



MAJESTÁTNÍ MONUMENTY

ARCHITEKTI ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOŘI HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITIRIEVSKY

GRAFICKÁ ÚPRAVA & SAZBA: SHEM PHILLIPS

© 2021 GARP HILL GAMES

AUTOR PŘEKLADU: ONDŘEJ POLÁK

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA

GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAL HUBÁČEK

KOREKTURY: DANIEL KNÁPEK


© 2021 TLAMAGAMES

WWW.TLAMAGAMES.COM


V rozšíření *Architekti Západního království: Majestátní monumenty* připutují do Západního království slovatní mistři z dalekých krajů, aby splnili královo nejnovější přání – vystavět pěti velkolepých monumentů, jež mají vdechnout městu majestát a krásu. Takto důležitého úkolu se ovšem nemůže zhostit jen tak ledajaký architekt. Ona čest připadne jen těm, kteří se prokážou vlivem na šlechtickém dvoře nebo neposkvrněnou pověstí. Připojte se k princezně na její prohlídce velkých projektů, nebo se pokusíte získat na svoji stranu pochybného šmelináře?

HERNÍ MATERIÁL



12 karet odměn
(se symbolem )




24 karet učedníků
(se symbolem )



5 karet monumentů



24 karet budov
(se symbolem )



24 karet intrik
(pro sólovou hru)



1 karta intrik
(pro rozšíření *Letopisy*)

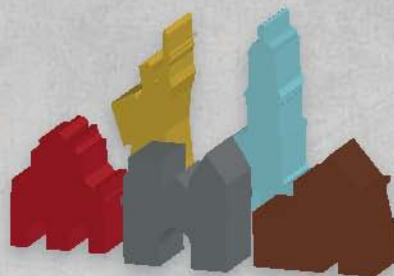
1 deska vlivu



1 figurka princezny



1 figurka šmelináře

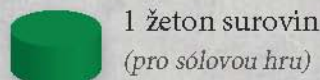


5 figurek monumentů

6 oboustranných desek hráčů
3 oboustranné desky (pro sólovou hru)



7 karet příspěvní/následku



1 žeton surovin
(pro sólovou hru)





6 ukazatelů hráčů

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

1. Podél pravého okraje herního plánu umístěte desku vlivu.
2. Při přípravě karet učedníků, budov a odměn zamíchejte nové karty z tohoto rozšíření do odpovídajících balíčků. Dobírací balíček karet učedníků můžete nyní umístit do pravého dolního rohu desky vlivu. Při přípravě karet učedníků odhalte dvě karty učedníků navíc a umístěte je lícem vzhůru na dvě vyznačená pole na desce vlivu (*nyní tedy bude na herním plánu vždy dostupných 10 karet učedníků*). Počet karet odměn již nezáleží na počtu hráčů. Namísto toho utvořte balíček odměn ze všech karet odměn a umístěte jej lícem dolů na patřičné místo napravo od katedrály.
3. Ve hře je 6 nových desek hráčů. Pokud používáte variabilní přípravu hry, stane se začínajícím hráčem hráč s nejvyšší počestností. Pokud nastane shoda, bude začínat hráč s vyšším vlivem. Každý hráč umístí svůj nový ukazatel na stupnici vlivu (*na políčko 0, pokud není na desce hráče řečeno jinak*).
4. V obráceném pořadí hry nyní každý hráč (*zdarma*) najme 1 učedníka z 10 učedníků lícem vzhůru na herním plánu. Jakmile každý hráč najal 1 učedníka, posuňte všechny zbylé karty učedníků co nejvíc doleva a na prázdná místa odhalte nové karty učedníků. Tento krok proveďte ještě před draftem budov.
5. Pět karet monumentů umístěte spolu s odpovídajícími figurkami poblíž herního plánu.
6. Zamíchejte karty příspěvní/následku a umístěte je na vyznačené pole na desce vlivu, otočené na stranu „příspěvní“. Otočte vrchní kartu z tohoto balíčku a umístěte ji na pole pod obrázky princezny a šmelináře, otočenou na stranu „následku“. Figurku princezny nyní umístěte na lokaci vyznačenou na pravé straně karty následku. Figurku šmelináře umístěte na lokaci vyznačenou na levé straně karty následku.





Nově musí hráči dbát nejen o svoji počestnost, ale také budovat svůj vliv. Vliv můžete získat několika způsoby a můžete jej využít ke stavbě monumentů, jako náhradu poplatku mincí či k prominutí ztráty počestnosti. Na konci hry obdrží hráč s nejvyšším vlivem 4 zlata. Vždy když získáte vliv , musíte posunout svůj ukazatel vlivu nahoru po stupnici vlivu. Stejně tak jej musíte posunout dolů, kdykoli vliv ztratíte . Nikdy nemůžete mít více než 12 a méně než 0 vlivu.

Na stupnici vlivu jsou 2 speciální symboly (*zde vyobrazeny vlevo*). Kdykoli tento symbol překročíte svým ukazatelem vlivu, okamžitě si doberete vrchní kartu z balíčku budov. V průběhu hry můžete každý ze symbolů překročit i vícekrát (*vždy když se posunete z pole 4 na pole 5, nebo z pole 8 na pole 9*).

Například, pokud by nyní červený hráč získal 1 vliv, posunul by ukazatel o 1 pole nahoru a získal by 1 kartu budovy.

Kdykoli v průběhu hry smíte dobrovolně ztratit 2 vlivy a odečíst tak z libovolného poplatku 2 mince (*nikoliv daně*) nebo zabránit ztrátě 1 počestnosti. Smíte také zaplatit 4 vlivy a nahradit tak 1 zlato či 1 mramor. Toto smíte provést i několikrát za tah. Tyto možnosti vám připomene tabulka nad kartami učedníků na desce vlivu.

Například, pokud by červený hráč umístil služebníka na prostřední pole černého trhu, mohl by ztratit 4 vlivy a výměnou za to by odečetl z ceny akce 2 mince a zabránil ztrátě 1 počestnosti.

Výměnu vlivu za prostředky nelze provést během příspěvní (*viz následující strana*), protože příspěvní vyžaduje umístění fyzických prostředků ze zásob hráčů. Stejně tak nelze vlivem nahradit mince při přeskokování služebníků, i přeskokování totiž vyžaduje fyzické umístění mincí. Pokud ztrátou 2 vlivů odečítáte 2 mince, smíte tyto „odečtené“ mince rozdělit mezi 2 akce. *Například, pokud používáte hokynářku v Královském skladu k více směnám, smíte provést 2 směny zdarma (každá vyžaduje 1 minci a vy odečítáte 2 mince).*

PRINCEZNA A ŠMELINÁŘ

Přestože pocházejí ze zcela odlišných vrstev a jejich metody by nemohly být rozdílnější, princezna a šmelinář jsou nejlepšími zdroji vlivu ve městě.



Kdykoli umístíte služebníka na lokaci, kde stojí princezna, smíte jednou přispět (*přispění je vysvětleno níže*). Přispění můžete provést kdykoli před, a nebo po provedení akce. Dále platí, že kdykoli zajmete 1 či více služebníků z lokace, kde stojí princezna, okamžitě ztratíte 1 počestnost.



Kdykoli umístíte služebníka na lokaci, kde stojí šmelinář, získáte 1 vliv. Posunutí po stupnici vlivu můžete provést kdykoli před, a nebo po provedení akce. Dále platí, že kdykoli zajmete 1 či více služebníků z lokace, kde stojí šmelinář, okamžitě získáte 1 počestnost.

PŘISPĚNÍ



Vždy když umístíte služebníka na lokaci s princeznou, máte možnost jednou přispět. Přispění se provádí ve formě surovin umístěných na kartu přispění. Hráči takto společně přispívají ke stavbě monumentů 1 kus od každého druhu surovin. Jakmile na kartě přispění leží některá surovina, nelze tuto surovinu na danou kartu přispět znovu (*dokud nedojte k obnovení černého trhu*). Pokud chcete přispět, musíte umístit surovinu z vlastní zásoby na odpovídající symbol suroviny na kartě přispění. Poté okamžitě získáte odměny vyobrazené pod touto surovinou.



Například zde vidíme, že hráči už na tuto kartu přispěli hlínu, kámen a zlato. Pokud chcete na tuto kartu přispět, musíte přispět buďto 1 dřevo (za které získáte 2 vlivy), nebo 1 mramor (za který získáte 2 vlivy a 1 kartu odměny).

OBNOVENÍ ČERNÉHO TRHU

Kromě obvyklých situací nově nastane obnovení černého trhu také ve chvíli, kdy je na kartě příspěvní umístěno všech 5 surovin. Nezávisle na tom, jak obnovení černého trhu nastane, proveďte následující kroky:

1. **Všichni služebníci, kteří jsou aktuálně na černém trhu, jsou vsazeni do vězení.**
2. **Vrchní karta „malého“ trhu (nalevo) je otočena a přesunuta na „velký“ trh (napravo).** Pokud by při obnově černého trhu byl balíček karet malého trhu prázdný, zamíchají se karty z balíčku velkého trhu a vytvoří se nový balíček malého trhu.
3. Hráči s kartami **Sirota** a **Šlechtična** nyní vyhodnotí jejich efekty.
4. Všichni hráči, kteří mají 1 či více služebníků na lokaci se **šmelinářem**, provedou kroky vyobrazené na aktuální kartě následku (*vezmou si dluh, nebo získají vliv, nebo ztratí počestnost a poté všechny služebníky z této lokace vsadí do vězení*).
5. Hráč (*popř. hráči*) s největším počtem služebníků na lokaci s **princeznou** nyní získá odměny vyobrazené na aktuální kartě následku. Pokud na lokaci s princeznou nikdo služebníky neumístil, nikdo odměnu nezíská. Pokud má více hráčů nejvyšší počet služebníků, získají odměny postupně, v pořadí po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem, který spustil obnovu černého trhu.
6. **Všechny suroviny z karty příspěvní přesuňte na karty odpovídajících monumentů** (*hlínu na hliněný monument, dřevo na dřevěný monument atd.*) Pokud je již některý monument hotov, jednoduše odpovídající surovinu přesuňte z karty příspěvní do společné zásoby.
7. **Otočte kartu příspěvní na stranu následku** a umístěte ji na předchozí karty následku. Pokud by byl v tuto chvíli balíček karet příspěvní prázdný, zamíchejte všechny karty příspěvní/následku a obnovte oba balíčky do stavu, který byl na začátku hry (*viz krok 6 přípravy hry*).
8. **Přesuňte princeznu a šmelináře** na nové lokace, v závislosti na nové kartě následku.
9. Hráči, kteří mají učedníky se **schopnostmi týkajícími se obnovení černého trhu**, mohou vykonat jejich akce v libovolném pořadí. *Nezapomeňte, že schopnosti sirotky a šlechtičny se vyhodnotí již během kroku 3 obnovy černého trhu.*
10. **Všichni hráči se 3 a více služebníky ve vězení ztratí 1 počestnost.**
11. **Hráč nebo hráči, kteří mají nejvíce služebníků ve vězení, si doberou 1 kartu dluhu** a položí si ji před sebe „nesplacenou“ stranou nahoru.

STAVBA MONUMENTŮ

Pro všechny účely se monumenty považují za budovy. Pokud navštívíte lokaci radnice / cechovní dům můžete namísto běžné budovy z ruky postavit některý z monumentů rozložených na stole. Každý monument je tvořen 1 z 5 surovin ve hře. Doporučujeme monumenty rozložit na stůl s odpovídajícími figurkami v pořadí podle ilustrace níže (od monumentu s nejvyšším požadovaným vlivem po monument s nejnižším požadovaným vlivem).

Stavba každého monumentu vyžaduje zaplacení určitého počtu surovin, vlivu a daní. Jak již bylo řečeno na předchozí straně, během kroku 6 obnovy černého trhu se na monumenty přesunou suroviny z karty příspěvů. **Každá surovina, která leží na kartě monumentu, snižuje počet potřebných surovin o 1** (počítá se mezi zaplacené suroviny).

Například, kamenný monument vyžaduje 5 vlivu a 3 daně. Také stojí 14 kamenů. Pokud by na jeho kartě ovšem ležely 3 kameny z karet příspěvů, stála by už jeho stavba jen 11 kamenů.

Pokud postavíte monument, vezměte jeho kartu a umístěte ji před sebe k ostatním svým budovám. Suroviny z karty dokončeného monumentu vraťte zpět do společné zásoby. Za dokončený monument okamžitě získáte 2 počestnosti. Poté, co si vezmete kartu monumentu, vrátíte suroviny a získáte počestnost, vezměte odpovídající figurku monumentu a umístěte ji na 1 z těchto lokací: **královský sklad, rynek, dílna, stříbrotepec, kamenolom, les, nebo strážnice**. Monumenty nesmí stát na lokacích doly, cechovní dům / radnice, černý trh nebo výběrčí daní. **Na každé lokaci smí stát maximálně 1 monument.**



NÁVŠTĚVA MONUMENTU

Postavené monumenty poskytují svým vlastníkům (*a pouze jim*) malou odměnu, kdykoli umístí služebníky na lokaci se svým monumentem. Pokud umístíte služebníka na lokaci, kde stojí váš monument, smíte získat 1 vliv, nebo smíte provést akci této lokace, jako by tam stál 1 váš služebník navíc. Pokud umístíte služebníka na lokaci s cizím monumentem, nestane se nic zvláštního; žádná odměna, ani postih.

Monumenty se nepovažují za služebníky navíc, a nemají tedy vliv na vyhodnocení efektů princezny a šmelináře během obnovy černého trhu.




ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí stejně jako v základní hře. Poté, co hráči vyhodnotí případné ztráty počestnosti na konci hry (*kteřé mohou samozřejmě kompenzovat ztrátou vlivu*), získá hráč s největším vlivem 4 zlata ze společné zásoby. V případě, že nastane shoda, hráči s nejvyšším vlivem si rozdělí 4 zlata co možná nejspravedlivěji mezi sebe a případné zbylé zlato vrátí zpět do zásoby. Když sčítáte VB za své budovy, nezapomeňte přičíst také VB za dokončené monumenty.

SÓLOVÁ VARIANTA: PŘÍPRAVA HRY

Majestátní monumenty přinášejí do hry *Architekti Západního království* zcela novou sólovou variantu. Pokud používáte tuto variantu, připravte hru stejně jako pro 2 hráče, s následujícími změnami:

1. Protivníkovi nedávejte 1 z běžných desek, ale dejte mu 1 novou desku protivníka. Tyto desky jsou oboustranné a můžete se díky nim postavit 6 různým protivníkům. Přidělte protivníkovi barvu a dejte mu odpovídajících 20 služebníků, spolu s ukazateli početnosti, katedrály a vlivu. Počáteční počestnost a vliv protivníka najdete na jeho desce. Protivníkům ukazatel surovin umístěte na stupnici surovin na jeho desce, na pole nejvíce vlevo. Nedávejte protivníkovi žádné mince, budovy ani učedníky.

2. Karty intrik rozdělte na dva balíčky (počáteční intriky s hnědým vrchem a budoucí intriky s černým vrchem). Pokud nehrajete s rozšířením **Rozkvět řemesel**, vraťte zpět do krabice 2 karty se symbolem  v pravém dolním rohu. Zamíchejte karty počátečních intrik a položte je lícem dolů poblíž desky protivníka, čímž utvoříte „dobírací balíček intrik“. Zamíchejte karty budoucích intrik a utvořte z nich balíček lícem dolů. Vzniklý balíček nazýváme „dobírací balíček budoucích intrik“ (umístěte jej tak, aby byl oddělený od „dobíracího balíčku intrik“). Z tohoto balíčku budete brát karty, až vám to bude řečeno.

SÓLOVÁ VARIANTA: KARTY INTRIK

Na tahu budete vždy první vy a protivník bude následovat. Vaše tahy probíhají jako při běžné hře. Tahy protivníka fungují jinak. Ve svém tahu protivník otočí vrchní kartu z dobíracího balíčku intrik. Pokud je dobírací balíček intrik kdykoli prázdný, zamíchejte odkládací hromádku karet intrik a utvořte z ní nový dobírací balíček intrik. Protivník se ve svém tahu vždy pokusí umístit 1 služebníka. Na některých kartách je pouze jedna možnost, zatímco na jiných jsou 2 možné lokace a případně další možnosti, které protivník vyhodnotí. Pokud jsou na kartě intriky 2 lokace, protivník se nejprve pokusí umístit služebníka na vrchní lokaci, ovšem pouze pokud je splněna podmínka (symboly v červeném poli). Pokud splněna není, umístí služebníka na spodní lokaci.



Například, v případě této karty by protivník umístil služebníka na strážnici, ale pouze tehdy, pokud by měl ve vězení 2 či více svých služebníků. Pokud tam tolik služebníků nemá, umístí služebníka na černý trh. V této sekci jsou další 3 možnosti. V takovém případě si vždy vybere nejvrchnější dostupnou možnost.

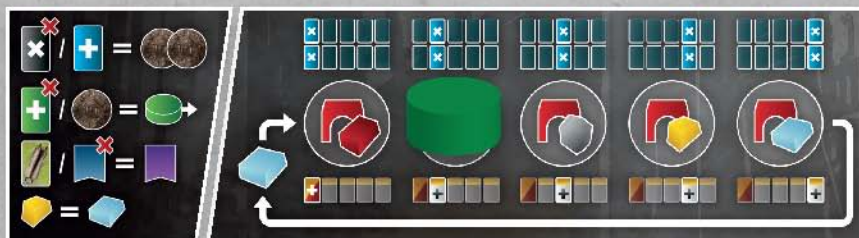


- Protivník vždy získá 1 vliv, když umístí služebníka na lokaci se šmelinářem. Na lokaci s princeznou ovšem přispěje ke stavbě monumentu pouze tehdy, pokud mu to bylo vyloženo určeno kartou intriky.
- Pokud má protivník po umístění služebníka na lokaci s princeznou přispět ke stavbě monumentu, vždy přispěje právně jednou (nevykoná žádné další akce na této lokaci). Po přispění získá protivník náležitou počestnost a vliv.
- Protivník ztrácí/získává počestnost, když zajímá cizí služebníky z lokací s princeznou/šmelinářem (stejně jako hráč).

SÓLOVÁ VARIANTA: STUPNICE SUROVIN

Stupnice surovin řídí většinu protivníkových rozhodnutí a pomalu se na ní hromadí mramor, který hraje roli při závěrečném bodování a stavbě monumentů. **Kdykoli má protivník získat minci, posune namísto toho ukazatel surovin o 1 pole doprava po stupnici surovin (1 pole za každou minci).** Když se ukazatel posune z pole nejvíce vpravo, vrátí se zpět na první pole stupnice a protivník získá 1 mramor ze společné zásoby.

Protivník nikdy neplatí suroviny a mince, kromě placení mramoru za stavbu monumentů. Kdykoli má přispět suroviny nebo zaplatit mince výběřčímu daní, používá suroviny a mince ze společné zásoby.



Stupnice surovin také určuje, na které učedníky, příspěvní, monumenty a ozdoby (*Rozkvět řemesel*) se protivník zaměří, pokud mu to přikáže karta intriky. Pověšimněte si, že při zaměřování na karty ozdob nejvíce vlevo, se protivník zaměřuje na dobírací balíček těchto karet (*náhodně si vezme vrchní kartu z balíčku*).

- Kdykoli má protivník zničit dluh, který ovšem nemá, nebo má získat učedníka, získá namísto toho 2 mince (*takže posune ukazatel surovin o 2 pole po stupnici surovin*).
- Pokud má protivník získat minci nebo přidat kartu budoucích intrik na svoji odkládací hromádku intrik, ale dobírací hromádku budoucích intrik je už prázdná, posune ukazatel surovin o 1 pole po stupnici surovin.
- Pokud by protivník získal kartu odměny, získá namísto toho 1 počestnost. Pokud má protivník získat vliv ve chvíli, kdy je již na vrcholu stupnice vlivu, získá 1 počestnost.
- Pokud má protivník získat zlato, získá namísto toho mramor.



Protivník může kdykoli navštívit černý trh a pracovat na katedrále, nezávisle na tom, kde se nachází na stupnici počestnosti.



Kdykoli má protivník na výběr ze dvou odměn od princezny, pokusí se nejprve získat odměnu vlevo. Pokud to není možné, získá odměnu vpravo.



Ve hře jsou 4 **karty budov „trh“**, které na konci hry odmění svého majitele VB, pokud má nejvíce určitého druhu surovin. Protože protivník nezískává suroviny, poměřte namísto toho počet svých surovin s protivníkovou počestností na konci hry.

SÓLOVÁ VARIANTA: STAVBA MONUMENTŮ



Aby mohl protivník postavit monument, musí zaplatit určitý počet vlivu a mramoru. Celkový součet těchto dvou prostředků musí činit 10. Protivník vždy zaplatí plnou hodnotu vlivu jako každý jiný hráč (*tedy vliv vyobrazený na kartě daného monumentu*). Zbytek doplatí pomocí mramoru tak, aby dosáhl potřebného počtu 10.

Pokud má protivník dostatek prostředků na stavbu dvou nebo více monumentů, rozhodne se za pomoci stupnice surovin. Vybere si ten monument, který odpovídá surovině, na které právě leží ukazatel surovin. *Například, pokud právě leží na poli nejvíce vlevo – tedy hlíně – protivník si vybere hliněný monument*. Pokud vybraný monument není dostupný nebo si jej protivník nemůže dovolit, zaměří se na další monument vpravo, přičemž z pole nejvíce vpravo se případně vrátí zpět k hliněnému monumentu.

Protivník platí vliv posunutím svého ukazatele dolů po stupnici vlivu a mramor platí ze své osobní zásoby do společné zásoby. Protivník nezískává žádnou slevu na stavbu monumentu za přispěné suroviny na monumentu. Daně vyobrazené na monumentu přidejte na lokaci výběrčího daní (*ze společné zásoby*).

Jakmile protivník postaví monument, okamžitě získá 2 počestnosti. Umístěte kartu postaveného monumentu poblíž desky protivníka. Vezměte figurku daného monumentu a umístěte ji na lokaci na herním plánu v závislosti na prioritě vyznačené podél spodního okraje desky protivníka. **Pokud protivník umísťuje služebníky na lokace se svým monumentem, získá pouze levou odměnu své karty monumentu** (*vykoná akci tak, jako by měl na lokaci o 1 služebníka více*).

Například, protivník otočil počáteční kartu intriky s radnicí / cechovním domem. Umístí tedy služebníka na radnici / cechovní dům a nejprve se pokusí postavit monument. Má 6 vlivu a 5 mramorů. Díky tomu by mohl postavit jak dřevěný, tak kamenný monument. Ukazatel surovin je momentálně na poli se dřevem, takže postaví dřevěný monument. Ztratí 6 vlivu a zaplatí 4 mramory do společné zásoby (celkem tedy 10). Protivník na výběrčího daní přidá 4 mince ze společné zásoby a získá 2 vlivy. Priorita pro umísťování monumentů je pro tohoto protivníka na rynku (1). Tam už ovšem 1 monument stojí, takže se namísto toho zaměří na prioritu (2), tedy stříbrotepce.



Pokud by v příkladu výše protivník z nějakého důvodu nemohl monument postavit (např. protože neměl dostatek prostředků), pracoval by namísto toho na katedrále. Pokud by ani to nebylo možné, získal by 4 mramory.

SÓLOVÁ VARIANTA: ZAJETÍ SLUŽEBNÍKŮ A AKCE STRÁŽNICE

Za každou akci zajetí služebníků zajme protivník 1 skupinku služebníků jednoho lidského hráče z jedné lokace. Pokud má protivník více akcí zajetí služebníků, může zajmout služebníky z více lokací (*neplatí na něho omezení jako na lidské hráče*). Při každé akci zajetí se zaměří na lokaci, kde je aktuálně největší skupinka služebníků jednoho lidského hráče. Pokud je na více lokacích stejný počet služebníků, řídí se protivník prioritou podél spodního okraje své desky. Nezávisle na tom, kolikrát protivník zajme služebníky, vždy přidá na výběřčího daní pouze 1 minci.

Například, protivník smí provést 3 zajetí služebníků. Lidský hráč má 3 služebníky na rynku, kamenolomu, stříbrotepci a dolech. Všechny tyto skupinky jsou aktuálně „největší“. Na stříbrotepci stojí princezna, takže nejprve se protivník zaměří na tuto lokaci. Poté se zaměří na doly a nakonec na rynek.



➔ NEJVÍCE SLUŽEBNÍKŮ (PRINCEZNA / DOLY / KRÁLOVSKÝ SKLAD / RYNEK / LES / KAMENOLOM / STŘÍBROTEPEC / STRÁŽNICE / DÍLNA)

Pokud používáte protivníka při hře 2 a více lidských hráčů, protivník se stále při zajetí zaměří na aktuálně největší skupinku individuálního hráče (*nikoliv nutně na místo, kde je největší součet služebníků lidských hráčů*). Pokud nastane vzácná situace, kdy se protivník zaměří na lokaci, kde má 2 nebo více lidských hráčů stejně velké skupinky služebníků, ale protivník zároveň nemá dostatek akcí na to, aby zajal všechny tyto skupinky, pak je i přesto zajme všechny.

Například, řekněme, že protivník má 1 akci zajetí služebníků. Jenže na lokaci les mají 2 lidští hráči stejně velké skupiny 4 služebníků (obě skupinky jsou aktuálně „největší“). Protivník v tomto případě zajme všech 8 služebníků, přestože má pouze 1 akci.

Pokud protivník provádí akce strážnice, vždy se nejprve pokusí provést vrchní akci v tabulce priorit na své desce. Teprve poté se pokusí provést další akci v pořadí (nižší) atd. Dvě nejspodnější akce v tabulce priorit smí protivník provést opakovaně, pokud má dostatek akcí. Ovšem k paté akci v tabulce nepřejde, pokud má stále dluhy, které by mohl otočit (*nejprve tedy otočí všechny dluhy, které může, a teprve poté získá kartu budoucí intriky, pokud mu na to zůstávají akce*).

Například, protivník má 4 akce strážnice a 3 nesplacené dluhy. Nemá služebníky ve vězení, nemá zajaté služebníky, dokonce ani žádný protihráč nezajal jeho služebníky. Nejprve tedy pomocí 3 akcí otočí všechny své dluhy (přidá na výběřčího daní 9 mincí a získá 3 počestnosti) a teprve poté pomocí čtvrté akce získá 1 kartu budoucích intrik.

PRIORITY AKCE STRÁŽNICE



SÓLOVÁ VARIANTA: IKONOGRAFIE



Zaměření – instrukce najdete na desce protivníka.



Umístí služebníka na lokaci s princeznou.



Posune se o 1 úroveň výš na katedrále a získá 1 počestnost (namísto karty odměny).



Získá 1 kartu budoucích intrik a položí ji na odkládací hromádku intrik.



Otočí a vyhodnotí další kartu intrik.



Vrátí všechny daně do společné zásoby a za každou vrácenou daň získá právě tolik mincí.



Odstraní 2 učedníky. Pozice ukazatele surovin určuje, které karty odstraní.



Přispěje. Protivník vždy přispěje surovinami ze společné zásoby. Pozice ukazatele surovin ukazuje, kterou surovinu přispěje. Pokud je již daná surovina na kartě příspěví, přispěje další surovinu vpravo, přičemž se případně vrátí zpět na začátek stupnice surovin, k hlíně.



Získá 1 ozdobu (*Rozkvět řemesel*). Pozice ukazatele surovin ukazuje, kterou kartu získá. Poznámka: Na rozdíl od původní sólové varianty protivník nezíská ozdobu vždy, když umísťuje služebníka na cechovní dům. Ignoruje všechny okamžité efekty ozdoby.

Umístí služebníka na danou lokaci, pokud:



Na jakékoli lokaci jsou 3, resp. 4 služebníci, jednoho lidského hráče.



Na lokaci výběrčího daní je 4 a více, resp. 8 a více, daní.



Protivník aktuálně drží v zajetí nějaké služebníky.



Protivník má alespoň 2 své služebníky ve vězení.



Protivník má na lokaci s princeznou více služebníků než kdokoli jiný.



Protivník může dokončit monument nebo pracovat na katedrále.



Protivník může pracovat na katedrále a má 9 či méně počestnosti.



Protivník může pracovat na katedrále a v dobíracím balíčku budoucích intrik nemá karty.



Protivník má 5 či méně vlivu.



Protivník může položit služebníka na již ležícího služebníka na lokaci cechovního domu (*Rozkvět řemesel*).

SÓLOVÁ VARIANTA: PROTIVNÍCI



Šlechtična

Zaměření: Lokace s princeznou. Přispěje a získá 1 kartu budoucí intriky.
Schopnost: Ke stavbě každého monumentu potřebuje o 2 mramory méně.



Vymahač

Zaměření: Rynek. Uvrhne zajaté služebníky do vězení, nebo přidá 1 daň a zajme 1 skupinku služebníků za každého svého služebníka.
Schopnost: Když uvrhne zajaté služebníky do vězení, získá 1 mramor.



Iluzionista

Zaměření: Černý trh.
Schopnost: Neztrácí počestnost, když umísťuje služebníky na černý trh.



Donašečka

Zaměření: Dílna. Odstraní 2 učedníky, získá 2 daně a 2 karty budoucích intrik.
Schopnost: Pokaždé když postaví monument nebo pracuje na katedrále, zajme 1 skupinku služebníků.



Patron

Zaměření: Královský sklad. Získá 1 mramor za každé 2 své služebníky, nebo 1 počestnost, pokud je tu pouze 1 jeho služebník.
Schopnost: Když umístí služebníka na královský sklad, získá 1 vliv.



Pouliční prodavač

Zaměření: Stříbrotepec. Získá 1 minci, plus 1 minci za každého svého služebníka.
Schopnost: Během každé obnovy černého trhu získá 1 vliv a 2 mince.

SÓLOVÁ A KOOPERATIVNÍ VARIANTA: ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Sólová:

Protivník získá VB za své monumenty, práci na katedrále, počestnost a mramor. Ztratí VB za nesplacené dluhy a služebníky ve vězení, stejně jako lidský hráč. Pokud hrajete s rozšířením *Rozkvět řemesel*, získá VB také za ozdoby.

Kooperativní:

Na konci hry získá hráč s nejvyšším vlivem 4 zlata pouze tehdy, pokud má více než 8 vlivu. Na stupnici vlivu umístíte 1 tyranův ukazatel z *Letopisů*, aby vám tento fakt připomínal.

Dobrodinec

Jako akci v královském skladu smíš zaplatit 1 kámen, dřevo nebo hlínu a získat 1 vliv.

Kavalír / Diplomat

Získej 1 vliv, kdykoli umístíš služebníka na vyznačenou lokaci.

Mecenáška / Pobuda

Jako akci v královském skladu smíš zaplatit suroviny vyobrazené nalevo a získat suroviny napravo.

Sirota

Získej vyobrazené suroviny, pokud máš během obnovy černého trhu alespoň 1 služebníka na lokaci se šmelinářem.

Šarlatán

Kdykoli smíš ztratit 1 vliv a nahradit tak 1 vyobrazenou surovinu, a to při jakémkoli placení danou surovinou. Tuto akci smíš opakovat vícekrát za tah.

Šlechtična

Získej vyobrazené suroviny, pokud máš během obnovy černého trhu alespoň 1 služebníka na lokaci s princeznou.

Tovaryš

Kdykoli postavíš budovu (*včetně monumentu*), získej vyobrazenou odměnu.

Vyděrač

Kdykoli získáš dluh, získej 1 vliv.

Aréna, Lázně, Soudní dvůr, Pódium, Pranýř

Okamžitě získej vyobrazené suroviny nebo akci.

Klášter

Okamžitě získej 1 vliv za každou úroveň katedrály, na které jsi pracoval.

Opatství, Ateliér

Všichni hráči okamžitě získají vyobrazenou odměnu (*1 kartu budovy nebo vysvobodí služebníky z vězení*).

Cech tesařů, Cech zednářů, Cech dlaždičů

Na konci hry získej počestnost za každého tvého učedníka s danou dovedností.

Pevnost

Na konci hry vysvobod' všechny své služebníky z vězení.

Překladiště, Šatlava, Havířská bouda, Větrný mlýn, Mincovna, Divadlo.

Okamžitě umísti služebníka na vyznačenou lokaci a proved' tuto akci jako obvykle.

Panské sídlo, Měšťanský dům, Tvrz, Trezor, Obranný val

V závislosti na vyobrazených podmínkách získej na konci hry počestnost nebo VB (*obránný val je za každou dvojici budovy a úrovně katedrály*).

Škola

Okamžitě odstraň z nabídky učedníků 8 karet nejvíce vlevo a zbylé 2 karty posuň co nejvíce doleva. Zaplň prázdná pole novými kartami. Poté najmi 1 učedníka z nabídky, zcela zdarma.

NOVÉ DESKY HRÁČŮ



Arnold začíná hru se 3 uvězněnými služebníky. Dostane 4 mince, 6 počestnosti, žádný vliv a 3 hlíny. Jeho schopnost udává, že vždy když umístí služebníka na lokaci s princeznou, počítá princeznu jako 1 svého služebníka na této lokaci.



Karel začíná hru bez uvězněných služebníků. Dostane 3 mince, 8 počestnosti, 3 vlivy a 2 dřeva. Jeho schopnost udává, že vždy když umístí služebníka na lokaci se šmelinářem, dostane navíc 1 minci.



Klotilda začíná hru bez uvězněných služebníků. Dostane 0 mincí, 13 počestnosti, 1 vliv a 1 dluh. Její schopnost udává, že vždy když ztratí počestnost, získá 1 hlínu.



Isabela začíná hru s 5 uvězněnými služebníky. Dostane 7 mincí, 4 počestnosti, 2 vlivy a 1 kartu budovy. Její schopnost udává, že vždy když získá učedníka (včetně počátečního draftu) získá 1 mramor.



Ludvík začíná hru se 13 uvězněnými služebníky. Dostane 11 mincí, 2 počestnosti, 2 vlivy a 1 zlato. Jeho schopnost udává, že vždy když má ztratit počestnost, může zaplatit 2 mince a tuto ztrátu ignorovat. Navíc smí vždy pracovat na katedrále, nezávisle na své počestnosti.



Zesiro začíná hru bez uvězněných služebníků. Dostane 2 mince, 10 počestnosti, 1 vliv a 2 kameny. Jeho schopnost udává, že vždy když postaví budovu nebo pracuje na katedrále, získá 1 vliv. Navíc smí vždy navštívit černý trh, nezávisle na své počestnosti.

OBNOVENÍ ČERNÉHO TRHU – RYCHLÝ PŘEHLED



1. Služebníci na černém trhu jsou vsazeni do vězení.
2. Obnovte karty černého trhu.
3. Vyhodnoťte efekty Sirotky a Šlechtičny.
4. Vyhodnoťte následek šmelináře .
5. Vyhodnoťte následek princezny.
6. Suroviny z karty příspěvní přesuňte na monumenty.
7. Otočte kartu příspěvní na stranu následku.
8. Přesuňte princeznu a šmelináře na nové lokace.
9. Vyhodnoťte učedníky se schopnostmi týkajícími se obnovení černého trhu.
10. Všichni hráči se 3 a více služebníky ve vězení ztratí 1 počestnost.
11. Hráči, kteří mají nejvíce služebníků ve vězení, získají 1 dluh.