

The image shows the front cover of a book. The cover is a deep blue color with a heavily textured, leather-like appearance, showing numerous scratches, scuffs, and signs of wear. In the center, there is a metallic, eight-pointed starburst or compass rose emblem. In the top right and bottom right corners, there are small, triangular pieces of parchment or paper, each featuring a simple circular drawing. The title is printed in a clean, white, sans-serif font, centered on the cover.

# LETOPISY

ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

# OBSAH

## HERNÍ MATERIÁL

3

## KAMPAŇ LETOPISY

6

ÚVOD A PŘÍPRAVA HRY

6

PRAVIDLA HRY

8

## KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ PRO ARCHITEKTY

11

ÚVOD A PŘÍPRAVA HRY

11

PRAVIDLA HRY

13

## KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ PRO PALADINY

19

ÚVOD A PŘÍPRAVA HRY

19

PRAVIDLA HRY

20

## KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ PRO VIKOMTY

26

ÚVOD A PŘÍPRAVA HRY

26

PRAVIDLA HRY

28

## BONUSOVÝ OBSAH

34

# HERNÍ MATERIÁL

## Herní materiál pro Letopisy



2 desky letopisů (opačná strana desek tyrana)



6 letopisů pro  
Architekti (červené)



6 letopisů pro  
Paladiny (zlaté)



6 letopisů pro  
Vikomty (modré)



3 erbovní  
letopisy (černé)



3 žetony erbů

# Herní materiál pro kooperativní scénář Architektů



2 desky tyрана (opačná strana desek letopisů)



9 karet počátečních intrik tyрана



6 karet budoucích intrik tyрана



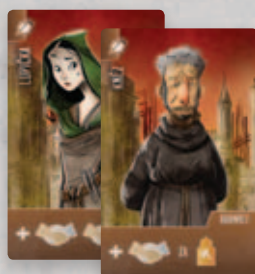
8 karet tyranových požadavků



8 karet událostí



1 deska pro Královský sklad a 1 deska pro Strážnici



6 karet učedníků Lupička/Kněž

## Herní materiál pro kooperativní scénář Paladinů



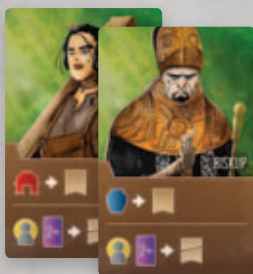
1 karta cizácké  
hrozby



10 karet  
tyranovy hrozby



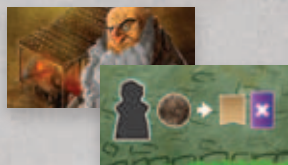
1 karta královny  
hrozby



4 karty počátečních  
měšťanů



6 karet královských  
rozkazů



4 překryvné desky

### Komponenty společné pro kooperativní scénáře všech tří her

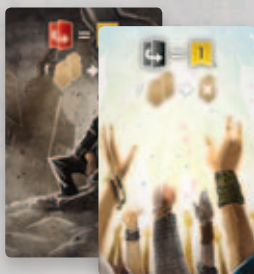


4 ukazatele  
cti



20 tyranových  
služebníků/poddaných

## Komponenty pro kooperativní scénář Vikomtů



1 karta chudoby  
a 1 karta blahobytu



1 karta tyrana



4 karty  
náповědy  
pro hráče



1 postavička  
tyrana

# KAMPAŇ LETOPISY

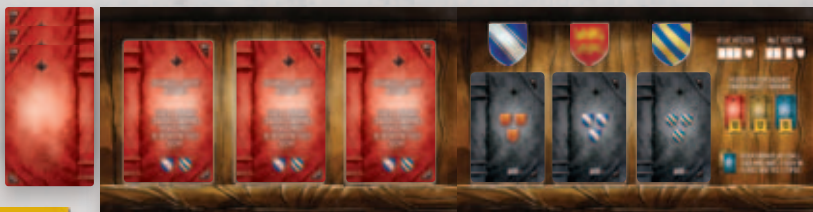
## Úvod

Letopisy Západního království jsou velkolepé klání pro 2–4 hráče, ve kterém zvítězí ten, kdo nashromáždí nejvíce letopisů a nesmazatelně se tak zapíše do kronik svého národa. Hráči postupně projdou všechny hry z trilogie Západního království (*Architekti, Paladinové a Vikomti*). Během každé z nich mohou získat 3 jedinečné letopisy. Takový letopis vždy obdrží hráč, který jako první splní dané podmínky. Tyto letopisy také hráčům poskytují výhody do následujících her, navíc jsou na každém z nich vyobrazeny až 2 erby. Hráč, který jako první získá 3 stejné erby (*případně 4 při hře 2 hráčů*), obdrží za svoji snahu letopis navíc. Hráči mohou také získat až 3 další letopisy, pokud se v jednotlivých hrách umístí na prvním nebo druhém místě, ovšem takto získané letopisy neposkytují hráčům žádné výhody ani erby. Jakmile skončí třetí hra, stane se hráč s nejvyšším počtem letopisů celkovým vítězem!

## Příprava kampaně

Při přípravě Letopisů Západního království postupujte dle následujících kroků:

1. Umístěte 2 desky letopisů stranou vedle herního plánu, na dosah všech hráčů.
2. Umístěte 3 žetony erbů na vyznačená místa na desce letopisů. Pod ně umístěte do řady 3 erbovní letopisy otočené na stranu odpovídající počtu hráčů.
3. Náhodně určete začínajícího hráče pro hru Architektů.



## Příprava kapitol

1. **Pouze pro Paladiny a Vikomty:** Všechny letopisy z předchozí hry (*kromě erbovních letopisů*), které nikdo nezískal, vraťte zpět do krabice.
2. **Pouze pro Paladiny a Vikomty:** Během přípravy dejte žeton začínajícího hráče hráči, který zvítězil v předchozí hře. Ovšem pozor, jakmile bude hra připravena, musí tento hráč předat žeton začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček (*tedy po levici*). Tím pádem si vítěz předchozí hry bude vybírat měšťany jako poslední a také bude poslední na řadě v průběhu hry.
3. Danou hru připravte podle kroků v jejích pravidlech.

*Poznámka: Během přípravy Architektů použijte běžnou přípravu hry (ne variabilní). V obráceném pořadí (počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček) smí každý hráč najmout (zcela zdarma) 1 učedníka z učedníků vyložených na herním plánu. Jakmile si všichni hráči vybrali počátečního učedníka, doplňte chybějící učedníky na herním plánu kartami z balíčku. Tento výběr učedníků by měl proběhnout ještě před tím, než si hráči vyberou karty budov. Po najmutí počátečního učedníka musí hráči samozřejmě zvýšit či snížit svou počestnost, pokud to je potřeba.*

4. Po dokončení přípravy aktuální hry zamíchejte 6 letopisů pro danou hru a náhodně vyložte 3 z nich lícem nahoru na desku letopisů. Zbýlé 3 letopisy položte lícem dolů vedle desky letopisů. Tyto zbylé letopisy nazýváme „vítězné letopisy“.
5. **Pouze pro Paladiny a Vikomty:** Každý hráč obdrží mince odpovídající rozdílu v počtu nasbíraných letopisů mezi ním a hráčem s nejvyšším počtem letopisů (*včetně erbovních letopisů*). Tyto mince hráči dostanou navíc k jakýmkoli dalším mincím, které získali během přípravy hry.

*Příklad: Pokud má vedoucí hráč 3 letopisy a další hráč jen 1 letopis, získá tento hráč 2 mince.*

## Získ letopisů

K vítězství v *Letopisech Západního království* budou hráči potřebovat více letopisů než jejich protivníci. Letopisy lze získat dvěma způsoby:

### 1. Úkoly

Během přípravy každé z her budou odhaleny 3 odpovídající letopisy. Na každém z nich bude jedinečný úkol vztahující se k aktuální hře. V průběhu celé kampaně budou k dispozici také 3 erbovní letopisy. Jakmile hráč splní některý z úkolů, vezme si odpovídající letopis a položí jej před sebe lícem nahoru. Měl by si ho před sebou ponechat po zbytek celé kampaně. Letopis za splnění úkolu může vždy získat jen první hráč, který daný úkol splnil. To platí i pro erbovní letopisy.



Na vrchní části letopisu vždy najdete úkol, který musí hráč splnit, aby letopis získal.

Na spodní části letopisu vždy najdete výhodu, kterou jeho majitel získá do příští hry.

Tuto výhodu smí využít pouze hráč, který letopis získal.

*Poznámka: Na erbovních letopisech a letopisech Vikomtů nenajdete výhody, pouze úkoly.*

### 2. Vítězství

Na konci každé hry mohou hráči získat vítězné letopisy, tedy 3 letopisy položené lícem dolů vedle desky letopisů. Pokud některý hráč tyto letopisy získá, měl by si je ponechat před sebou lícem dolů. Takto zůstanou po zbytek celé kampaně. Hráči na druhém a třetím místě mohou také získat žetony erbů. Pokud má hráč získat žeton erbu, může si vybrat kterýkoli dostupný žeton erbu, načež jej položí před sebe.



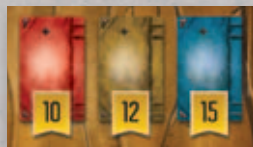
## Zisk vítězných letopisů a žetonů erbů

Nejprve musíte určit, zda bylo vítězství velké, nebo malé. Rozdíl mezi velkým a malým vítězstvím je různý pro každou hru, ale vždy platí, že velkého vítězství dosáhl hráč, který nad druhým hráčem v pořadí zvítězil o určitý počet bodů.

Architekti – vítěz měl náskok 10 VB

Paladinové – vítěz měl náskok 12 VB

Vikomti – vítěz měl náskok 15 VB



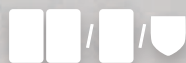
### Velké vítězství

1. místo = 3 vítězné letopisy
2. místo = 1 dostupný žeton erbu



### Malé vítězství

1. místo = 2 vítězné letopisy
2. místo = 1 vítězný letopis
3. místo = 1 dostupný žeton erbu

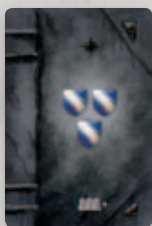
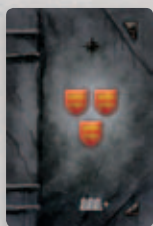


Pokud dojde ke shodě v počtu bodů při určování prvního, druhého nebo třetího místa, použijte postup pro určení vítěze podle pravidel jednotlivých her. Ve výjimečném případě, kdy nelze podle původních pravidel určit jednoznačného vítěze, stane se vítězem ten hráč, který byl v průběhu hry na řadě jako poslední (*seděl tedy blíže k poslednímu hráči*).

## Erbovní letopisy

Tyto letopisy náleží hráčům, kteří jako první nashromáždí 3 (popřípadě 4 při hře 2 hráčů) odpovídající erby.

Nashromážděné erby mohou být vyobrazeny na letopisech za splnění úkoly nebo může jít přímo o žetony erbů.



## Konec kampaně

Jakmile hráči odehrají všechny 3 hry (*Architektky, Paladiny a Vikomty*), kampaň končí. Hráči si sečtou všechny nashromážděné letopisy (*jak lícem nahoru, tak lícem dolů*). Vítězem je hráč s nejvyšším počtem letopisů! V případě shody vyhrává hráč s vyšším počtem vítězných letopisů (*letopisy lícem dolů*). Pokud shoda stále trvá, vyhrává hráč, který měl ve hře Vikomtů vyšší počet vítězných bodů.

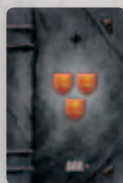
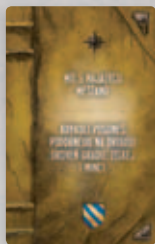
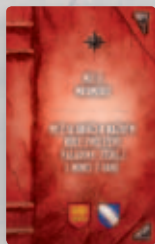
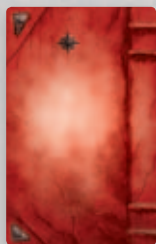
## Příklad bodování kampaně Letopisy

Níže vidíte 9 letopisů a 1 žeton erbu, které získal jeden z hráčů. Konkrétně je získal takto:

**Architekti:** *Během malého vítězství se umístil druhý, takže získal 1 vítězný letopis (lícem dolů). Také se mu podařilo jako prvnímu nashromáždít 9 kusů mramoru, takže získal letopis za splnění úkolu.*

**Paladinové:** *Získal 2 letopisy za splnění úkolu a umístil se třetí, takže získal žeton erbu.*

**Vikomti:** *Tentokrát se mu podařilo vyhrát velké vítězství a navíc splnit 1 úkol. Také získal erbovní letopis za to, že jako první získal 3 erby odpovídajícího druhu.*



# KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ PRO ARCHITEKTY

## Úvod

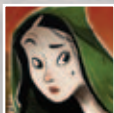
Během tohoto scénáře budou hráči společně budovat město, zatímco trpí pod krutovládou jednoho z králových nejbližších spojenců – surového a zlovolného tyrana, který hodlá předčít králova očekávání i za cenu utrpení jeho poddaných.

Na konci každého kola (*jakmile všichni hráči odehráli 1 tah*) bude na tahu tyran. Jeho hlavním cílem bude utiskovat služebníky a bezostyšně uvrhne do vězení kohokoli, kdo se mu postaví do cesty. V závislosti na společném skóre hráči na konci hry buďto společně zvítězí, nebo prohrají.

## Příprava hry

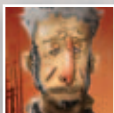
Připravte *Architektu* podle kroků popsaných v původních pravidlech, s několika rozdíly:

1. Použijte **Variabilní přípravu hry**. Jakmile si hráči vybrali své desky hráčů, zamíchejte karty učedníků Lupička/Kněz a rozdejte 1 každému hráči. Zbylé karty vraťte do krabice. Hráči si nyní zvolí, kterou stranu karty (Lupičku, nebo Kněze) použijí po zbytek hry.



### Lupička

Při použití černého trhu může hráč dvakrát darovat.



### Kněz


Při použití radnice / cechovního domu hráč daruje tolikrát, kolikáté úrovně katedrály dosáhl.


*Tito učedníci fungují stejně jako kterýkoli jiný učedník. Počítají se do maximálního počtu učedníků, různé efekty je mohou odstranit a lze je vybavit nástroji z rozšíření Rozkvět řemesel.*

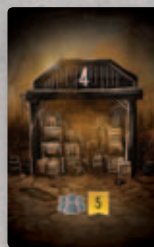
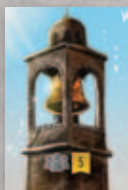
2. V obráceném pořadí (počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček) smí každý hráč najmout (zcela zdarma) 1 učedníka z učedníků vyložených na herním plánu. Jakmile si všichni hráči vybrali počátečního učedníka, doplňte chybějící učedníky na herním plánu kartami z balíčku. Po najmutí učedníka musí hráči samozřejmě zvýšit či snížit svou počestnost, pokud to je potřeba.
3. Budovy si nebudou hráči vybírat „draftem“. Namísto toho jednoduše rozdejte každému hráči 4 karty budov, z nichž musí 1 kartu odhodit a zbylé 3 si ponechat.
4. Překryvné desky **královského skladu** a **strážnice** položte na odpovídající místa na herním plánu tak, aby se ilustrace co nejlépe překrývaly.
5. Zvolte si obtížnost a odpovídající desku tyrana položte nalevo od desky hráče, který bude v průběhu hry na tahu jako poslední. Nejjednodušší bude, pokud bude mít tyranovy akce na starosti právě tento hráč.

Modrá deska tyrana = normální obtížnost

Červená deska tyrana = těžká obtížnost

6. Karty tyranových intrik rozdělte na dva balíčky (*hnědé počáteční intriky a černé budoucí intriky*). Pokud nehrajete s rozšířením Rozkvět řemesel, vraťte kartu se symbolem  zpět do krabice.

Zamíchejte karty počátečních intrik a položte je lícem dolů na levé políčko na desce tyrana, čímž utvoříte „dobírací balíček intrik“. Najděte „závěrečnou“ kartu budoucích intrik  a položte ji lícem dolů nad desku tyrana. Zamíchejte všechny zbylé karty budoucích intrik a položte je lícem dolů na „závěrečnou“ kartu budoucích intrik. Vzniklý balíček nazýváme „dobírací balíček budoucích intrik“.



7. Najděte karty tyranových požadavků. Každá úroveň (vyobrazená na zadní straně karet) má přesně 2 karty. Náhodně položte 1 kartu z každé úrovně do řady poblíž herního plánu. Zbylé 4 karty vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně podívali. Odhalte kartu požadavku 1. úrovně.
8. Zamíchejte karty událostí a položte je lícem dolů vedle karet požadavků, čímž z nich utvoříte dobírací balíček událostí. Počet karet událostí v dobíracím balíčku je určen obtížností hry (4 nebo 6 karet). Zbylé karty vraťte zpět do krabice, aniž byste se na ně podívali.

### Změny v tazích hráčů

Tahy hráčů zůstávají povětšinou stejné, ovšem až na pár důležitých výjimek:

- Hráči nemohou zajmout služebníky ostatních hráčů. Kdykoli mají možnost zajmout služebníky, mohou zajmout pouze své nebo tyranovy služebníky. Každou akci zajetí mohou hráči využít k tomu, aby zajali své nebo tyranovy služebníky z jakékoli lokace na herním plánu s „velkým otevřeným kroužkem“.

*Příklad: Pokud může hráč zajmout celkem čtyřikrát, může zajmout své vlastní služebníky v **dolech**, tyranovy služebníky v **královském skladu** a také své i tyranovy služebníky v **kamenolomu**.*

- Hráči mohou vsadit tyranovy služebníky do **vězení**. Jak vám připomene překryvná deska **strážnice**, za každého tyranova služebníka vsazeného do **vězení** získá hráč 2 mince.

- Hráči mohou nově ve **strážnících** osvobodit i služebníky ostatních hráčů. Každá skupinka služebníků vyžaduje 1 akci (pokud chce hráč osvobodit služebníky 3 různých hráčů, potřebuje 3 akce).
- Hráči mohou darovat předměty ostatním hráčům a na karty tyranových požadavků.

## Obnovení černého trhu

Přestože tyran nemůže získávat dluhy nebo ztrácet počestnost, hráči se mohou vyhnout získání dluhu, pokud má tyran ve **vězení** nejvíce služebníků. Pokud má tyran během obnovení **černého trhu** ve **vězení** více služebníků než kterýkoli z hráčů, nikdo dluh nezíská. Pokud dojde ke shodě v počtu služebníků mezi tyranem a hráči, pak tyran dluh nezíská, ovšem hráč nebo hráči, kteří se s ním dělili o nejvyšší počet služebníků ve **vězení**, dluhy získají.

**Poznámka:** Pokud tyran umísťuje služebníky na **černý trh**, vždy je umístí na prázdné políčko nejvíce vpravo.

## Dary

Jak už bylo zmíněno výše, hráči mohou nově darovat předměty. Za každou akci daru, kterou získají, smějí darovat 1 předmět. V rámci daru mohou předávat předměty ostatním hráčům nebo je umísťovat na odhalené karty tyranových požadavků. Pokud má hráč v jednom tahu více akcí daru, může darovat předměty různým hráčům nebo je umístit na různé karty požadavků, a to v jakékoli kombinaci.



## Darovat lze pouze následující předměty:

Mince, hlinu, kámen, dřevo, zlato, mramor, stavební plány (*nepostavené karty budov*), dluhy (*splacené i nesplacené*). Žádné další předměty nebo herní materiál darovat nelze.

## Karty tyranových požadavků

Jakmile je karta požadavku odhalena, na konci hry hráčům buďto přinese body, nebo za ni body naopak ztratí. Pokud chtějí hráči splnit požadavky na kartě, musí společně přispět na kartu určitý počet předmětů. Kolik předmětů je ke splnění požadavků potřeba, je vyobrazeno ve spodní části každé karty požadavku. Počet předmětů závisí na počtu hráčů. Pozor, tyran se za hráče nepovažuje.

*Příklad: Tato karta požadavku 1. úrovně vyžaduje hlínu. Pokud hrají 4 hráči a chtějí požadavky splnit, musí na kartu přispět celkem 12 kusů hlíny. Pokud uspějí, získá každý hráč 1 VB, ovšem pokud požadavky nesplní, každý hráč o 5 VB přijde.*

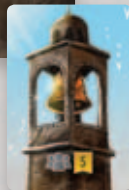
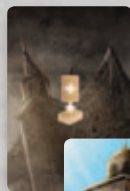


**Důležitá poznámka: hráči mohou přispět pouze fyzickými předměty. Schopnosti postav a jiné efekty nemají vliv na darované předměty nebo jejich počet.**

*Příklad: Terezie může obvykle pro všechny účely hry používat mramor místo zlata a zlato místo mramoru, ovšem nemůže přispívat zlato na kartu požadavku, která vyžaduje mramor. Také nesmí se společnou zásobou vyměňovat zlato za mramor ani obráceně.*

## Karty událostí

Odhalené karty událostí obvykle nějakým způsobem hráče poškodí. Mají také vliv na obtížnost hry. Pokud má dojít k odhalení karty události, ale v balíčku už žádná není, hra okamžitě končí a každý hráč přijde o 10 VB. Ovšem pokud naopak hra skončí ve chvíli, kdy v dobíracím balíčku událostí karty zbývají, získá každý hráč 5 VB za každou neodhalenou kartu události.



## Tyranovy tahy

Tyran má v každém kole 1 tah (vždy poté, co všichni hráči také odehráli 1 tah). Během tyranova tahu odhalte vrchní kartu z dobíracího balíčku intrik a položte ji lícem nahoru na odkládací balíček napravo. Pokud je dobírací balíček intrik kdykoli prázdný, jednoduše vezměte karty na odkládacím balíčku, zamíchejte je a utvořte nový dobírací balíček.



Vykonejte všechny akce vyobrazené na kartě intrik, počínaje vrchní akcí a pak postupně dolů až k poslední akci. Pokud je u akce vyobrazený služebník a název lokace, umístíte 1 tyranova služebníka na danou lokaci. Pokud nastane situace, kdy tyran nemá v zásobě žádné služebníky, vraťte všechny jeho služebníky zpět do tyranovy zásoby a pokračujte v jeho tahu. *Služebníky vrátíte i z desek hráčů a z vězení, ovšem ne z radnice / cechovního domu a černého trhu.*

Na některých kartách intrik je vyobrazen název lokace na šipce směřující vpravo (např. „**královský sklad**“ na kartě výše). Pokud šipka navazuje na 1 ze 2 sekcí desky tyrana, pak navíc dodržíte postup vyobrazený na dané sekci. Tyto akce vždy zahrnují buďto zajetí služebníků, nebo vsazení služebníků do **vězení**.

*Příklad: Za pomoci karty intrik vyobrazené na ilustraci výše by tyran nejprve umístil 1 služebníka na **radnici** / do **cechovního domu**, čímž by dané místo zabral. Poté by umístil služebníka do **královského skladu**. Nejprve by zajal všechny služebníky na této lokaci. Pokud by tam žádní služebníci nebyli, pak by namísto toho vsadil veškeré dosud zajaté služebníky do **vězení**. Pokud by ani tento krok nebyl možný, tyran by jej ignoroval a ukončil svůj tah.*



## Nová ikonografie

Většina symbolů bude srozumitelná, pokud jste hráli základní hru. Je zde ovšem několik nových symbolů:



Tento efekt má dopad na všechny hráče.



Tento efekt má dopad pouze na 1 hráče  
(hráči si zvolí, na koho).



Odhalte další kartu tyranových požadavků. Pokud jsou už odhaleny všechny 4 karty, tento efekt ignorujte.



Trvale odstraňte ze hry 1 služebníka (ovšem nikdy ne řemeslníka) vsazeného ve **vězení**. Pokud efekt zasáhne hráče, který ve vězení žádného služebníka nemá, tento efekt ignorujte.



Trvale odstraňte ze hry 1 služebníka (ovšem nikdy ne řemeslníka). Pokud je to možné, odstraňujte nejprve služebníky z desek hráčů, teprve poté odkudkoli z herního plánu, s výjimkou **radnice / cechovního domu a černého trhu**.



Odhalte a vyhodnoťte další kartu události.



Odhalte a vyhodnoťte další tyranovu kartu intrik.



Přidejte vrchní kartu z dobíracího balíčku budoucích intrik na odkládací balíček intrik. Pokud v balíčku budoucích intrik žádné karty nejsou, efekt ignorujte.



Přidejte vrchní kartu z dobíracího balíčku intrik lícem dolů přímo na vrch dobíracího balíčku intrik. Pokud na dobíracím balíčku budoucích intrik žádné karty nejsou, tento efekt ignorujte.



Pokud je na poli nad **výběřím daní** 4 a více mincí, všichni hráči ztratí 1 počestnost. Také vraťte všechny vybrané daně zpět do společné zásoby.

## Zajetí služebníků tyranem

Kdykoli má tyran zajmout služebníky, zajme **každému** hráči 2 služebníky za každého služebníka, kterého má tyran na dané lokaci.

Poznámka pro Rozkvět řemesel: Pokud má tyran na výběr, pak vždy přednostně zajme řemeslníky a teprve pak běžné služebníky.

## Konec hry

Hra může stále skončit běžným způsobem, tedy když je poslední služebník umístěn na **radnici** / do **cehovního domu**. Pokud hra skončí tímto způsobem, dohrajte poslední kolo podle pravidel v základní hře. Hra může také skončit, pokud mají hráči odhalit kartu události, ale v balíčku už žádná není. V takovém případě hra končí okamžitě a každý hráč navíc ztratí 10 VB.

## Závěrečné bodování

Každý hráč si sečte své body za stejné položky jako v základní hře, jen s tím rozdílem, že ztratí nebo získá body za karty tyranových požadavků. Pokud hra skončí ještě před odhalením poslední karty požadavků, získá každý hráč navíc 5 VB (*jak je vyobrazeno na zadní straně karet požadavků*). Stejně tak získá každý hráč 5 VB za každou neodhalenou kartu události.

Poté hráči sečtou všechny své body dohromady, čímž získají konečné skóre. Hranice, které se pokoušejí dosáhnout, je vyobrazena na desce tyrana. Bude to vždy 10 VB nebo 12 VB za každého služebníka, kterého má tyran na **radnici** / v **cehovním domě**, krát počet hráčů (*pamatujte, že tyran se za hráče nepovažuje*).

*Příklad: 4 hráči hrají hru na normální obtížnost. Jestliže má tyran na **radnici** 6 služebníků, musí k výhře hráči dosáhnout 240 VB (10 VB × 4 hráči × 6 služebníků).*

# KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ PRO PALADINY

## Úvod

Během tohoto scénáře budou hráči společně bránit město a hraniční osady, zatímco trpí pod krutovládou jednoho z králových nejbližších spojenců – surového a zlovolného tyrana, který hodlá předčít králova očekávání i za cenu utrpení jeho poddaných.

Na začátku každého kola odhalí hráči 1 či více karet hrozeb. Na těch jsou vyobrazeny úkoly, na jejichž neprodleném splnění tyran bezvýhradně trvá. Pokud se hráči s hrozbami nevypořádají, mohou přijít o **čest** nebo je potká nějaký jiný postih. V závislosti na společném skóre hráči na konci hry buďto společně zvítězí, nebo prohrají.

## Příprava hry

Připravte **Paladiny** podle kroků popsaných v původních pravidlech, s několika rozdíly:

1. Nahradte karty královských rozkazů novými kartami určenými pro tento scénář. Náhodně položte 3 z nich na herní plán stejně jako v základní hře.
2. Kartu cizácké hrozby položte (*stranou pro 1.–4. kolo nahoru*) pod první kartu královského rozkazu, tedy tu nejvíce vlevo. Kartu královy hrozby položte lícem dolů pod poslední kartu královské přízně, tedy tu nejvíce vpravo. Nakonec zamíchejte všechny karty tyranových hrozeb a položte 1 tyranovu hrozbu pod každou kartu královského rozkazu nebo přízně, pod kterou dosud žádná jiná hrozba není. Zbylé karty hrozeb vraťte do krabice, aniž byste se na ně podívali.
3. Dejte každému hráči 1 ukazatel **cti**. Hráči je umístí na nejvyšší políčko stupnice vlastností.
4. Do společné zásoby dejte 20 tyranových poddaných.



5. Před výběrem měšťanů z nabídky nad herním plánem dostane každý hráč jednoho z nových počátečních měšťanů. Můžete je rozdat náhodně nebo strategicky zvolit. Poté každý hráč obdrží 1 překryvnou desku odpovídající jeho počátečnímu měšťanovi. Překryvnou desku hráči umístí na svoji desku hráče pod akci **motlitba** tak, aby se ilustrace co nejlépe překrývaly.

## Čest

**Čest** je další vlastnost, o kterou se nyní hráči musí starat, má ovšem dopad pouze během závěrečného bodování.



Kdykoli hráč získá **čest**, posune ukazatel **cti** na stupnici vlastností o 1 políčko nahoru. Hráči nikdy nemohou mít víc než 12 **cti**.



Kdykoli hráč ztratí **čest**, posune ukazatel **cti** na stupnici vlastností o 1 políčko dolů. Hráči nikdy nemohou mít méně než 0 **cti**.

Díky novým počátečním měšťanům získá hráč 1 čest vždy, když vykoná určitou akci. Také mu nová karta měšťana připomene, že během každé Inkvizice ztratí 1 **čest**, pokud má 2 nebo více karet podezření. Hráči mají také na deskách novou akci, díky které mohou získat 1 **čest** a odhodit 1 kartu podezření.

## Spolupráce

Během tohoto scénáře si mohou hráči vzájemně pomáhat. Kdykoli hráč vykoná akci (a zcela ji zaplatí) na **levé straně** desky hráče, může veškeré odměny/efekty této akce přenechat jinému hráči.

Pokud má hráč schopnost, díky které má určitou akci zlevněnou (například *Samsonova schopnost zlevnit akci **rozvoj***), aplikuje se tato sleva i v případě, že pomáhá jinému hráči. A stejně tak platí, že pokud má hráč, který pomoc přijímá, schopnost, díky které získá bonus za určitou akci (například *Architektčina odměna za akci **rozvoj***), aktivuje se i v tomto případě. Ovšem pozor, v obráceném případě tento postup neplatí. Pokud by například hráč se Samsonem přijímal pomoc od jiného hráče, neposkytl by spoluhráči slevu na **rozvoj**.

*Pár příkladů:*

- *Hráč může vykonat **spiknutí**, ale přenechat zločince i podezření jinému hráči.*
- *Hráč může vykonat **obchod**, ale přenechat mince jinému hráči.*
- *Hráč může vykonat novou akci „**získat čest**“, ale přenechat **čest** jinému hráči. Daný hráč by také odhodil 1 podezření.*

## Několikanásobné použití královské přízně

Další změnou oproti pravidlům základní hry je fakt, že hráči mohou nově využít královskou přízeň několikrát za kolo. Ovšem pokud tak některý učiní, musí tento hráč ztratit 1 **čest** za každého poddaného, který byl dosud umístěn na danou kartu.

## Začátek kola

Na začátku každého kola, po odhalení královských rozkazů a přízně, odhalte jakékoli hrozby ležící pod nově odhalenými kartami. Na začátku pátého kola nezapomeňte také otočit cizáckou hrozbu na stranu pro „5.–7. kolo“.

V **1. kole** neodhalíte žádné nové karty hrozeb. Hráči se prozatím musí vypořádat jen s cizáckou hrozbou.

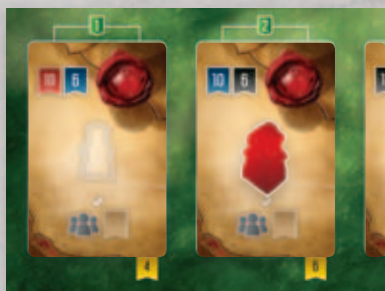
V **2. – 6. kole** umístíte tyranovy poddané ze zásoby **na nově odhalené** karty tyranovy hrozby. Počet umístěných poddaných závisí vždy na počtu hráčů a najdete ho vyobrazený na jednotlivých kartách hrozby.

V **7. kole** otočte kartu královny hrozby. Jakmile je otočena, bude mnohem těžší splnit královské rozkazy. V 7. kole potřebují hráči ke splnění královských rozkazů o 2 body každé vlastnosti více než dosud.

### Královské rozkazy

Nové královské rozkazy může hráč splnit tak, že jako svoji akci umístí poddaného na danou kartu. Může tak učinit pouze tehdy, když jeho vlastnosti dosáhnou požadovaného minima (*včetně bonusů za paladiny*). Jakmile hráč umístí poddaného na kartu královského rozkazu, zůstane na ní až do konce hry. Aby všichni hráči získali odměnu z karty rozkazu, stačí, když ji splní pouze 1 hráč. Ovšem pokud královský rozkaz nikdo nesplní, ztratí každý hráč tolik bodů, kolik je vyobrazeno na herním plánu pod danou kartou.

*Příklad: Žádný hráč nesplnil 1. královský rozkaz, takže každý hráč ztratí 4 VB. Ale protože jeden z hráčů měl alespoň 1 **vliv** a 6 **víry**, a umístil poddaného na 2. královský rozkaz, získal pro každého hráče 6 bodů.*



Pokaždé když některý hráč splní královský rozkaz, všichni hráči získají 1 **čest**.

## Nová ikonografie

Většina symbolů bude srozumitelná, pokud jste hráli základní hru. Je zde ovšem několik nových symbolů:



Tento efekt má dopad na všechny hráče.



Na konci kola ztratíš 1 poddaného (*pokud je to možné*).



Získáš 1 podezření. Tento efekt se vyhodnocuje po směru hry, počínaje začínajícím hráčem.



Odstraň 1 dílnu z pravé strany desek hráčů a vrať ji do krabice (*pokud je to možné*).

## Zažehnání hrozeb

Jak již bylo zmíněno dříve, na kartu tyranovy hrozby vždy umístíte určitý počet tyranových poddaných. Aby se hráči vyhnuli postihům jednotlivých hrozeb, mohou se pokusit odstranit z nich tyto poddané. Jakmile odstraní z karty hrozby posledního poddaného, mohou spolu s ním odstranit ze hry i danou kartu hrozby.

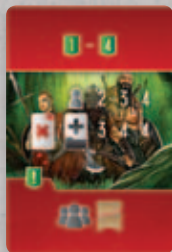
Na horní části každé karty je symbol, který se vztahuje k určité akci. Kdykoli některý z hráčů vykoná akci vyobrazenou na kartě tyranovy hrozby, musí z odpovídající karty odstranit 1 tyranova poddaného a vrátit ho do zásoby tyranových poddaných.



*Příklad: Na této kartě tyranovy hrozby jsou momentálně 3 poddaní. Kdykoli hráč vykoná akci **opevnění**, odstraní 1 poddaného. Pokud hráči stihnou do konce kola odstranit všechny tyranovy poddané, vyhnou se ztrátě 1 **cti** nebo 1 **síly**.*

## Konec kola

Na konci kola musí hráči vyhodnotit všechny odhalené karty hrozeb. Vyhodnocovat je budou zleva doprava, počínaje první kartou pod herním plánem.



Červená karta cizácké hrozby bude vždy odhalena. Od hráčů vyžaduje, aby se v každém kole vypořádali s určitým počtem cizinců. Počet cizinců je vždy závislý na počtu hráčů a zvýší se, jakmile hráči na začátku 5. kola tuto kartu otočí. Pokud hráči do konce kola neodstranili zprávné části herního plánu odpovídající počet cizinců (ať už útokem nebo obrácením), všichni hráči ztratí 1 **čest**. Pokud se s hrozbou vypořádali, tento efekt ignorují.



Hnědé karty tyranových hrozeb zůstanou ve hře, pouze dokud na sobě mají poddané. Hráči musí vyhodnotit postih každé odhalené karty tyranovy hrozby, která je na konci kola stále ve hře, ať už jde o ztrátu **cti** či jiný efekt. Některé karty hrozeb dávají hráčům na vybranou. Hráči musí vždy vyhodnotit 1 z nabízených postihů. Efekty mohou hráči ignorovat pouze tehdy, pokud nemohou ztratit ani jednu z daných vlastností, popřípadě předmětů.

*Příklad: Kvůli kartě vyobrazené výše by všichni hráči museli ztratit buďto 1 **čest**, nebo 1 minci.*



Kvůli černé kartě královny hrozby bude plnění královských rozkazů mnohem složitější. Hráči kvůli ní navíc ztratí 3 body za každého tyranova poddaného, který na konci hry zůstal na kartách tyranových hrozeb.



## Konec hry a závěrečné bodování

Hra končí stejně jako základní hra, tedy po 7. kole.

Veškeré ukazatele vlastností, které jsou výš než ukazatel **cti**, musí hráči nyní okamžitě posunout dolů, na stejnou úroveň jako jejich ukazatel **cti**. Pokud si tedy hráči nedají pozor na svoji čest, mohou přijít o mnoho bodů.

*Příklad: Pokud má hráč 11 **víry**, ale jen 9 **cti**, pak sníží i svoji víru na 9.*

Hráči nikdy nezískávají VB za ukazatel **cti**.

Každý hráč si sečte své vlastní body za stejné položky jako v základní hře, jen musí pamatovat, že za nesplněné královské rozkazy ztrácí každý hráč VB vyobrazené na herním plánu pod daným rozkazem.

Hráči také ztrácí 3 VB za každého tyranova poddaného, který dosud zůstal na některé z karet tyranových hrozeb.

Poté hráči sečtou všechny své body dohromady, čímž získají konečné skóre. Hranice, které se pokoušejí dosáhnout, je 70 VB za každého hráče. Tento fakt vám připomene karta královny hrozby.

*Příklad: Při hře tří hráčů se hráči pokoušejí dohromady získat alespoň 210 VB.*

## Vyšší obtížnost

Zdá se vám normální obtížnost příliš snadná? Zkuste následující možnosti:

**Těžká** = Během přípravy hry umístěte pod 3 karty tyranových hrozeb nejvíce vpravo (*pod ty, jež budou otočeny v 4.–6. kole*) další kartu tyranovy hrozby. Ve 4.–6. kole odhalíte navíc i tyto hrozby.

**Pekelná** = Kromě pravidel pro těžkou obtížnost ještě navíc na konci každého kola přidáte 1 tyranova poddaného na každou kartu tyranovy hrozby, která nebyla dosud odstraněna. Odstranění těchto karet bude od teď mnohem složitější.

# KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ PRO VIKOMTY

## Úvod

Během tohoto scénáře budou hráči společně budovat svůj vliv napříč královstvím, zatímco se král pokouší obnovit svou moc v znesvářené říši. Tímto úkolem pověřil svého nejbližšího spojence – surového a zlovolného tyrana, který hodlá předčít králova očekávání i za cenu utrpení jeho poddaných.

Na konci tahu každého hráče se po plánu pohne tyran a bude buďto vykazovat poddané hráčů, nebo naopak umísťovat své vlastní. Jeho hlavním cílem bude umístit na herní plán všech 20 poddaných nebo dostat alespoň 1 poddaného na třetí úroveň hradu, čímž by hráči okamžitě prohráli. Ovšem pokud se hráčům podaří zadržet tyranův postup do chvíle, kdy je odhalena karta chudoby nebo blahobytu, mají šanci nad ním zvítězit.

## Příprava hry

Připravte **Vikomty** podle kroků popsaných v původních pravidlech, s několika rozdíly:

1. Kartu tyrana a všech 20 tyranových poddaných umístěte poblíž herního plánu.
2. Než si hráči zvolí své karty hráčů a významné měšťany, rozdejte hráčům karty nápovědy. Hráči se mohou otevřeně domluvit, kdo by měl dostat kterou kartu nápovědy, ovšem počet rozdaných karet nápovědy závisí na počtu hráčů (*viz následující stranu*). Hráči by měli umístit zvolené karty nápovědy vedle pravé horní části svých desek hráčů tak, aby navazovaly na „průběh kola“ na desce hráče.

Karty nápovědy rozdejte v tomto počtu:

4 hráči – Dejte každému hráči 1 kartu nápovědy.

3 hráči – Dejte každému hráči 1 kartu nápovědy a zbylou kartu nápovědy vraťte do krabice.

2 hráči – Dejte každému hráči 2 karty nápovědy. Ovšem na hru bude mít vliv spodní část pouze jedné z těchto karet.

*Hráči by si měli karty vyskládat vedle desek podle příkladu níže. Která karta bude navrhu, to už záleží na úsudku hráčů.*



3. Jakmile si hráči zvolili své karty hráčů a významné měšťany, umístěte figurku tyрана na herní plán, na místo určené zbylou (nezvolenou) kartou hráče. Danou kartu vraťte spolu se zbylým významným měšťanem zpět do krabice. Poté vezměte přebytečné karty hráčů (tedy ty, které nebyly vůbec použity během dosavadní přípravy hry) a odhalte 1, 3 nebo 5 z nich, podle toho, jakou obtížnost hry jste si zvolili (viz zadní stranu karty tyрана). Poté umístěte po 1 poddaném tyрана na herní plán, na místa určená takto odhalenými kartami hráčů.
4. Původní karty chudoby a blahobytu nahraďte novými kartami pro tento scénář.

## Tah hráče

Během tahu hráče i mimo něj mohou nyní nastat nové efekty. Všechny jsou popsány na vrchní a spodní části karet nápovědy.



Na vrchní části karty je vyobrazena surovina, kterou hráč dostane, kdykoli některý z hráčů opíše rukopis určené barvy.

Na spodní části karty jsou vyobrazeny efekty, které hráč vyhodnotí, pokud vykoná určitou hlavní akci.

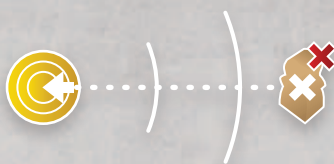


Pokud vyhodnocuje hráč tento efekt ze spodní části karty nápovědy, odstraní tyranova poddaného z místa, na kterém se aktuálně nachází jeho vikomt. Poddaného vraťte do zásoby.



Pokud vyhodnocuje hráč tento efekt ze spodní části karty nápovědy, umístí 1 svého poddaného na místo, kde se aktuálně nachází jeho vikomt (*ano, poddané, kteří obvykle patří jen do hradu, můžete v tomto scénáři umísťovat i na herní plán*). Hráč může poddaného umístit pouze tehdy, pokud na stejném místě momentálně nestojí žádný tyranův poddaný.

**Důležité pravidlo:** Tyran chrání všechny své poddané na místě, na kterém aktuálně stojí, a stejně tak je chrání na všech místech a nádvořích, které leží na pomyslné spojnici mezi třetí úrovní hradu a tyranovým aktuálním místem. Hráči tedy nemohou odstraňovat tyranovy poddané z herního plánu, ani je vykazovat z hradu, pokud jsou pod tyranovou ochranou. Tento fakt vám připomenou symboly vyobrazené na figurce tyrana.

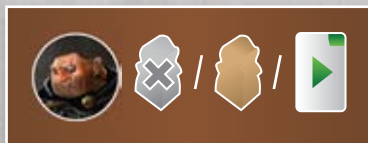


Na místech na herním plánu může stát neomezený počet poddaných, ovšem nikdy nemůže nastat situace, kdy by na jednom místě herního plánu stáli zároveň poddaní tyrana i některého z hráčů. Toto neplatí na nádvořích hradu, tam mohou stát jak poddaní hráčů, tak tyranovi poddaní.

## Tyranovy tahy

Tyran vykoná svůj tah po tahu každého hráče (*jakmile si hráč dobral karty*). Tyran se bude vždy pohybovat pouze po směru hodinových ručiček po vnější cestě na herním plánu. Počet míst, o který se pohne, závisí na hodnotě v mincích vyobrazené na kartě měšťana, vedle které aktuálně stojí.

**Poznámka:** Tyran není vikomt, takže hráči nemají možnost přeskládat si karty na desce hráče, pokud se pohne na místo, kde právě stojí jejich vikomt.



Jakmile dojde tyran na nové místo, vykoná 1 ze 3 dostupných akcí. Jakou akci vykoná, vždy závisí na tom, kolik (*a také jakých*) poddaných na novém místě stojí:

- 1 nebo více poddaných hráčů: Odstraní 1 hráčova poddaného. Ten se vrátí danému hráči zpět do zásoby. Pokud jsou na místě poddaní různých hráčů, hráči si sami vyberou, čí poddaný bude odstraněn.
- Žádný poddaný: Umístí 1 tyranova poddaného na toto místo.
- 1 nebo více tyranových poddaných: Propustí kartu měšťana, vedle které aktuálně stojí, a vyhodnotí její efekt.

*Efekty jsou popsány na straně 31.*

## Příkaz k postupu

Pokud je na konci tyranova tahu na jednom místě na herním plánu 3 nebo více tyranových poddaných, dostanou příkaz k postupu. V takovém případě postupujte podle následujících kroků:



1. Pohněte 1 tyranovým poddaným z tohoto místa po směru hodinových ručiček a dalším tyranovým poddaným z tohoto místa pohněte o 1 místo proti směru hodinových ručiček. Oba tyto poddaní se hýbou po vnější cestě na herním plánu. Pokud dojdou na místo, na kterém nestojí poddaný žádného hráče, tyranův poddaný se tam jednoduše zastaví. Pokud tam stojí 1 nebo více poddaných hráčů, pak 1 hráčova poddaného odstraní, načež se sám vrátí do tyranovy zásoby.
2. Pohněte 1 tyranovým poddaným z tohoto místa po přímce směrem ke středu hradu. Jakmile dojde na místo na vnitřní cestě herního plánu, může nastat jedna z následujících situací:
  - Pokud na tomto místě nestojí žádný další poddaný, tyranův poddaný se tam jednoduše zastaví.
  - Pokud na tomto místě stojí 1 nebo více poddaných hráčů, pak 1 hráčova poddaného odstraní, načež se i tyranův poddaný vrátí zpět do tyranovy zásoby (*stejně jako na vnější cestě*).
  - Pokud už na tomto místě stojí další tyranův poddaný, posune se tento poddaný směrem ke středu hradu. Pokud před ním na první úrovni hradu žádný tyranův poddaný nestojí, umístěte ho tam. Pokud už před ním na první úrovni hradu tyranův poddaný stojí, umístěte ho na druhou úroveň. Pokud už před ním stojí tyranův poddaný i na druhé úrovni, umístěte ho na třetí úroveň (*tím také ihned skončí hra a hráči prohráli*).
3. Pokud je na kterémkoli dalším místě na vnější cestě 3 nebo více tyranových poddaných, celý proces zopakujte.



## Vykazování poddaných z hradu



Pokud je na konci tyranova tahu na některém nádvoří 3 nebo více (*jakýchkoli*) poddaných, tyran vykáže 1 poddaného každého hráče, který má na daném nádvoří alespoň jednoho poddaného. Hráči za poddané vykázané tyranem nedostanou mince, počestnost, ani suroviny. Tyran také nedostává žádnou kompenzaci, pokud vykážete jeho poddané z hradu.



## Tyranovy efekty za propuštění měšťanů



Jak už bylo zmíněno dříve, pokud se tyran pohne na místo, kde už stojí 1 nebo více jeho poddaných, propustí kartu měšťana, vedle které se právě nachází, a vyhodnotí její efekt. Efekty pro něho mají jiný význam než pro hráče:


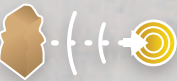
 =  Umístěte 2 tyranovy poddané na místo, kde tyran právě stojí.

 =  Umístěte 1 tyranova poddaného na místo, kde tyran právě stojí. Hráč, který je právě na tahu, navíc získá 1 dluh.

 =  Umístěte 2 tyranovy poddané dál proti směru hodinových ručiček na místo vzdálené 1 od místa, kde tyran právě stojí.

 =  Umístěte 2 tyranovy poddané dál po směru hodinových ručiček na místo vzdálené 1 od místa, kde tyran právě stojí.

 =  Umístěte 1 tyranova poddaného dál proti směru hodinových ručiček a 1 tyranova poddaného dál po směru hodinových ručiček, vždy na místa vzdálená 1 od místa, kde tyran právě stojí.

 =  Namísto umístění nového poddaného se 1 tyranův poddaný (z *místa*, kde tyran právě stojí) pohne směrem ke středu hradu. Při svém pohybu dodržuje pravidla, která jsou popsána v bodu 2 kapitoly **Příkaz k postupu**.

**Důležité pravidlo:** Kdykoli má tyran umístit svého poddaného na místo, kde už stojí 1 nebo více poddaných hráčů, pak vždy odstraní 1 hráčova poddaného namísto toho, aby umístit vlastního poddaného (*toto pravidlo neplatí na hradě*). Pokud jsou na místě poddaní různých hráčů, hráči si sami vyberou, či poddaný bude odstraněn. Toto pravidlo platí i pro poddané umístěné efektem propuštěných měšťanů.

### **Karty chudoby a blahobytu**

Kdykoli hráči odkryjí kartu chudoby nebo blahobytu, musí odstranit 1 tyranova poddaného z každého místa na herním plánu, kde stojí přesně 2 tyranovi poddaní. Takto odstranění poddaní se vrací do zásoby.



### **Konec hry**

Konec hry může nastat stejně jako v základní hře, tedy odkrytím karty chudoby nebo blahobytu. Pokud hra skončí tímto způsobem, dohrajte poslední kolo podle pravidel v základní hře. Ovšem pozor, i v průběhu posledního kola může hra skončit předčasně (*tyranovým vítězstvím*).

Hra může také skončit, pokud tyran umístí 1 svého poddaného na třetí úroveň hradu. Stejně tak může hra skončit, pokud má tyran umístit na plán dalšího poddaného, ale v zásobě již žádného nemá. V obou případech hra okamžitě končí a hráči automaticky prohráli.



## Závěrečné bodování

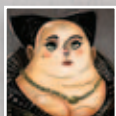
Pokud se hráčům podaří hru ukončit běžným způsobem (*aniž by tyran automaticky vyhrál*), mají šanci zvítězit. Nejprve musí ovšem každý hráč sečíst své vlastní body za stejné položky jako v základní hře, jen s tím rozdílem, že se tentokrát body z karet chudoby a blahobytu udělují jinak. Namísto toho, aby hráči zápolili o nejvyšší počet otočených dluhů či smluv, dostanou hráči za každou otočenou kartu předem stanovený počet bodů. Ten je vyobrazený na nových kartách chudoby a blahobytu.

Poté hráči sečtou všechny své body dohromady, čímž získají konečné skóre. Hranice, které se pokoušejí dosáhnout, je 160 VB, jak je uvedeno v horní části karty tyrana. Pokud se hráčům nepodařilo této hranice dosáhnout, pak tyran i přes veškerou jejich snahu zvítězil.



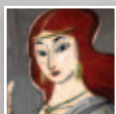
## Desky hráčů pro Architektu

Tyto desky můžete použít v kterékoli partii Architektů, včetně kooperativního scénáře.



### Ema

Začíná hru se 14 uvězněnými služebníky. Dostane 11 mincí, žádnou počestnost, 1 zlato a 1 mramor. Její schopnost udává, že vždy, když dostane kartu dluhu, dostane 1 minci a 1 hlínu.



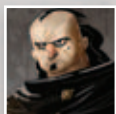
### Judita

Začíná hru s 10 uvězněnými služebníky. Dostane 8 mincí, 1 počestnost a 3 karty budov navíc (po počátečním výběru). Její schopnost udává, že vždy, když dostane kartu dluhu, dostane 1 minci a 1 hlínu. Také může kdykoli namísto surovin zaplatit odhozením náležitého počtu karet budov. *Poznámka: Juditinu schopnost nemůžete během kooperativního scénáře použít k přispění karet budov namísto surovin.*



### Medard

Začíná hru se 12 uvězněnými služebníky. Dostane 10 mincí, 1 počestnost, 1 kámen, 1 dřevo a 1 hlínu. Jeho schopnost udává, že může kdykoli namísto ztráty počestnosti odhodit kartu budovy. Navíc může mít v ruce až 8 karet.

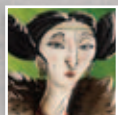


### Otakar

Začíná hru se 12 uvězněnými služebníky. Dostane 9 mincí, žádnou počestnost, 1 kartu dluhu a 2 zlata. Jeho schopnost udává, že vždy, když dostane 1 počestnost, dostane také 1 minci.

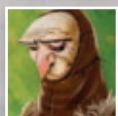
## Karty měšťanů pro Paladiny

Tyto karty můžete použít v kterékoli partii Paladinů, včetně kooperativního scénáře a kampaně Letopisů.



### Šlechtična

Po využití královské přízně dostaneš vyobrazenou odměnu.

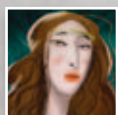


### Švindlír

Když získáš dluh, dostaneš vyobrazenou odměnu.

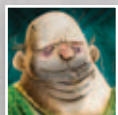
## Karty významných měšťanů pro Vikomty

Tyto karty můžete použít v kterékoli partii Vikomtů, včetně kooperativního scénáře a kampaně Letopisů.



### Gizela

Trvalá schopnost: Po vykonání akce umístění poddaných navíc získáš zdarma akci najmutí, nebo 2 mince.



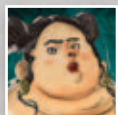
### Hugo

Odcházející schopnost: Získej 1 zkaženost a 2 libovolné suroviny.



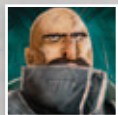
### Karolína

Okamžitá schopnost: Získej 1 zkaženost, 1 počestnost a přeskládej karty.



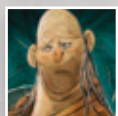
### Rosamunda

Trvalá schopnost: Za najmutí nebo propuštění karet měšťanů platíš o 1 minci méně.




### Samson

Odcházející schopnost: Otoč 1 kartu (*dluhu nebo smlouvy*) a zamíchej balíček.



### Vavřinec

Okamžitá schopnost: Získej 2 mince.



AUTOR HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD  
ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI  
GRAFICKÁ ÚPRAVA A PRAVIDLA: SHEM PHILLIPS  
© 2020 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKladu: ONDŘEJ POLÁK  
REDAKCE A SAZBA: MIROSLAV TLAMICHA  
KOREKTURY: DANIEL KNÁPEK  
© 2020 TLAMA GAMES  
[WWW.TLAMAGAMES.COM](http://WWW.TLAMAGAMES.COM)