



BRÁNY BOHATSTVÍ

VIKOMTI ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOŘI HRV: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKY

GRAFICKÁ ÚPRAVA & SAZBA: SHEM PHILLIPS

© 2021 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKLADU: ONDŘEJ POLÁK

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA

GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAL HUBÁČEK

KOREKTURY: MARCEL ONDRÁK



© 2022 TLAMA GAMES

WWW.TLAMAGAMES.COM

V rozšíření *Brány bohatství* se do služeb *Vikomtů Západního království* přidají poutníci z krajů za humny i ze zemí dosud nevidaných. Všichni přicestovali žasnout nad krásou našeho velkolepého města. Většina z nich jsou poctiví obchodníci a řemeslníci, kteří tu hledají nový domov. Ale někteří přinesli do města jen neřest a špinavé praktiky. Vážně můžeme důvěřovat těm, kteří ještě nedávno obléhali naše hradby? Opravdu přicházejí v míru? Král sice poslal jasné rozkazy, ale o tom, kdo tu je vítán a kdo ne, rozhodneme jedině my!

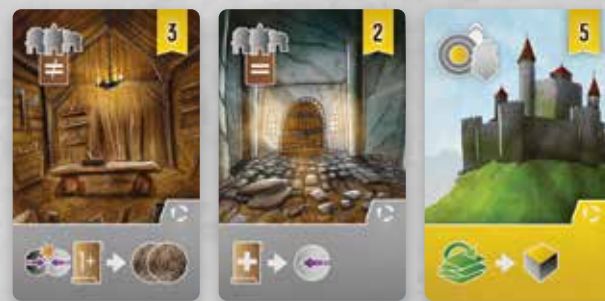
HERNÍ MATERIÁL



5 karet významných měšťanů (se symbolem )
 28 karet neutrálních měšťanů (se symbolem )
 24 karet cizinců
 24 karet královských rozkazů
 1 karta nápovědy pro virtuálního hráče pro sólovou hru



5 rukopisů (se symbolem )
 4 desky rukopisů



6 karet rozmanitého stavitele
 6 karet specializovaného stavitele
 6 karet hradního pána

PŘÍPRAVA HRV

Hru připravte dle kroků ze základní hry, s následujícími změnami:

1. Nové karty významných měšťanů a neutrálních měšťanů zamíchejte do patřičných balíčků karet.
2. 5 nových rukopisů zamíchejte mezi stávající rukopisy. V každé hromádce tedy bude o 1 rukopis navíc.
3. Původní kartu hradního pána ponechte v krabici. Zamíchejte nových 6 karet hradního pána. Náhodně jednu z těchto karet otočte lícem vzhůru a umístěte poblíž herního plánu. Zbylé karty hradního pána vraťte do krabice. Nové karty hradního pána fungují stejně jako původní karta, ale svému majiteli poskytují různé efekty, takže přidávají do hry variabilitu.
4. Vezměte balíčky karet rozmanitého stavitele a specializovaného stavitele. Každý z těchto balíčků zamíchejte zvlášť a z každého balíčku poté otočte 1 kartu lícem vzhůru. Obě otočené karty umístěte poblíž herního plánu. Zbylé karty rozmanitého a specializovaného stavitele vraťte do krabice.
5. Zamíchejte karty cizinců a utvořte z nich balíček lícem dolů poblíž herního plánu. Otočte z tohoto balíčku 3 horní karty a vyložte je do řady poblíž balíčku.



6. Z karet královských rozkazů utvořte balíček lícem vzhůru poblíž herního plánu.
7. Ještě předtím, než si hráči vyberou dvojice karet hráčů a významných měšťanů, dejte každému hráči 1 náhodnou desku rukopisů. Svoji desku rukopisů umístěte lícem vzhůru poblíž své desky hráče. K desce rukopisů je již předem přiložen 1 rukopis, díky kterému nyní každý hráč získá 1 kartu královského rozkazu. Získanou kartu královského rozkazu přidejte mezi své počáteční karty. Tuto kartu královského rozkazu nelze během přípravy hry zničit žádným efektem karet hráčů.

Během přípravy hry dostane každý hráč desku rukopisů. Deska slouží jako místo, kam budete během hry umísťovat opsané rukopisy. Každý hráč má již na začátku hry k desce přiložen 1 rukopis, který mu odemyká speciální schopnost. Příkládáním specifických rukopisů můžete na desce rukopisů odemknout až 3 další speciální schopnosti. Kdykoli během hry opíšete rukopis, musíte jej přiložit k desce rukopisů, do sloupku s odpovídající barvou stuhy.



Jakmile máte ve sloupku přiložený alespoň 1 rukopis, máte odemčenou speciální schopnost tohoto sloupku. Schopnost prvního sloupku je již předem odemčena.

Sloupek 1: Kdykoli máte možnost najmou kartu měšťana (pomocí jakéhokoli efektu), smíte namísto karty měšťana získat kartu královského rozkazu. Za získanou kartu královského rozkazu musíte vždy zaplatit 3 mince. Výjimkou je případ, kdy najímáte měšťana zdarma. V tomto případě smíte získat kartu královského rozkazu také zdarma. Pro všechny účely se získání karty královského rozkazu považuje za najmutí. Pokud v balíčku karet královských rozkazů nejsou žádné karty, musíte tento efekt ignorovat.

Sloupek 2: Smíte zaplatit 1 libovolnou surovinou namísto 1 mince.

Sloupek 3: Smíte zaplatit 2 mince a dobrat si do ruky 1 kartu ze svého dobíracího balíčku.

Sloupek 4: Smíte zaplatit 3 libovolné suroviny a přeskládat karty na své desce.

Odemčené schopnosti smíte použít kdykoli během svého tahu, a to v libovolné kombinaci a libovolněkrát. Například, pokud máte odemčené schopnosti 2. a 3. sloupku, smíte na začátku tahu, ještě před vyložením karty na desku hráče, zaplatit 2 suroviny (namísto mincí) a dobrat si kartu navíc, čímž rozšíříte své možnosti. Pokud máte odemčenou schopnost 4. sloupku, smíte ještě před posunutím karet zaplatit 3 suroviny a přeskládat karty na desce.

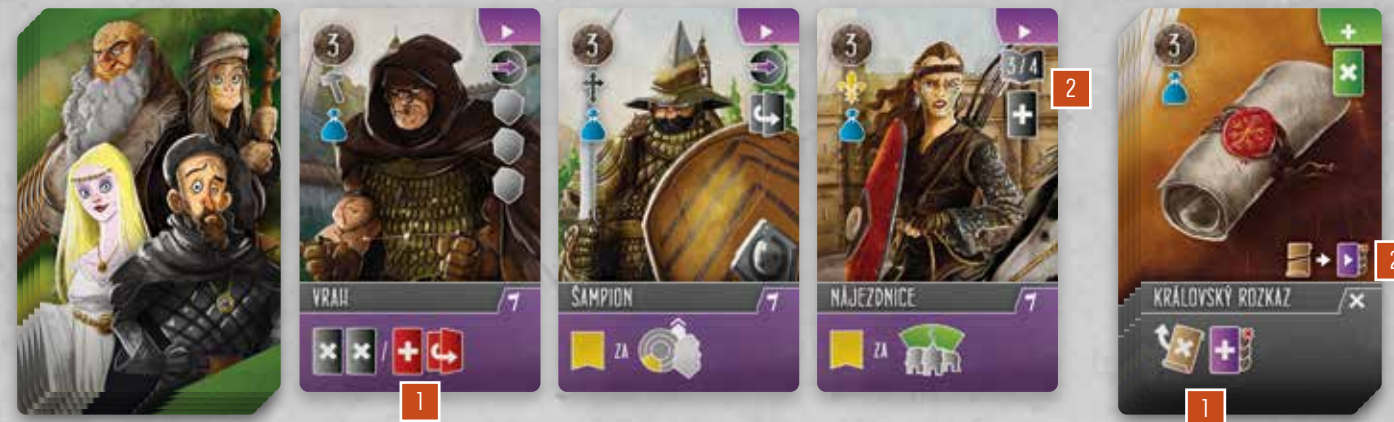


Tento rukopis může mít stuhu libovolné barvy. O barvě stuhy musíte ovšem rozhodnout ihned v okamžiku, kdy rukopis opíšete. Tento rukopis pak přiložíte ke sloupku patřičné barvy. Jakmile je přiložen ke sloupku, nelze jej již přesunout.

Královské rozkazy představují nový druh karet a smíte je během hry přidat do svého balíčku. Vždy když získáte novou kartu královského rozkazu, umístíte ji na svůj odkládací balíček (výjimkou je karta získaná během přípravy hry). Když získáte kartu královského rozkazu, smíte odhodit 1 kartu. Každá karta královského rozkazu má 2 možnosti použití. Obě tyto možnosti se týkají karet cizinců a interakce s nimi.

1 Přivítání cizinců

Pokud chcete přivítat cizince, musíte vyložit kartu královského rozkazu na svou desku hráče, jako kteroukoli jinou kartu. **Jakmile karta královského rozkazu odejde z řady na vaši desce hráče, vraťte ji do balíčku královských rozkazů.** Poté si musíte vzít 1 ze 3 karet cizinců vyložených poblíž herního plánu. Za získaného cizince nic neplatíte a umístíte jej na svůj odkládací balíček. Tato akce se nepovažuje za najmutí, takže neaktivuje žádné efekty spojené s najímáním. Přivítání cizinci se stávají součástí vašeho balíčku a smíte je vyložit na svoji desku jako kteroukoli jinou kartu. Na konci hry získáte VB za každého cizince ve svém balíčku, v závislosti na podmínkách jednotlivých karet cizinců.



2 Vyhánění cizinců

Pokud chcete vyhnat cizince, musíte zničit kartu královského rozkazu ze své ruky. Pokud chcete kartu rozkazu zničit, musíte nejprve získat možnost zničit kartu prostřednictvím nějakého jiného efektu či schopnosti. **Zničenou kartu královského rozkazu vraťte do balíčku královských rozkazů.** Okamžitě získáte 3 mince a odstraníte ze hry 1 ze 3 karet cizinců vyložených poblíž herního plánu. Poté vyhodnoťte všechny efekty vyobrazené v pravém horním rohu odstraněné karty cizince. Tyto efekty často zahrnují získání zkaženosti nebo dluhů.

Odstraněnou kartu cizince okamžitě nahraďte vrchní kartou z balíčku cizinců. Zásoba karet cizinců je omezená. Pokud je balíček karet cizinců prázdný, nemíchejte odstraněné karty a nevytvářejte nový balíček.

KARTY STAVITELSKÝCH BONUSŮ

Během přípravy hry umístíte poblíž herního plánu karty stavitelských bonusů: 1 kartu rozmanitého stavitele a 1 kartu specializovaného stavitele. O tyto karty budou hráči zápolit v průběhu hry, podobně jako o karty církevních bonusů. Hráč, který jako první postaví 3 budovy odlišných druhů (1 obchodní stanici, 1 cechovní dům a 1 dílnu), okamžitě získá kartu rozmanitého stavitele. Hráč, který jako první postaví 3 budovy stejného druhu, okamžitě získá kartu specializovaného stavitele. Jakmile kartu stavitelského bonusu získáte, nemůžete o ni nijak přijít. Karty stavitelských bonusů poskytují svým majitelům novou trvalou schopnost. Jeden hráč smí vlastnit obě karty stavitelských bonusů.



Pokud má majitel této karty na desce hráče 1 nebo více karet královských rozkazů, získá 2 mince během vyhodnocení střetů všech hráčů.



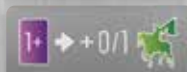
Pokud má majitel této karty na desce hráče 1 nebo více karet královských rozkazů, smí během vyhodnocení střetů všech hráčů otočit 1 kartu dluhu nebo smlouvy.



Pokud má majitel této karty na desce hráče 1 nebo více karet královských rozkazů, smí ke svým symbolům přičíst 2 obchodní symboly navíc.



Pokud má majitel této karty na desce hráče 1 nebo více karet cizinců, smí během vyhodnocení střetů všech hráčů provést najmutí zdarma.



Pokud má majitel této karty na desce hráče 1 nebo více karet cizinců, smí svým vikomtem pohnout o 1 políčko navíc.



Pokud má majitel této karty na desce hráče 1 nebo více karet cizinců, jeho limit karet na ruce se zvedá o 1.



Majitel této karty získá 1 minci pokaždé, když získá kartu královského rozkazu.



Majitel této karty získá bod počestnosti pokaždé, když získá kartu královského rozkazu.



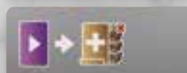
Majitel této karty si dobere do ruky 2 karty ze svého dobíracího balíčku pokaždé, když přivítá cizince.



Majitel této karty získá 2 mince pokaždé, když přivítá cizince.



Majitel této karty smí přeskládat karty na své desce hráče pokaždé, když vyžene cizince.



Majitel této karty smí získat kartu královského rozkazu zdarma pokaždé, když vyžene cizince.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí stejně jako běžná partie. Kromě bodů za obvyklé oblasti získáte navíc body za přivítané cizince a získané karty stavitelských bonusů.

BODOVÁNÍ CIZINCŮ

Akademik/Akademička – Získej 1 VB, plus 1 VB za každou stuhu vyobrazené barvy.

Bídák/Bídačka – Na konci hry otoč 1 dluh nebo 1 smlouvu.

Lovec – Získej 1 VB za každé 3 suroviny, které ti zbývají v zásobě.

Nájezdnice – Získej 1 VB za každý díl herního plánu, na kterém máš alespoň 1 budovu.

Ochránkyně – Za každý nesplacený dluh, který máš, ztrácíš o 1 VB méně.

Strážce/Strážkyně – Získej vyobrazené VB, pokud máš 3 budovy potřebného druhu.

Šampion – Získej 1 VB za každou výseč hradu (pouze na prvních dvou úrovních), kde máš více poddaných než ostatní hráči.

Tlumočník – Získej 3 VB za každou sadu 4 stuh různých barev.

Truhlář – Získej 1 VB za každou spojnicí, u které máš budovy na obou koncích.

Tyran – Získej 3 VB.

Válečnice – Získej 1 VB, plus 1 VB za každou kartu cizince, kterou máš v balíčku (včetně této).


Vrah – Na konci hry buďto odhod 2 dluhy, nebo získej 1 otočenou smlouvu.


Vyslanec/Vyslankyně – Při bodování rukopisů a ostatních karet cizinců smíš tuto kartu považovat za 1 stuhu libovolné barvy.


Žoldněř/ka – Získej 1 VB za každého 1–2 poddané (podle symbolu na kartě) na vyznačené úrovni hradu.


Fialové karty v balíčcích hráčů musí být na konci hry odhaleny všem hráčům, nesmíte je skrývat. Při vyhodnocování vrahů a bídáků/bídaček postupujte v obráceném pořadí průběhu hry, protože mohou ovlivnit bodování chudoby či blahobytu.

SYMBOLY

 Karta královského rozkazu


 Dober si 1 kartu

 Karta cizince

 Přivítání cizince



Smíš propustit kartu měšťana z libovolného dílu plánu (nejen tu, vedle které stojí tvůj vikomt)

 Vyhnání cizince

Veškerá pravidla sólové hry zůstávají nezměněna, až na konkrétní výjimky popsané níže. Při hře s rozšířením je potřeba použít několik nových pravidel, která specifikují interakci virtuálního hráče s kartami cizinců a postup při vyhodnocení přeskládání karet na desce. Připomínku nových pravidel najdete na nové kartě nápovědy. Virtuální hráč během přípravy hry nedostane desku rukopisů.

Kdykoli virtuální hráč získá možnost přeskládat karty na desce nebo když má přivítat či vyhnat cizince, neprovede tuto akci, ale namísto toho odstraní z řady karet cizinců 2 karty nejvíce vpravo a získá 1 surovinu. Takto odstraněné karty cizinců okamžitě nahradíte novými kartami z balíčku cizinců. Před doplněním řady posuňte zbývající karty vpravo. Tím pádem nové karty umístíte nalevo od starších karet a virtuální hráč se vždy zaměří na starší karty. Karty posouvejte vpravo i tehdy, pokud je získáváte vy.

Virtuální hráč ignoruje veškeré informace na kartách cizinců, které odstraní.

Virtuální hráč může získat karty stavitelského bonusu za účelem závěrečného bodování, ale ignoruje veškeré herní efekty, které jsou na nich vyobrazeny. To samé platí pro nové karty hradního pána.



Protože virtuální hráč nezískává karty cizinců, tento rukopis mu na konci hry nepřinese žádné body navíc, resp. získá pouze šedou stužku do své sady stužek.



Pokud virtuální hráč získá tento rukopis, přidělí mu barvu až na konci hry. Na konci hry jej bude považovat za takovou barvu, která mu pomůže dokončit celou sadu nebo se k celé sadě alespoň přiblížit.

