 1 vědu.

Získej: 3

Akce navíc

JEZUITÉ

Nezávisle na tom, jaká je právě éra, postav kostel, zaplať jeho cenu. (Smíš jej renovovat až ve III. éře.)

Akce navíc

Jezuité: Smíte postavit kostel, nezávisle na tom, jaká je éra (nevýhodou je, že jej nelze renovovat, dokud nenastane III. éra).

VÁLKA

Zahaj boj a vyhrať. (Tuto kartu odhal okamžitě po vítězství v boji.)

Získej: 3

Akce navíc

VÁLKA

Zahaj boj a vyhrať. (Tuto kartu odhal okamžitě po vítězství v boji.)

Získej: 3

Akce navíc

Válka: Odhalte tuto kartu poté, co vyhraje boj, a získáte bonus.

AGRICOLA

Měj na konci hry více farem než kterýkoliv jiný hráč.

Získej: 3

Akce navíc

Agricola: Pokud chcete získat vítězné body z této karty (a karet jí podobných), musíte ji mít na konci hry v ruce a splnit podmínku vyobrazenou na kartě.

Destičky objevů

Během přípravy hry na mapu náhodně rozmístíte destičky objevů. Umístíte je lícem dolů tak, aby byla vidět strana s mraky a symbolem „?“. Destičku objevu **musíte odhalit** (otočit lícem vzhůru), když na její hex poprvé vstoupíte s vojenskou jednotkou.



Vylepšení poskytnuté akčním žetonem z I. éry vám umožní podívat se na destičku objevu. V tomto případě destičku neodhalíte a odměnu z destičky objevu získáte jako vždy až ve chvíli, kdy se na ni pohne vojenská jednotka. Pro účely stavby se neodhalené destičky objevů a hex s mraky považují za louky. Pokud se rozhodnete stavět na hexu s neodhalenou destičkou objevu, musíte tuto destičku odhodit, aniž se na ni podíváte. Její odměnu nezískáte.

Některé destičky poskytnou okamžitou jednorázovou odměnu tomu, kdo je odhalí. Jiné destičky mají podmínky, které je potřeba splnit, a až poté vám poskytnou svoji odměnu. Pokud není řečeno jinak, destičku ihned po odhalení odstraní z mapy.



Neznámý druh: Na konci hry získáte 1/3/5 VB, pokud vlastníte 1/2/3 tyto destičky. *Tyto destičky si vezměte a nechte až do konce hry poblíž své desky hráče.*

Minas Gerais: Pokud odhalíte tuto destičku, ponechte ji na hexu, kde se nacházela. První hráč, který zde něco postaví, získá 1 zlato. *Považuje se za všechny druhy terénu.*

Povodí: Pokud odhalíte tuto destičku, ponechte ji na hexu, kde se nacházela, až do konce hry. Tato destička zvyšuje produkci všech sousedících budov o 1 surovinu stejného druhu, který daná budova produkuje (cukrová třtina, bavlna, dřevo nebo kávové zrna). Tento bonus platí pro všechny sousedící budovy, které jsou již na mapě nebo které budou postaveny/renovovány později.

Quilombo: Smíte si dobrat kartu úkolu z libovolné éry. *Poté je destička odhozena.*

Kultura: Pokud odhalíte tuto destičku, ponechte ji na hexu, kde se nacházela. První hráč, který zde něco postaví, získá 2 VB na konci hry. *Ten, kdo zde něco postaví, si vezme tuto destičku objevu a ponechá ji až do konce hry poblíž své desky hráče. Považuje se za všechny druhy terénu.*

Manioky: Okamžitě získáte 1 libovolnou surovinu. *Poté je destička odhozena.*

Expedice: Pokud odhalíte tuto destičku, ponechte ji na hexu, kde se nacházela. Pokud chcete získat tuto odměnu, musíte v boji s ní dosáhnout alespoň síly vyobrazené na destičce. Boj nenastane, když destičku odhalíte. Pokud chcete zahájit boj na této destičce, pohnete na ni další vojenskou jednotku nebo použijte základní pohyb jednotky, která se na destičce již nachází (tzn. namísto základního pohybu zahájíte boj). Stejně jako v každém jiném boji, i zde smíte přičíst efekty obrazů, bonusů akčních polí a zahrát karty boje ke zvýšení své síly. Jediný rozdíl oproti normálnímu boji je ten, že musíte dorovnat nebo přesáhnout sílu vyobrazenou na destičce. Pokud se vám to podaří, získáte vyobrazený bonus (pokud jde o VB, ponechte si destičku do konce hry). Pokud síly nedosáhnete, nic se nestane. Nezávisle na výsledku musíte odhodit použité karty boje.

Požadovaná síla

Bonus za vítězství v boji

Panovníci

Hráči si mohou vybrat z deseti skutečných historických panovníků. Navíc má každý panovník jedinečnou schopnost, kterou můžete využít v průběhu hry. Barva destičky vašeho panovníka musí odpovídat barvě vaší desky hráče. Zelený hráč (představující Brazilce) má na výběr ze 4 různých panovníků. Ostatní vybírají ze dvou.



Alfons I. Portugalský

Jednou za tah smíš při placení jakéhokoli poplatku použít **buďto** 1 kartu boje jako 1 zlato, **nebo** 2 karty boje jako 2 libovolné suroviny, **nebo** 3 karty boje jako 1 vědu a 1 zlato.

Isabela Kastilská

První tři obchodní stanice, které postavíš, mají hodnotu 3 VB a produkují 1 dřevo a 2 zlata.

Manuel I. Portugalský

První tři pily, které postavíš, mají hodnotu 2 VB a produkují 2 dřeva a 1 zlato.

Johann Moritz von Nassau-Siegen

První tři třtinová pole, která postavíš, mají hodnotu 3 VB a produkují 3 cukrové třtiny.

Napoleon

Po prvním provedení akce nasazení si dober 1 kartu boje navíc. Během placení poplatků můžeš kdykoli použít karty boje jako libovolné suroviny a 2 karty boje jako 1 vědu.

Královna Viktorie

Pokaždé když vyrobíš výrobek, můžeš jej umístit na destičku panovníka a okamžitě získat 1 vědu. Toto smíš provést maximálně třikrát. Na konci hry získáš 1 VB za každý výrobek na destičce panovníka.

Tibiriča

První 3 budovy nebo města, která postavíš na hexech lesa, ti poskytují následující bonusy: **1.:** 1 libovolnou surovinu, **2.:** 1 zlato, **3.:** 1 vědu.

Petr I. Brazilecký

Za první nasazení každého lukostřelce a děla získáš 1 libovolnou surovinu. Za první nasazení panovníka a dragouna získáš 1 kartu zlata.

Petr II. Brazilecký

Pokaždé když získáš první obraz některé barvy, obdržíš bonus: první červený: 1 libovolná surovina, první růžový: 1 zlato, první modrý: 1 věda.

Obá II. Africký

Po splnění první a druhé karty úkolu získáš 1 vědu. Na konci hry získáš za každou z těchto karet úkolu +1 VB.

Vojenské jednotky



Vojenskou jednotku budete používat k průzkumu mapy a bojům. Obojí probíhá během fáze pohybu. Každý hráč má 5 vojenských jednotek a na začátku hry je umístí na vyznačená pole na své desce hráče (tvar, počet a názvy jednotek jednotlivých barev jsou odlišné). Pod polem každé jednotky se nachází cena za její první nasazení. Když nasazujete jednotku, musíte ji umístit do jednoho ze svých měst nebo do hlavního města.

Každá jednotka má určitou hodnotu **vítězných bodů (VB)**, která zároveň slouží jako její **síla**. Některé jednotky mají také speciální schopnosti.

Speciální schopnosti jednotek jsou vyobrazeny následujícími symboly:

Města lze stavět pouze na hexu, na kterém stojí váš panovník.

Pokud stojí na hexu s touto jednotkou, může je tato jednotka během pohybu vzít s sebou.

Namísto základního pohybu může tato jednotka zahájit boj na sousedícím hexu.

Na konci hry získáte VB za všechny své nasazené vojenské jednotky, ať už jsou na mapě nebo ve vaší osobní zásobě.

Dělo a granátník mohou použít základní pohyb k zahájení boje na sousedním hexu. Do boje budou zapojeny všechny jednotky a budovy stojící na těchto dvou sousedících hexech (tedy na hexech, ze kterého a na který je útok veden).



Boj

Boj může nastat pouze během fáze pohybu.



Jakmile se jedna či více vojenských jednotek pohne na hex s nepřátelskou jednotkou, budovou či městem, nastane boj. Boj vyhodnotíte tak, že porovnáte celkovou sílu útočníka se silou obránce. Do vaší síly se počítají vaše jednotky, města a budovy, které stojí na hexu, kde boj probíhá.

Síla vojenské jednotky, budovy nebo města je vždy **rovna hodnotě vítězných bodů**, které vám poskytuje (ve vavřínovém věnci). K síle můžete přidávat různé další bonusy, například pomocí obrazů, karet boje nebo jako bonus z akčních polí. Hráč, který má vyšší sílu, se stane vítězem boje.



Boj vyhodnocujete podle následujících kroků v pevně daném pořadí:

1. Útočník může použít efekt libovolného počtu obrazů a může přičíst i bonus za akční pole dovoz/obchod. Všechny tyto efekty se k síle útočníka přičtou ihned.
2. Útočník může nyní zahrát až 3 karty boje z ruky. Umístí je lícem dolů na stůl.
3. Obránce nyní provede stejné 2 kroky jako útočník.
4. Nyní odhalte všechny karty boje a vyhodnoťte jejich efekty – spolu s případnými efekty obrazů. **Všecké efekty aplikuje nejprve útočník.** Po boji jsou odhozeny všechny zahraniční karty boje, nezávisle na tom, kdo zvítězil.
5. Hráč s vyšší celkovou silou **vyhrává boj!** V případě, že nastane shoda, vyhrává obránce.
6. **Porážený hráč ztratí všechny jednotky zapojené do boje a přesune je na svoji desku hráče.** Pozor! Ztracené jednotky nevrátíte zpět na pole, kde byly na začátku hry. Během boje může ztratit jednotky i vítěz, ale alespoň 1 jeho jednotka vždy přežije (viz následující strana).



Příklad: Zelená vojenská jednotka se pohybuje na hex s oranžovou vojenskou jednotkou, takže začíná boj. K síle vojenských jednotek mohou oba hráči přičíst efekty patřících obrazů, bonusů akčních polí a karet boje. Jakmile jsou oba hráči připraveni, postupují podle kroků vyobrazených výše.

Následky boje a obsazení destiček

Vojenské jednotky ztracené během boje přesunou oba hráči do osobních zásob na svých deskách hráčů. Ztracené jednotky nevrátíte zpět na pole, kde byly na začátku hry. **Vojenské jednotky smíte z osobní zásoby nasadit pomocí akce nasazení, bez zaplacení jejich ceny.** Ta se platí pouze při prvním nasazení. Jakmile tedy nasadíte jednotku poprvé, máte její VB jisté až do konce hry.

Pokud útočník vyhraje boj na destičce budovy či města obránce, pak ji automaticky obsadí. Daná destička zůstane ve vlastnictví útočníka, dokud na ní má alespoň 1 vojenskou jednotku. Dokud na ní jednotka je, může útočník využít produkce této destičky k placení poplatků a může ji také využít ke splnění úkolu. Pozor! Útočník nemůže stavět na hexech sousedících s obsazenou destičkou, protože tato destička se stále považuje za součást impéria původního majitele destičky. **Nikdy nemůžete zaútočit na hlavní města protihráčů, a nelze je tedy obsadit!**

Pokud jsou všechny útočnické jednotky odstraněny z obsazené destičky (protože byly poraženy nebo je útočník přesunul jinde), destička se automaticky a ihned vrátí do vlastnictví původního majitele. Pozor! Pokud původní majitel (nebo jiný hráč) zahájí boj na obsazené destičce, pak nikdo – ani útočník, ani obránce – **nezíská během boje sílu vyobrazenou na obsazené destičce.**

Děla a granátníci mají speciální schopnost, která jim umožňuje použít základní pohyb k zahájení boje na sousedícím hexu. **Pokud jsou jednotky na hexu s dělem/granátníkem poraženy, vrátí se na vaši desku hráče,** jako při každém jiném boji. Pokud ovšem tyto jednotky v boji zvítězí, nemohou obsadit hex na který útočily, protože nejsou přímo na něm.



Poražené vojenské jednotky se vrátí na desku hráčů jejich majitelů.

Zelený hráč zahájil boj na sousedícím hexu a oranžový prohrál. Oranžový hráč ovšem použil kartu boje Sepé Tiaraju, čímž přinutil zeleného ztratit 1 vojenskou jednotku.



Zelený hráč zvítězil v boji, ale pila stále patří oranžovému, protože na ní nestojí žádná vojenská jednotka. Pokud chce zelený pila pro sebe, musí se na ni pohnout a zahájit další boj.



Obsazené budovy a města

Pokud útočník vyhraje boj na destičce budovy nebo města, daná destička patří od té chvíle útočníkovi. Ovšem patří mu pouze do té doby, dokud na ní má alespoň 1 vojenskou jednotku. Pokud jsou z destičky odstraněny všechny útočnické jednotky, destička se ihned vrací do vlastnictví původního majitele.

--- K označení měst použijte svá panství. Díky tomu nezapomenete, kdo byl původním vlastníkem města.

Karty boje

Ve hře je celkem 24 karet boje a můžete je získat 2 způsoby: během akce nasazení (i pokud nenasadíte žádnou jednotku) a při umístění svého paláce č. VI na mapu.

Během hry smíte získat a použít libovolný počet karet boje, ovšem v jednu chvíli smíte mít v ruce maximálně 3 karty boje. Pokud máte v ruce více než 3 karty boje, musíte okamžitě odhodit přebytečné karty (vyberete které). V takovém případě nezískáte efekty odhozených karet.

Během boje hrajete karty boje lícem dolů na stůl. Nejprve je zahráje útočník a teprve po něm obránce. Každý hráč může zahrát až 3 karty (tedy všechny karty z ruky). Poté je odhalíte a aplikujete jejich efekty (opět nejprve útočník). Po boji jsou všechny karty boje odhozeny.



Některé karty vám poskytnou speciální schopnost a/nebo zvýší vaši sílu. Například karta **Hrabě z Eu**: Pokud máte na sousedícím hexu (na který se útočí nebo ze kterého se útočí) vojenskou jednotku, získáte +2 k síle. V opačném případě získáte +1 síly.



Karta **Sepé Tiaraju** vám poskytne +1 k síle v boji a navíc speciální schopnost, kterou aktivujete, pokud v boji prohrájete.



Mapy scénářů

Před začátkem přípravy hry vyberte jeden ze scénářů, který odpovídá počtu hráčů ve hře, a sestavte mapu přesně podle nákresu. Velké díly mapy jsou označeny písmeny: A až D na jedné straně, W až Z na opačné straně.

Sólová výzva

BITVA U GUARARAPES

Nizozemci se chtějí stát králi cukru, ale Brazílské království má plán, jak se vypořádat s útočnicí, která napadají stát Pernambuco...

Pokud chcete zvítězit, musíte splnit následující cíle před koncem 20. tahu:

- > Posuňte hru až do III. éry. Musíte tedy splnit úkoly pro I. a II. éru.
- > Musíte mít na mapě všech 5 vojenských jednotek.
- > Musíte obsadit hlavní město nizozemců (v tomto scénáři smíte zaútočit na hlavní město nepřítele).

Použijte zelenou desku hráče spolu s odpovídajícím herním materiálem a panovníkem. Mapu sestavte podle nákresu níže. Zelený palác č. I, oranžový palác č. I a oranžové jednotky rozmístěte přesně podle nákresu. Zbytek přípravy hry provedte podle běžných pravidel.



Sólová výzva probíhá podle stejných pravidel jako základní hra, ale nepřátelské jednotky na vás nikdy nezaútočí. Budou se pouze bránit před vašimi útoky. V takovém případě použijí součet svých sil, plus zahrají 1 kartu boje za každou oranžovou jednotku na hexu. Jejich karty boje doberete z balíčku, odhalíte a aplikujete přesně podle postupu na straně 18.

Tip: Počet odehraných kol zapisujte tužkou na kus papíru nebo použijte dvacetistěnnou kostku.

Na stránkách TLAMA games se budou postupně objevovat další mapy a výzvy.

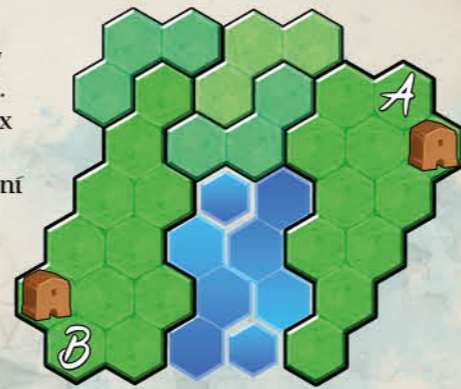
RIO DE JANEIRO, 1567

Pravděpodobnost boje: XXX

Záliv Guanabara u Rio de Janeira se stal dějištěm bitvy o vládu nad Novým světem. Pokud chcete vstoupit na hex vody nebo z něho naopak odejít, musíte použít základní pohyb nebo pohyb navíc poskytnutý akčním polem renovace.



* Přeďte na mapu hexy vody přesně podle nákresu.



AMAZONIE

Pravděpodobnost boje: X

V tomto scénáři odděluje vaše impéria mocná Amazonka. Pokud chcete vstoupit na hex vody nebo z něho naopak odejít, musíte použít základní pohyb nebo pohyb navíc poskytnutý akčním polem renovace.



* Přeďte na mapu hexy vody přesně podle nákresu.



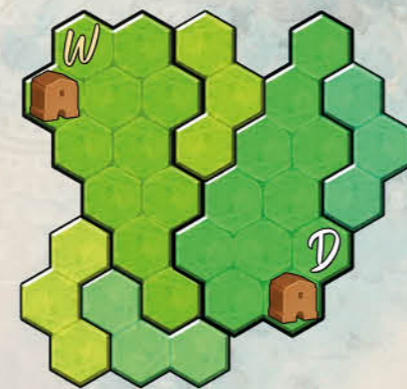
BRAZÍLSKÉ IMPÉRIUM

Pravděpodobnost boje: XX



CISPLATINA

Pravděpodobnost boje: XXX



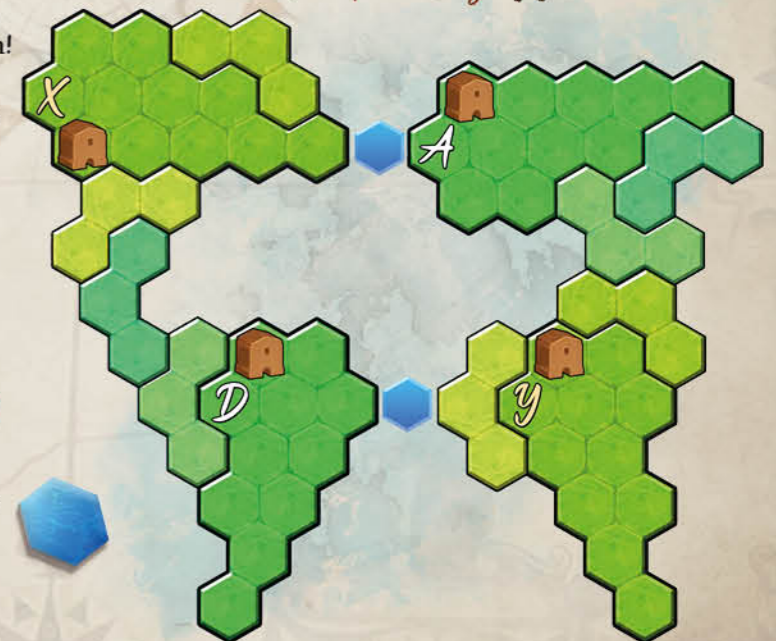
LAPLÁTSKÁ VÁLKA

Pravděpodobnost boje: XX



PŘES ATLANTIK

Pravděpodobnost boje: X



Vaše impéria odděluje širý oceán! Pokud chcete vstoupit na hex vody nebo z něho naopak odejít, musíte použít základní pohyb nebo pohyb navíc poskytnutý akčním polem renovace.



* Přeďte na mapu hexy vody přesně podle nákresu.

SÃO FRANCISCO



Pravděpodobnost boje:



Mohutná řeka São Francisco rozděluje mapu přesně v půli. Pokud chcete vstoupit na hex vody nebo z něho naopak odejít, musíte použít základní pohyb nebo pohyb navíc poskytnutý akčním polem renovace.



* Přidejte na mapu hexy vody přesně podle nákresu.

TORDESILLASKÁ SMLOUVA



Pravděpodobnost boje:



Terra Brasilis pro nás tři není dost velká! Pokud chcete vstoupit na hex vody nebo z něho naopak odejít, musíte použít základní pohyb nebo pohyb navíc poskytnutý akčním polem renovace.

BRAZIL

IMPERIAL
Ze Mendes

Tyto scénáře vám nestačí?
Další se budou postupně objevovat
www.tlamagames.com/brazil



MUNDIUS

TLAMA
games

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

meeplebr

Meeple Br - Rua Manoel Pires de Moraes
Pedroso, 18, Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP -
CEP 06.900-000 - Brasil
www.meeplebr.com

