



# PALADINOVÉ

## ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOR HRV: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFICKÁ ÚPRAVA A SAZBA: SHEM PHILLIPS

© 2019 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKLADU: ANNA LEDECKÁ

REDAKCE A SAZBA: MIROSLAV TLAMICHA

KOREKTURY: MICHAL STÁREK, DANIEL KNÁPEK

© 2019 TLAMA GAMES

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

Hra *Paladinové Západního království* je zasazena do bouřlivého období Západofranské říše, kolem roku 900 našeho letopočtu. Navzdory nedávným snahám o rozvoj města čelí hraniční osady neustálé vnější hrozbě. Saraceni prozkoumávají hranice, zatímco Vikingové drancují majetek a zvířata. Dokonce Byzantinci z východu dávají důvod k obavám. Hráči musí v roli urozených dam a pánů sjednotit své poddané ve městě, bránit se proti nepřítelům, stavět opevnění a šířit víru po celé zemi. Naštěstí v tom však nejste sami. Moudrý král vyslal své udatné rytíře na pomoc v tomto snažení. Osedlejte koně a naostřete čepele! Paladinové se blíží!


## CÍL HRY

Cílem hry *Paladinové Západního království* je dosáhnout nejvyššího počtu **vítězných bodů (VB)** na konci hry. Body se získávají stavbou tvrzí a opevnění, vysláním misionářů a bojem s cizinci. Každé kolo hráči žádají o pomoc konkrétního paladina a najímají poddané k vykonávání různých činností. V průběhu hry budou hráči postupně zvyšovat svoji víru, sílu a vliv. Kromě toho, že tyto vlastnosti ovlivní skóre na konci hry, budou také určovat význam akcí hráčů. Hra končí po odehrání sedmého kola.


## HERNÍ MATERIÁL

-  22x nádeník
-  18x bojovník
-  32x dílna
-  28x tvrz
-  18x zvěd
-  18x kněz
-  28x misionář
-  28x džbán (4 od každého čísla)
-  18x kupec
-  18x zločinec
-  12 ukazatelů vlastnosti (4 od každé barvy)


## HERNÍ MATERIÁL




48 karet paladinů



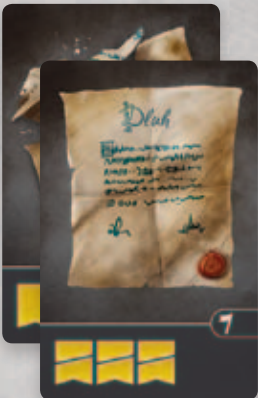
32 karet měšťanů




36 karet cizinců




10 karet královské přízně (zelená pečeť)  
6 karet královských rozkazů (červená pečeť)




24 karet dluhu




24 karet podezření




24 karet krčmy




24 karet hradeb




17 karet intrik (pro sólovou hru)




50x mince



40x proviant



1 žeton začínajícího hráče



1 ukazatel surovin (pro sólovou hru)



4 desky hráče

Každá deska hráče má na druhé straně desku virtuálního hráče



2 části herního plánu

Při přípravě hry postupujte dle následujících kroků:

1. Spojte 2 části herního plánu a položte je doprostřed herního stolu.
2. Zamíchejte balíček karet **měšťanů** a položte jej lícem dolů nalevo od herního plánu. Otočte 5 vrchních karet z tohoto balíčku a umístěte je lícem vzhůru nad levou část herního plánu.
3. Zamíchejte balíček karet **hradeb** a položte jej lícem dolů nad prostřední část herního plánu.
4. V závislosti na počtu hráčů položte 5–8 mincí nad herní plán (podle ikonky na plánu). Toto je „zásoba daní“.
5. Položte balíček karet **dluhu** nad pravou část herního plánu „nesplacenou“ stranou nahoru.
6. Zamíchejte balíček karet **podezření** a položte jej lícem dolů napravo od balíčku karet dluhu.



7. Zamíchejte balíček karet **cizinců** a položte jej lícem dolů napravo od herního plánu. Otočte 6 vrchních karet z tohoto balíčku a umístěte je lícem vzhůru pod pravou část herního plánu.
8. Zamíchejte balíček karet **královských rozkazů** a náhodně umístěte 3 karty lícem dolů na levý konec herního plánu. Zamíchejte také balíček karet **královské přízně** a náhodně umístěte 5 karet lícem dolů napravo od karet královských rozkazů. Vraťte všechny nepoužité karty královských rozkazů a královské přízně do krabice, aniž byste se na ně podívali.
9. Zamíchejte balíček karet **krčmy** a položte jej lícem dolů pod levý konec herního plánu.

10. Položte zbývající **mince**, **proviant** a **poddané** (*nádeníky*, *zvědy*, *kupce*, *bojovníky*, *kněze* a *zločince*) do společné zásoby na dosah všech hráčů.

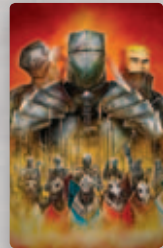
11. Rozdejte každému hráči 1 desku hráče a následující herní materiál:



8× **dílna**

7× **misionář**

7× **tvrz**



3 ukazatele vlastnosti  
(1 od každé barvy, poskládané na sobě na políčku 0 na stupnici vlastností)

7× **džbán**

(od nejmenšího po největší, zleva doprava)

12 karet paladinů

Každá deska hráče má odpovídající sadu karet paladinů. Všimněte si pozadí na kartách. S výjimkou pozadí jsou sady karet identické.



3× mince a 1× proviant ze společné zásoby

12. Každý hráč zamíchá svůj balíček karet paladinů a položí jej lícem dolů vedle své desky hráče.

13. Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu žeton začínajícího hráče.

14. V obráceném pořadí (počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček) si každý hráč vybere 1 měšťana z nabídky nad herním plánem a naverbuje ho do své družiny. Naverbovaní měšťané jsou umístěni lícem vzhůru vedle desky hráčů. Za tuto akci hráči nic neplatí. Poté, co všichni hráči naverbovali měšťana, posuňte všechny zbývající karty měšťanů doprava, aby se zaplnily vzniklé mezery. Následně otočte nové karty měšťanů z balíčku karet měšťanů a položte je na zbývající prázdná pole.

Poznámka: Při verbování měšťanů (během přípravy hry a v průběhu hry) mějte na paměti, že někteří měšťané mají na sobě okamžitou odměnu. Tato odměna je zobrazena vlevo na některých kartách měšťanů.

Příklad: Pokud hráč naverbuje Architektku (obrázek vpravo), ihned získá 1 proviant.



## PRŮBĚH HRV

Hra *Paladinové Západního království* se hraje na 7 kol.

V každém kole si hráči vyberou paladina, který jim bude pomáhat, a také 6 nových poddaných. Dle pořadí hráčů ve směru hodinových ručiček vykonají hráči ve svém tahu jednu akci. Hráči se střídají na tahu do chvíle, než všichni pasují (tj. neodstoupí na zbytek kola ze hry).

Poté, co všichni hráči pasovali, dojde před dalším kolem k rychlému obnovení herního plánu, kdy se otočí noví měšťané a cizinci.

Každé ze 7 kol hry má stejný průběh:

1. Předání **žetonu začínajícího hráče** dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček (v prvním kole tento krok přeskočte).
2. Odhalení **karet královských rozkazů** a **královské přízně** pro dané kolo. Ikonka zeleného štítu nad polem s kartou obsahuje číslo kola. V každém z prvních dvou kol bude odhalena 1 karta královských rozkazů. Ve třetím kole bude odhalena 1 karta královského rozkazu a zároveň 1 karta královské přízně. V kolech 4 až 7 se odhalí po jedné kartě královské přízně.

*Příklad: V prvním kole byla odhalena první karta královského rozkazu, na ní je zobrazeno 5 hradeb.*



## Královské rozkazy

Královské rozkazy nabízejí hráčům možnost získat další body. Pod poli s kartami královských rozkazů jsou ikonky žlutých vlajek s počtem bodů. Za splnění podmínky prvního královského rozkazu dostanou hráči 4 VB (na příkladu výše je podmínkou mít 5 hradeb). Druhý rozkaz přináší 6 VB a třetí 8 VB. Tyto bonusové VB získá každý hráč, který splní požadované podmínky do konce hry.

## Královská přízeň

Královská přízeň zpřístupňuje hráčům nová akční pole v každém kole. Každá královská přízeň může být použita pouze jednou za kolo (poddaní zde nemohou být osvobozeni pomocí akce **modlitba** – bude vysvětleno dále).

3. Z balíčku **karet krčmy** otočte počet karet rovný počtu hráčů plus 1.

*Příklad: Ve hře 4 hráčů bylo otočeno 5 karet:*



4. Každý hráč si dobere do ruky 3 **karty paladinů** ze svého dobíracího balíčku a provede následující kroky:

- Vybere 1 paladina, kterého chce využít v tomto kole, a položí ho lícem dolů na příslušné pole na levé straně své desky hráče.
- Položí 1 paladina lícem dolů navrch svého dobíracího balíčku (tuto kartu uvidí v příštím kole).
- Vrátí posledního paladina lícem dolů dospod svého dobíracího balíčku.

2 poddaní  
pro toto kolo

Dočasné zvýšení  
vlastností pro toto kolo

Jméno paladina

Zvláštní schopnost  
pro toto kolo



Výběr paladina pro toto kolo (a také toho, kterého vrátí dospod a kterého navrch dobíracího balíčku) je zásadním rozhodnutím na začátku každého kola.

Každý paladin ihned přinese hráči 2 poddané pro toto kolo. Navíc dočasně zvýší 1 či více vlastností hráče. V neposlední řadě pak vybaví hráče zvláštní schopností pro dané kolo.

*Příklad: Engelier přináší 1 bojovníka a 1 zvěda. Zvyšuje sílu o 3 a víru o 1. Navíc díky němu hráč získá 2 mince pokaždé, když v tomto kole napadne cizince.*

5. Počínaje prvním hráčem v tomto kole a dále ve směru hodinových ručiček odhalí každý hráč svého paladina a vezme si ze společné zásoby 2 **poddané** zobrazené na jeho kartě. Poté si také vybere jednu dostupnou kartu krčmy a vezme si 4 **poddané** zobrazené na této kartě.

*Tip: Vybrané karty krčmy je vhodné otočit o 90 stupňů nebo lícem dolů, aby bylo jasné, že již nejsou pro další hráče dostupné. V každém kole zůstane 1 nevyužitá karta krčmy.*

Poddaní získaní z karet paladinů a krčmy se umístí pod desky hráčů. Poté, co si každý hráč vezme poddané, zobrazené na kartě paladina a také na vybrané kartě krčmy, hra pokračuje do další fáze.

6. Počínaje prvním hráčem pro toto kolo a dále ve směru hodinových ručiček musí každý hráč oznámit, zda **provede akci, nebo pasuje**. Toto pokračuje do chvíle, než všichni hráči pasují. Každá akce bude popsána na následujících stránkách.

7. Poté, co všichni hráči pasují (*podrobnější popis na straně 24*), je třeba obnovit herní plán. Postupujte dle následujících kroků:

- Pokud je na poli nejvíce vpravo stále karta měšťana, odhodte ji a posuňte všechny zbývající karty měšťanů (*pokud tam nějaké jsou*) doprava, aby se zaplnily vzniklé mezery. Poté **otočte nové karty měšťanů** z balíčku měšťanů a umístěte jednu kartu na každé volné pole zprava doleva. Pokud balíček karet měšťanů dojde, **nemíchejte** odhazovací balíček. Zásoba měšťanů je omezená.
- Pokud je na poli nejvíce vlevo stále karta cizince, odhodte ji a posuňte všechny zbývající karty cizinců (*pokud tam nějaké jsou*) doleva, aby se zaplnily vzniklé mezery. Poté **otočte nové karty cizinců** z balíčku cizinců a umístěte jednu kartu na každé volné pole zleva doprava. Pokud balíček karet cizinců dojde, **nemíchejte** odhazovací balíček. Zásoba cizinců je také omezená.
- Ohodte všechny vyložené **karty krčmy** na odhazovací balíček nalevo od dobíracího balíčku karet krčmy. Pokud balíček karet krčmy dojde, **zamíchejte** odhozené karty a vytvořte nový dobírací balíček.
- Vraťte všechny poddané z karet královské přízně zpět do společné zásoby (*počínaje třetím kolem*).

*Příklad: Toto kolo skončilo s následujícím stavem herního plánu:*



*Dle postupu popsaného na předchozí stránce musí být karta měšťana na poli nejvíce vpravo (Výběrčí dluhů) odhozena. Poté se zbývající 2 karty měšťanů (Panoš a Obránce) posunou doprava až na konec řady, takže Obránce skončí na poli, kde předtím ležel Výběrčí dluhů. Nyní se otočí 3 nové karty měšťanů z dobíracího balíčku a zaplní 3 volná pole nalevo od Panoše.*

*Na poli nejvíce vlevo neleží žádná karta cizince, takže se žádný cizinec neodhazuje. Zbývající 4 cizinci se posunou doleva až na konec řady. Poté se otočí 2 nové karty cizinců z dobíracího balíčku a zaplní volná pole napravo od Žoldněře.*

*Nakonec se všech 5 karet krčmy odhodí na odhazovací balíček nalevo od dobíracího balíčku karet krčmy.*



Poté, co hráči odhalí svého paladina pro dané kolo a vezmou si své poddané, začnou vykonávat své akce. V pořadí hráčů ve směru hodinových ručiček vykonají hráči ve svém tahu vždy jednu akci. Hráči se takto střídají v tazích do chvíle, než všichni pasují.

Hráči vykonají akci tak, že umístí 1 nebo více poddaných ze své zásoby na svou desku hráče nebo na libovolnou odhalenou kartu královské přízně na herním plánu. Akce zobrazené na levé části desky hráče jsou zaměřeny na posilování akcí a sběr surovin. Akce zobrazené na pravé části desky hráče jsou zaměřeny na získání bodů a zvyšování vlastností.

Všechny akce na pravé straně desky hráče vyžadují určitou vlastnost a zároveň zvyšují vlastnost jinou. Při vysvětlování této hry novým hráčům je velmi důležité rozumět tomu, jak tento princip funguje. Vyžadovaná vlastnost je zobrazena nalevo od každého názvu akce, zatímco zvyšovaná vlastnost je zobrazena napravo. Vyžadovaná vlastnost je pouze podmínkou vykonání akce a při provádění akce se nesnižuje.

*Například: Akce **opevnění** vyžaduje **vliv** a zvyšuje **sílu**.*



Fungování konkrétních akcí bude podrobně vysvětleno na dalších stránkách. Pro tuto chvíli je však dobré mít toto na paměti.

Každá akce vyžaduje určitý počet poddaných, a navíc to často musí být poddaní určitého typu (barvy).

Je několik pravidel, dle kterých se poddaní umísťují na barevná a průhledná políčka:

- Na průhledná políčka lze umístit libovolného poddaného (bez ohledu na jeho barvu).
- Na barevná políčka lze umístit pouze poddané odpovídající barvy.
- **Zločinec** funguje jako žolík a může být dle libosti umístěn na barevná i průhledná pole.

*Příklad: Akce **opevnění** vyžaduje 1 **kupce**, 1 libovolného poddaného a 1 **zvěda**.*

**Důležité pravidlo:** Akce **misie**, **opevnění**, **posádka**, **odpuštěk** a **obrácení** mohou hráči vykonat maximálně sedmkrát za hru. Akci **útok** je možné provádět neomezeně.

## Rozvoj

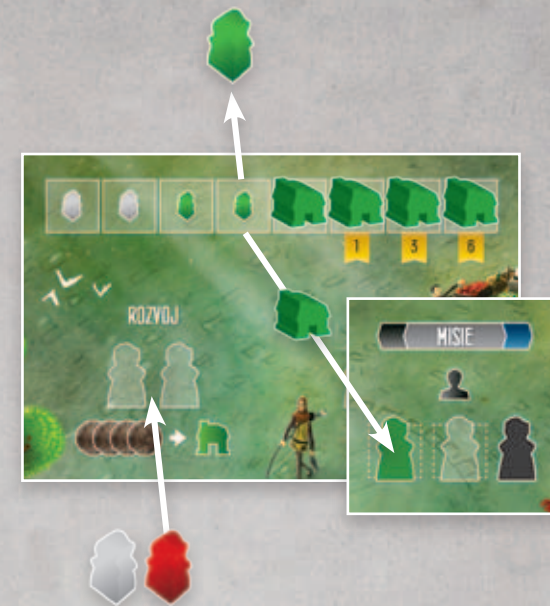
Tato akce vyžaduje přesně 2 poddané jakéhokoliv typu a stojí 4 mince. Po umístění 2 poddaných a zaplacení 4 mincí do společné zásoby musí hráč vzít **dílnu**, která je nejvíce vlevo na desce hráče, a umístit ji na jedno z akčních polí na pravé straně desky hráče.

Každé ze 6 akčních polí na pravé straně desky hráče má kolem prvních dvou políček pro poddané přerušovaný bílý čtverec. Pomocí akce **rozvoj** lze umístit **dílnu** pouze na tato políčka. Umístěním **dílny** na akční pole hráči snižují počet poddaných potřebný pro budoucí vykonávání této akce. Každé z těchto akčních polí může pojmout maximálně 2 **dílny**.

Hráč navíc při umístění **dílny** ihned získá poddaného zobrazeného na políčku, ze kterého tuto **dílnu** odebral.

*Příklad: Tento hráč se rozhodl umístit 1 **nádeníka** a **bojovníka** na své akční pole **rozvoj**. K tomu zaplatil 4 mince do společné zásoby a rozhodl se umístit **dílnu** na levé políčko pro poddaného u akce **misie**. Od této chvíle vyžaduje vysílání **misionářů** pouze 2 poddané. Tento hráč si navíc ihned vezme ze společné zásoby poddaného odhaleného odstraněním **dílny** (1 **zvěd**).*

**Poznámka:** Hráči mohou umístit **dílnu** také na políčko, kde již leží nějaký poddaný (umístěný dříve v daném kole). Pokud tak učiní, tento poddaný se vrátí do společné zásoby.



## Verbování

Tato akce vyžaduje 1 nebo 2 poddané a může vyžadovat platbu v mincích. **Všechny náklady jsou uvedeny na herním plánu pod kartou příslušného měšťana.** Dva měšťané nejvíce vlevo se dají naverbovat místo platby v mincích dobráním dluhu. Hráči si v tomto případě vezmou kartu dluhu z balíčku a umístí ji vedle své desky hráče „nesplacenou“ stranou nahoru.

**Důležité pravidlo:** Pokud hráč umístí v jednom tahu 1 poddaného, nemůže v příštím tahu umístit druhého poddaného. Musí umístit buď 1, nebo oba poddané během jediné akce.



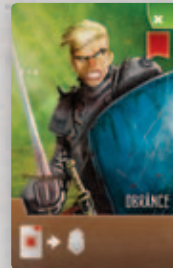
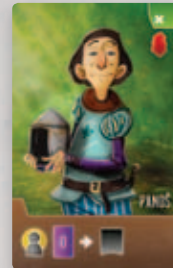
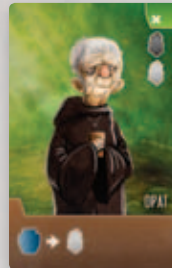
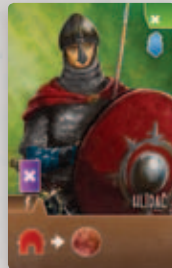
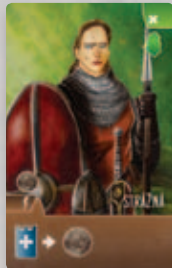
Umístí-li 1 poddaného, může to být jakýkoliv poddaný, ale musí být umístěn na levé políčko pro poddaného. Umístění 1 poddaného umožňuje hráči odhodit jednu kartu měšťana z nabídky nad levou stranou herního plánu. Řekněme, že ho hráč poslal na výpravu. Při této akci má hráč nárok pouze na odměnu uvedenou v pravém horním rohu karty. Dostane ji ihned po provedení této akce.

*Příklad: Za Opata zobrazeného níže by hráč zaplatil 2 mince a získal by ihned 1 kněze a 1 nádeníka.*



Umístění 2 poddaných (přičemž 1 z nich musí být **bojovník**) umožní hráčům naverbovat jednoho měšťana do své družiny. Při této akci se hráčů týkají pouze ikonky ve spodní části dané karty měšťana. Ty popisují trvalou schopnost, kterou hráč získá do konce hry, a případně nějaké okamžité odměny. Měšťané naverbovaní tímto způsobem se umísťují lícem vzhůru vedle desky hráče.

*Příklad: Za Strážnou zobrazenou níže by hráč musel zaplatit 3 mince nebo si vzít 1 dluh, odměnou by ihned dostal 1 minci. Po zbytek hry mu Strážná vydělá 1 minci navíc při každé akci **opevnění**.*



## Lov a obchod

Obě tyto akce vyžadují 1 nebo 2 poddané. Chce-li hráč umístit 1 poddaného, může to být jakýkoliv poddaný, ale musí být umístěn na levé políčko pro poddaného. Hráč tím získá 1 surovinu příslušného druhu ze společné zásoby (proviant v rámci **lovu** a mince v rámci **obchodu**). Chce-li hráč umístit 2 poddané, poddaný vpravo musí odpovídat zobrazenému typu (*zvěď pro lov a kupec pro obchod*). Hráč tím získá celkem 3 suroviny příslušného druhu ze společné zásoby.



**Důležité pravidlo:** Pokud hráč umístí v jednom tahu 1 poddaného, nemůže v příštím tahu umístit druhého poddaného. Musí umístit buď 1, nebo oba poddané v rámci jediné akce.



## Modlitba

Tato akce vyžaduje 1 kněze a stojí 2 mince. Po umístění kněze a zaplacení 2 mincí do společné zásoby mohou hráči ihned odstranit všechny poddané z 1 akčního pole na své desce hráče a vrátit je do společné zásoby. Účelem této akce je uvolnit jiné akční pole, aby se dalo použít znovu ve stejném kole.

*Příklad: Tento hráč se rozhodl umístit 1 zločince (protože je považován za žolíka) a zaplatit 2 mince pro provedení akce **modlitba**. Využije této akce k odstranění všech poddaných z akčního pole **odpustek** a vrátí je do společné zásoby.*



## Spiknutí

Tato akce vyžaduje 1 libovolného poddaného, výměnou za kterého hráč získá 1 zločince. **Pokaždé když hráč získá zločince, musí si vzít 1 podezření.** Podezření je podrobněji vysvětleno na straně 22.



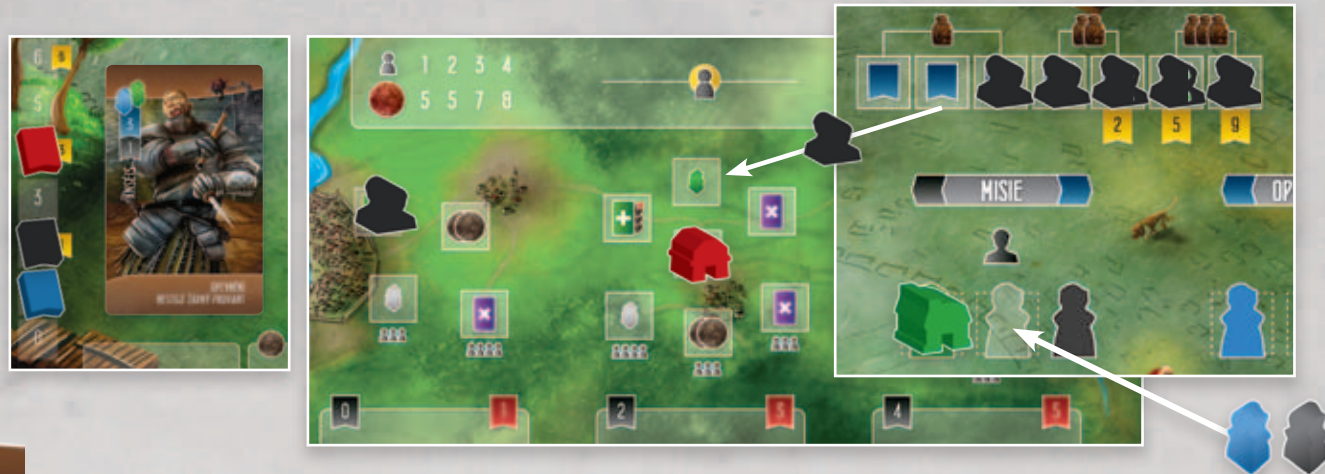


## Misie

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 *zvěda*, 1 *libovolného poddaného* a 1 *kněze*) a postupně se zvyšující množství proviantu. **Požadované množství proviantu je uvedeno nad každým misionářem na desce hráče.** Vyslání prvních 3 misionářů vyžaduje 1 proviant. Vyslání dalších 2 vyžaduje 2 provianty a vyslání posledních 2 vyžaduje 3 provianty. Hráči musí vždy vyslat misionáře nejvíce vlevo. Nemohou si jejich pořadí vybírat.

Při provádění této akce hráči využívají svoji **víru** k umístění misionářů na herní plán. Hodnota **víry** hráčů určuje, kam mohou vyslat své misionáře. **Toto omezení je vyznačeno vlaječkami víry zobrazenými dole na pravé části herního plánu.** Čím více napravo je daný region (oblasti přímo nad kartami cizinců), tím vyšší hodnota **víry** je zapotřebí (první region nevyžaduje žádnou **víru**, druhý region vyžaduje **víru 2** a vyšší, třetí vyžaduje **víru 4** a vyšší *atd.*). Aby bylo možné vyslat misionáře do vybraného regionu, musí v něm být volné políčko (neobsahující *misionáře ani tvrz*). Jsou to čtvercová políčka na herním plánu, na kterých jsou zobrazeny různé okamžité odměny. Některá políčka jsou dostupná pouze ve vyšším počtu hráčů.

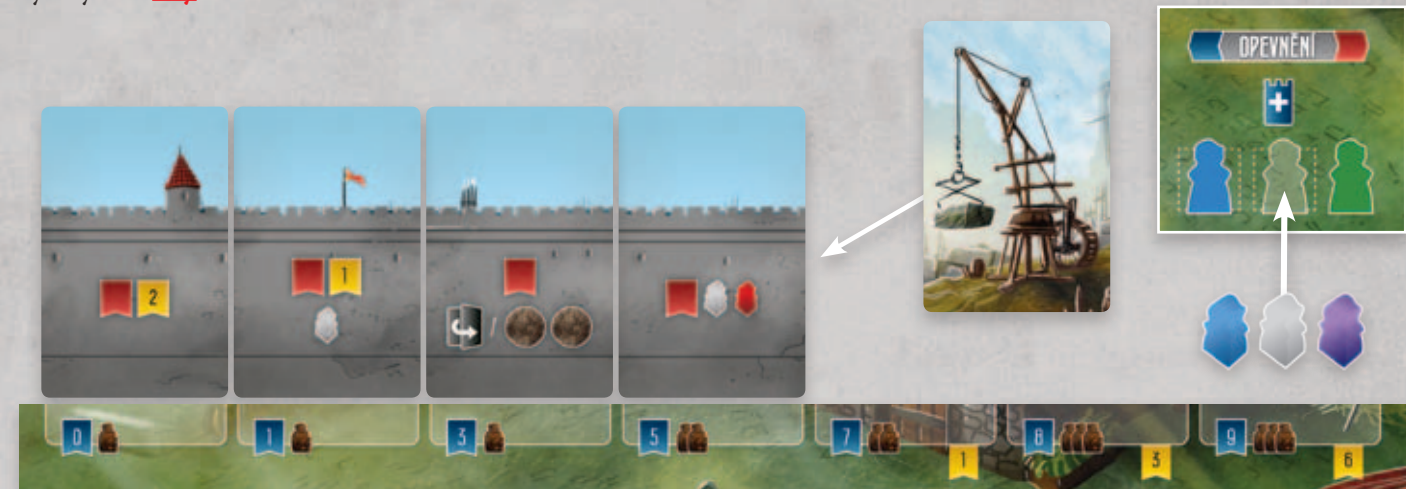
*Příklad: V situaci zobrazené níže se hráč rozhodl vyslat misionáře. Vzhledem k tomu, že předtím použil rozvoj na svou akci misie, potřebuje pro tuto akci pouze 2 poddané. Hráč umístí 2 poddané a zaplatí 1 minci do společné zásoby. Jelikož má víru 3 (2 na stupnici vlastností a 1 na jeho paladinovi), rozhodne se poslat svého misionáře na políčko v druhém regionu na herním plánu, čímž ihned získá 1 zvěda ze společné zásoby. Vzhledem k tomu, že odebráním misionáře byla odhalena vlaječka vlivu, získá hráč také 1 vliv – posune tedy svůj ukazatel vlivu o 1 pole nahoru na stupnici vlastností.*



## Opevnění

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 *kupce*, 1 *libovolného poddaného* a 1 *zvěda*) a postupně se zvyšující množství proviantu. **Požadované množství proviantu je uvedeno pod odpovídajícím polem na karty podél horního okraje desky hráče.** Postavení prvních 3 hradeb vyžaduje 1 proviant. Postavení dalších 2 vyžaduje 2 provianty a postavení posledních 2 vyžaduje 3 provianty. Hráči musí vždy pokládat hrady na první volné pole nejvíce vlevo. Nemohou je pokládat v libovolném pořadí.

Při provádění této akce hráči využívají svůj **vliv**. **Toto omezení je vyznačeno podél horního okraje desky hráče** (první část hradeb nevyžaduje žádný **vliv**, druhá část hradeb vyžaduje **vliv 1** a vyšší, třetí část hradeb vyžaduje **vliv 3** a vyšší *atd.*). Při opevňování města hráči otočí vrchní kartu z balíčku karet hradeb a umístí ji licem vzhůru nad svoji desku hráče. Na každé kartě hradeb je zobrazena řada okamžitých odměn. Jednou z těchto odměn je vždy zvýšení **síly** hráče.



*Příklad: V situaci zobrazené výše se hráč rozhodl postavit svou čtvrtou část hradeb. Z příkladu na předchozí stránce víme, že tento hráč má nyní vliv 5 (z toho 1 vliv získal pomocí akce misie a další 3 díky svému paladinovi). Hráč umístil 3 požadované poddané na své akční pole opevnění, ale díky schopnosti svého paladina (Anséis) ho tato akce nestála žádný proviant. Poté hráč otočil vrchní kartu hradeb z balíčku a umístil ji na první volné pole nejvíce vlevo nad svou deskou hráče. Díky této kartě hradeb se síla hráče ihned zvýšila o 1, a ukazatel síly hráče se proto posunul o 1 pole nahoru na stupnici vlastností. Hráč zároveň získal 2 poddané ze společné zásoby (1 *nádeníka* a 1 *bojovníka*). Příště bude akce opevnění tohoto hráče vyžadovat vliv 7 a 2 provianty.*

## Posádka

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 *kupce*, 1 *libovolného poddaného* a 1 *bojovníka*) a postupně se zvyšující množství proviantu. **Požadované množství proviantu je uvedeno nad každou tvrzí na desce hráče.** První 3 *tvrze* vyžadují 1 proviant pro umístění posádky. Další 2 vyžadují 2 provianty a poslední 2 vyžadují 3 provianty. Hráči musí vždy umísťovat posádku do *tvrze* nejvíce vlevo. Nemohou si pořadí *tvrzí* vybírat.

Při provádění této akce hráči využívají svoji *sílu* k umístění *tvrzí* na herní plán. Hodnota *síly* hráčů určuje, kam mohou *tvrz* umístit. **Toto omezení je vyznačeno vlaječkami *síly* zobrazenými dole na pravé části herního plánu.** Čím více napravo je daný region (oblasti přímo nad kartami cizinců), tím vyšší hodnota *síly* je zapotřebí (první region vyžaduje *sílu* 1 a vyšší, druhý region vyžaduje *sílu* 3 a vyšší, třetí vyžaduje *sílu* 5 a vyšší atd.). Aby bylo možné umístit *tvrz* do vybraného regionu, musí v něm být volné políčko (neobsahující *misionáře* ani *tvrz*). Jsou to čtvercová políčka na herním plánu, na kterých jsou zobrazeny různé okamžité odměny. Některá políčka jsou dostupná pouze ve vyšším počtu hráčů.

*Příklad:* V situaci zobrazené níže se hráč rozhodl umístit posádku do *tvrze*. Umístil 3 poddané na akční pole *posádka* a zaplatil 1 proviant. Jelikož má tento hráč *sílu* 5, rozhodl se umístit svou *tvrz* do třetího regionu na herním plánu a v rámci okamžité odměny získal akci *modlitba* (odstranění všech poddaných z 1 akčního pole na své desce hráče). Vzhledem k tomu, že odebráním *tvrze* byla odhalena vlaječka *víry*, získá hráč také 1 *víru*, a posune tedy svůj ukazatel *víry* o 1 pole nahoru na stupnici vlastností.



## Odpustek

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 *kněze*, 1 *libovolného poddaného* a 1 *kupce*) a postupně se zvyšující počet mincí. **Požadovaný počet mincí je uveden nad každým džbánem ve spodní části desky hráče.** První *džbán* stojí 1 minci. Další 3 stojí 2 mince a poslední 3 stojí 3 mince. Hráči musí vždy při koupi odpustku odstranit *džbán* nejvíce vlevo (s *nejnižší hodnotou*). Nemohou si pořadí *džbánů* vybírat.

Při provádění této akce hráči využívají svůj *vliv*. **Toto omezení je vyznačeno čísly na jednotlivých džbánech.** Při kupování odpustku přesunou hráči svůj *džbán* nejvíce vlevo na volné políčko (neobsahující *džbán*) vpravo dole na své desce hráče. Na každém z těchto políček je zobrazena okamžitá odměna. Kromě této odměny zvýší každá koupě odpustku *víru* hráče o 1 (a tím posune jeho ukazatel *víry* nahoru na stupnici vlastností), a navíc umožní hráči odstranit 1 kartu podezření.

*Příklad:* V situaci zobrazené níže se hráč rozhodl koupit odpustek. Umístil 3 poddané na akční pole *odpustek* a zaplatil 1 minci do společné zásoby. První koupě odpustku nevyžaduje žádný *vliv*. Hráč se rozhodl přesunout svůj první *džbán* na jedno z volných políček „splatit dluh“, což mu umožnilo otočit 1 svou nesplacenou kartu dluhu. Zároveň odstraní 1 svou kartu podezření. Vzhledem k tomu, že odebráním *džbánu* byla odhalena vlaječka *víry*, získá hráč také 1 *víru*, a posune tedy svůj ukazatel *víry* o 1 pole nahoru na stupnici vlastností.



## ✖ Útok

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 *zvěda*, 1 *libovolného poddaného* a 1 *bojovníka*). Může také vyžadovat platbu v mincích, ale ta není povinná. Toto bude vysvětleno níže.

Při provádění této akce hráči využívají svou **sílu** k útoku na cizince. **To, které cizince mohou hráči napadnout, je vyznačeno vlaječkami síly dole na pravé části herního plánu (přímo nad odpovídající kartou cizince).** K útoku na cizince musí mít hráč **sílu** rovnou nebo vyšší, než je hodnota uvedená u příslušné karty cizince. Hráč může zaútočit i v případě, že podmínku **síly** nesplňuje, pokud **za každé 2 nedostačující síly zaplatí 1 minci do společné zásoby** (jinými slovy zaplatí 1 minci za první kartu cizince, na kterou nevystačí hodnota jeho **síly**, a poté za každou další kartu v řadě včetně té, na kterou chce zaútočit). Řekněme, že najímá místní válečníky pro pomoc v bitvě. Při útoku na cizince má hráč nárok pouze na odměnu uvedenou v pravém horním rohu karty. Dostane ji ihned po provedení této akce. Jednou z těchto odměn je vždy zvýšení **vlivu** hráče. **Po útoku na cizince a získání odměny umístí hráč danou kartu cizince lícem dolů vedle své desky hráče.**

*Příklad: V situaci zobrazené níže se hráč rozhodl zaútočit na Žoldněře ležícího pod vlaječkou síly s číslem 7. Jelikož má hráč aktuálně sílu 5, zaplatí za dva nedostačující body síly 1 minci do společné zásoby. Ihned získá 1 **vliv**, a tak posune svůj ukazatel **vlivu** o 1 pole nahoru na stupnici vlastností. Získá také 2 **nádeníky** ze společné zásoby a umístí kartu Žoldněře lícem dolů vedle své desky hráče.*

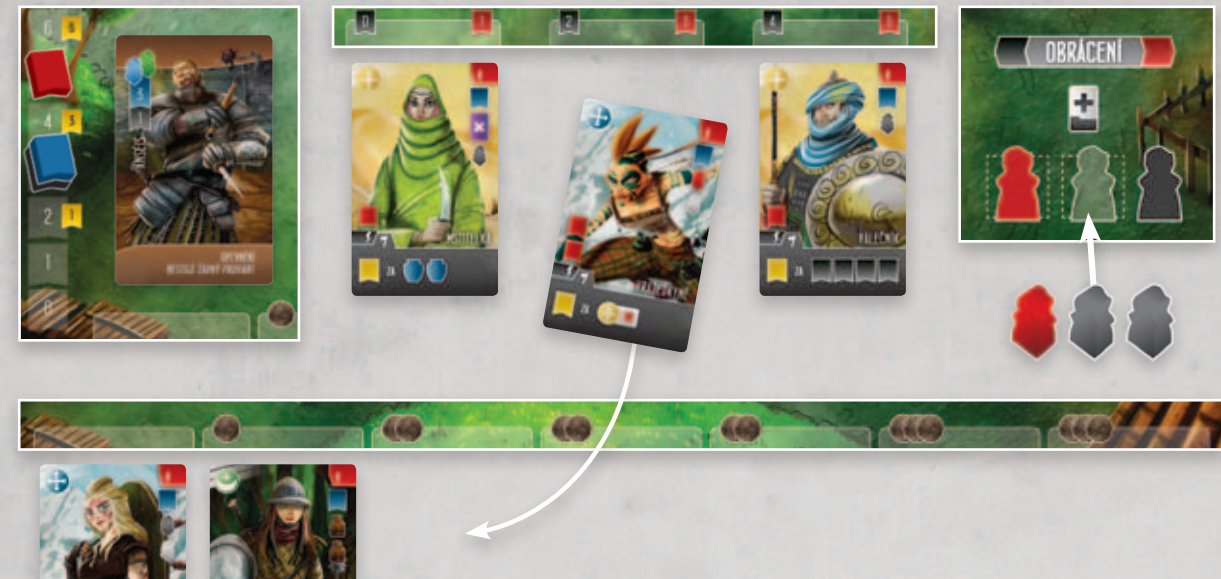


## + Obrácení

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 *bojovníka*, 1 *libovolného poddaného* a 1 *kněze*) a postupně se zvyšující počet mincí. **Požadovaný počet mincí je uveden nad odpovídajícím polem na karty podél dolního okraje desky hráče.** První obrácení nestojí žádné mince, druhé obrácení stojí 1 minci, další 3 obrácení stojí 2 mince a poslední 2 stojí 3 mince. Hráči vždy umístují obrácené cizince na volná pole pod svou deskou hráče postupně zleva doprava.

Při provádění této akce využívají hráči svou **víru** k obrácení cizinců. **To, které cizince mohou hráči obrátit, je vyznačeno vlaječkami víry dole na pravé části herního plánu (přímo nad odpovídající kartou cizince).** K obrácení cizince musí mít hráč **víru** rovnou nebo vyšší, než je hodnota uvedená u příslušné karty cizince. Při této akci se hráčů týkají pouze ikonky ve spodní části dané karty cizince. Ty popisují bonusové body na konci hry a také okamžitou odměnu ve formě zvýšení **síly**. Po obrácení cizince a získání okamžité odměny (a také zaplacení mincí za provedení této akce) se karta cizince umísťuje lícem vzhůru na odpovídající pole pod deskou hráče.

*Příklad: V situaci zobrazené níže se hráč rozhodl obrátit Vražedkyni ležící pod vlaječkou víry s číslem 2. Mohl vykonat tuto akci, protože má víru 4 (3 na stupnici vlastností a 1 na svém paladinovi). Hráč zaplatil za obrácení Vražedkyně 2 mince do společné zásoby, jak je uvedeno nad prvním volným polem pod jeho deskou hráče. Obrácením Vražedkyně ihned získal 2 **síly**, a posunul tedy svůj ukazatel **síly** o 2 pole nahoru na stupnici vlastností. Na konci hry přinese Vražedkyně hráči 1 VB za každého Saracéna, na kterého hráč zaútočil.*





## Daň

Pokaždé, když hráči získají daň (*symbol červené mince*), musí vybrat odpovídající počet mincí ze zásoby daní. **Výběr daně je povinná akce**, a proto je třeba si na to dát pozor. Někdy může hráč vykonat akci, kvůli které dojde k výběru daně ve chvíli, kdy se mu to nehodí.



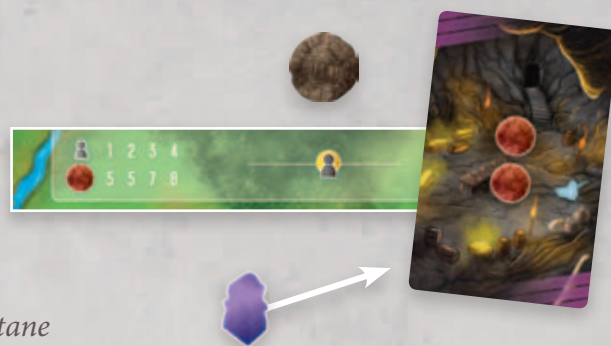
## Podezření

Pokaždé když si hráč přidá do zásoby zločince, ihned získá 1 kartu podezření. Dobře si vrchní kartu z balíčku karet podezření a umístí ji lícem vzhůru nad svoji desku hráče tak, aby ji všichni viděli. Když hráč odhalí kartu podezření, ihned vybere ze zásoby daní uvedený počet mincí (*0, 1 nebo 2*).

Pokud karty podezření dojdou, zamíchejte odhozené karty a vytvořte nový dobírací balíček. Ve vzácném případě, kdy dojdou karty v obou balíčcích, ihned nastane Inkvizice. Po vyřešení Inkvizice budou mít hráči k dispozici další karty podezření.

Pokud by měl hráč vybrat ze zásoby daní více mincí, než jich tam aktuálně zbývá, dobře si zbývající počet mincí ze společné zásoby. Ihned po vybrání poslední mince ze zásoby daní nastane Inkvizice. Při dobírání více než 1 karty podezření najednou by proto měla být každá karta vyhodnocena zvlášť.

*Příklad: Tento hráč si právě přidal do zásoby 2 zločince. Na první otočené kartě podezření je zobrazena daň v hodnotě 2 mincí. Jelikož v zásobě daní zbývá pouze 1 mince, hráč si vezme tuto minci a druhou si dobere ze společné zásoby.*



Vzhledem k tomu, že v zásobě daní došly mince, nastane Inkvizice. Po vyřešení Inkvizice si hráč dobere druhou kartu podezření za svého druhého zločince.



## Dluhy

Dluhy je možné získávat, splácet a rušit několika způsoby.

**Získané karty dluhu** se umísťují „nesplacenou“ stranou nahoru před hráče. Pokud nebude dluh splacen, způsobí hráči na konci hry ztrátu 3 VB.

**Splacené karty dluhu** se otočí z „nesplacené“ strany na „splacenou“ stranu a zůstanou ležet před hráčem. Na konci hry mají hodnotu 1 VB.

**Zrušené karty dluhu** se ihned vrací do balíčku karet dluhu.



„nesplacený“

„splacený“



## Inkvizice

Vždy, když je ze zásoby daní vybrána poslední mince, nastane Inkvizice. Hráč nebo hráči, kteří v daný moment mají nejvyšší počet karet podezření, ihned dostanou kartu dluhu. Pokud žádný hráč nemá kartu podezření, karty dluhu se nerozdávají. Každý hráč, který dostane kartu dluhu během Inkvizice, vrátí polovinu svých karet podezření (*zaokrouhlenou dolů*) do odhazovacího balíčku karet podezření nad pravým horním rohem herního plánu. Hráči by měli odhazovat ty karty podezření, které získali nejpozději (*z vrchu hromádky získaných karet podezření*).

Někteří měšťané mají schopnosti, které se aktivují během Inkvizice. *Příklad: Pletichářka umožňuje hráči odhodit 1 kartu podezření před porovnáním jejich počtu. Hráči mohou využít schopnosti svých měšťanů v libovolném pořadí.* Musí je však využít před dobráním karet dluhu.

Poté, co se rozdají (*nebo nerozdají*) karty dluhu a odhodí se karty podezření, je třeba doplnit zásobu daní mincemi ze společné zásoby. Potřebný počet mincí je vyznačen ikonkami pod zásobou daní.



*Příklad: Právě nastala Inkvizice. První hráč má 1 kartu podezření, druhý nemá žádnou. Poslední dva hráči mají 3 karty podezření. Oba tito hráči proto ihned získají 1 kartu dluhu a odhodí 1 kartu podezření. Poté se do zásoby daní doplní 8 mincí ze společné zásoby.*

Když už hráč nemá žádné poddané, které by mohl použít k vykonání akcí, nebo pokud se rozhodne neprovádět žádné další akce, musí pasovat. Po pasování musí **odstranit všechny poddané ze své desky hráče** a vrátit je do společné zásoby. Pokud má nějaké nevyužité poddané ve své zásobě, **může si až 3 z nich přenést do dalšího kola**. Pokud má hráč více než 3 poddané, musí vrátit přebývající poddané do společné zásoby.

Pokud hráč pasuje, nemůže v tomto kole vykonávat žádné další akce. I nadále se ho však týká Inkvizice (může dostávat karty dluhu a ztrácet karty podezření). Některé schopnosti měšťanů se mohou také aktivovat i poté, co hráč pasoval (Pouliční prodavači, Pletichářky, Panoši atd.).

Poté, co všichni hráči pasovali, postupujte dle návodu na obnovení herního plánu na straně 10 (krok 7). Pokud jste dohráli sedmé kolo, hra končí a nastává fáze závěrečného bodování.

## KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí po ukončení sedmého kola. V této fázi si hráči spočítají své body za následující položky:

Splnění královské rozkazy	Misie (za 5 a více vykonaných akcí)
Stupnice vlastností	Opevnění (za 5 a více vykonaných akcí plus VB na kartách hradeb)
Rozvoj (za 6 a více vykonaných akcí)	Posádka (za 5 a více vykonaných akcí)
Dluhy (splacené a nesplacené)	Odpustek (za 5 a více vykonaných akcí)
Mince a proviant (1 VB za každou trojici)	Obrácení

Hráč s nejvyšším celkovým počtem vítězných bodů je prohlášen za vítěze. V případě shody vítězí hráč, který má nejvíce bodů za královské rozkazy. Pokud je stále shoda, vítězí hráč s nejnižším počtem karet podezření. Při další shodě hráči vítězství sdílí.



Příklad: Tento hráč by získal celkem 66 bodů za následující položky:

4 VB za splnění prvního královského rozkazu (5 a více hradeb). 8 VB za splnění třetího královského rozkazu (5 a více misionářů). 16 VB za svou **silu**, 13 VB za svůj **vliv** a 6 VB za svou **víru**. 5 VB za vyslání 6 misionářů. 3 VB za postavení 6 hradeb plus 3 VB uvedené na prvních dvou hradebách. 3 VB za obrácenou Dobrodružku, 1 VB za každého obráceného Válečníka a 3 VB za obrácenou Vražedkyni. 2 VB za splacené dluhy a -3 VB za nesplacený dluh. A nakonec 1 VB za jednu trojici surovin, které mu zbyly.

## Příprava hry

Příprava hry zůstává pro vás stejná jako ve hře více hráčů. Při přípravě virtuálního hráče postupujte dle následujících kroků:

1. Vyberte 1 z desek hráčů a otočte ji na stranu desky virtuálního hráče.
2. Umístěte na desku virtuálního hráče 7 misionářů, **tvrzí** a **džbánů** stejným způsobem jako na běžnou desku hráče.
3. Položte ukazatele vlastností virtuálního hráče na políčko 0 stupnice vlastností, ukazatel **vlivu** dospod, ukazatel **víry** doprostřed a ukazatel **síly** navrch.
4. Položte ukazatel surovin na první políčko zleva na počítadle surovin v levé části desky virtuálního hráče.
5. Nejprve odložte 5 karet intrik „Královská přízeň“, poté zamíchejte zbývající karty intrik a položte je lícem dolů na pravé pole pro karty na desce virtuálního hráče.



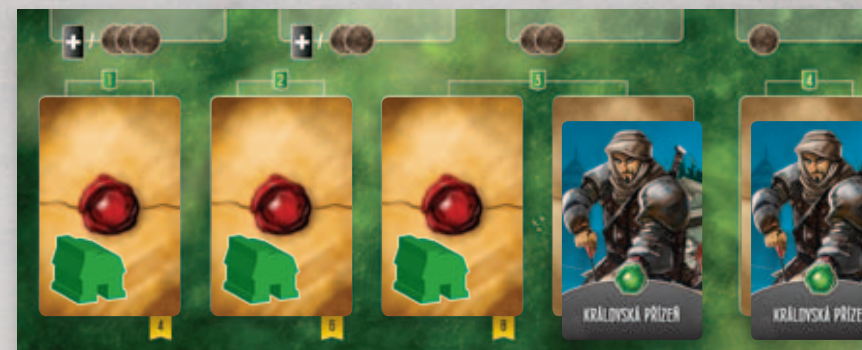
6. Vyberte si úroveň obtížnosti, se kterou budete chtít hrát. Zamíchejte všech 6 karet královských rozkazů a otočte počet odpovídající zvolené úrovni, jak je uvedeno níže. Za každou otočenou kartu položte 1 **dílnu** virtuálního hráče na odpovídající akční pole na desce virtuálního hráče.

Jednoduchá = 1 karta královského rozkazu  
 Standardní = 3 karty královského rozkazu  
 Těžká = 5 karet královského rozkazu

*Příklad: Řekněme, že jste si zvolili standardní obtížnost a otočili 3 karty královských rozkazů (misie, útok a odpustek). Na základě toho byste umístili 1 dílnu virtuálního hráče na každé odpovídající akční pole na desce virtuálního hráče.*

Poté zamíchejte karty královských rozkazů a umístěte 3 karty lícem dolů na herní plán stejným způsobem jako při přípravě hry více hráčů.

7. Po umístění karet královských rozkazů a královské přízně na herní plán položte 1 **dílnu** virtuálního hráče na každou kartu královských rozkazů a 1 kartu intrik „Královská přízeň“ lícem vzhůru na každou kartu královské přízně na herním plánu.
8. Žeton začínajícího hráče se nepoužívá, protože vy budete vždy prvním hráčem.



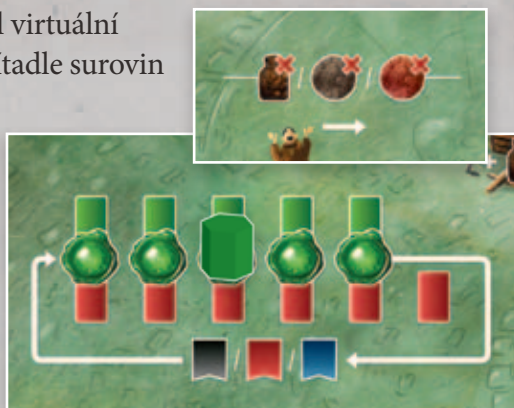
## Příprava kola a karet krčmy

V kolech 1–3 přesuňte **dílnu** virtuálního hráče z karty královských rozkazů na akční pole odpovídající odhalenému rozkazu. To pomůže virtuálnímu hráči soustředit se na plnění královských rozkazů. V kolech 3–7 pouze přidejte 1 kartu intrik „Královská přízeň“ do odhazovacího balíčku karet intrik.

Při odhalování karet krčmy odhalte pouze 2 karty. Vyberte si 1 kartu jako obvykle. Virtuální hráč nezískává poddané z karet krčmy, ale ihned získá 1 kartu podezření za každého **zločince** zobrazeného na kartě krčmy, kterou jste si nevybrali.

## Počítadlo surovin

Virtuální hráč nezískává proviant, mince, ani daně. Pokaždé když by měl virtuální hráč získat nějaké suroviny, posuňte místo toho ukazatel surovin na počítadle surovin o 1 pole doprava za každou získanou surovinu. Pokud by měl virtuální hráč vybrat mince ze zásoby daní, přesuňte odtud odpovídající počet mincí zpět do společné zásoby (zároveň s posunutím ukazatele surovin). Pokud se ukazatel surovin nachází na poli nejvíce vpravo a měl by se posunout doprava, přesuňte ukazatel na pole nejvíce vlevo a pokračujte v přesunu odtud. Pokaždé když k tomu dojde, zvyšte nejvyšší vlastnost virtuálního hráče o 1. Pokud je na nejvyšší pozici více ukazatelů vlastnosti, posuňte ukazatel, který je navrchu (proto je důležité pokládat ukazatele vlastnosti na sebe, a ne vedle sebe).



Počítadlo surovin slouží nejen jako prostředek k postupnému zvyšování vlastností virtuálního hráče pomocí sběru surovin, ale také jako rozhodující faktor při interakci s určitým typem karet. Rozložení počítadla surovin kopíruje skutečné rozložení karet měšťanů (5 zelených karet), karet královské přízně (5 zelených pečeti) a karet cizinců (6 červených karet). Pokud virtuální hráč dostane pokyn k interakci s jedním z těchto typů karet, vždy se v první řadě pokusí o interakci s tou kartou, která odpovídá poloze ukazatele surovin. Pokud tato karta není k dispozici, zaměří se na následující kartu vpravo (dle směru na počítadle surovin). Pokud by nebyla k dispozici karta nejvíce vpravo, zaměří se na kartu nejvíce vlevo. Pokud nebude dostupná 5. karta cizince zleva, zaměří se nejdříve na 6. kartu cizince zleva a teprve poté, když nebude dostupná ani tato karta, se zaměří na kartu nejvíce vlevo.

*Příklad: Ukazatel surovin je aktuálně na prostředním poli. To znamená, že se virtuální hráč zaměří na třetí kartu zleva. Pokud tato karta nebude dostupná, zaměří se na čtvrtou kartu, pak na pátou a tak dále.*



Pokaždé když by měl virtuální hráč odhodit kartu podezření nebo dluhu a neměl by ani jednu z nich u sebe, přesuňte místo toho 1 minci ze zásoby daní zpět do společné zásoby. To však nevyvolává posun ukazatele surovin na počítadle surovin.

**Důležité pravidlo: virtuální hráč ignoruje všechny náklady ve formě proviantu a mincí.**

*Příklad: Pokud by měl virtuální hráč využít kartu královské přízně, která stojí 1 minci, vykoná tuto akci, aniž by za ni tu minci zaplatil.*

## Poddaní

Pro virtuálního hráče jsou všechny typy (barvy) poddaných stejné. Nicméně, při přidávání zločince do své zásoby vždy dostává kartu podezření. Virtuální hráč nezískává poddané z karet paladinů nebo krčmy. Místo toho vždy začíná kolo s daným počtem poddaných (počet poddaných = pořadí daného kola + 3).

*Příklad: Na začátku čtvrtého kola bude mít virtuální hráč přesně 7 poddaných (4 za počet kol plus 3).*

## Karty intrik

Pomocí karet intrik vykonává virtuální hráč svoje akce. V každém kole provádíte první akci vy. Poté, co provedete akci, otočte vrchní kartu z balíčku karet intrik a umístěte ji lícem vzhůru na pole vlevo. Tím se určí, kterou akci se pokusí virtuální hráč provést. Pokud nemá virtuální hráč dostatek poddaných pro tuto akci nebo pokud je tato akce obsazena z předchozího tahu, pokusí se vykonat dostupnou akci, která je nejvíce vlevo v levé horní části desky virtuálního hráče (verbování, modlitba, obchod, Spiknutí, Odpočinek). Poté, co virtuální hráč dokončí akci, vykonajte svou další akci, poté je na řadě virtuální hráč, poté opět vy a tak dále.

Pokračujte v provádění svých akcí, dokud se nerozhodnete pasovat, stejně jako ve standardní hře více hráčů. Virtuální hráč bude provádět svoje akce, dokud mu nedojdou poddaní v jeho zásobě nebo dokud nevykoná akci **Odpočinek** na desce virtuálního hráče.

*Příklad: Právě byla odhalena karta intrik „misie“. Jelikož již má virtuální hráč 1 dílnu na svém akčním poli misie, vyžaduje tato akce pouze 2 poddané. Virtuální hráč umístí 2 poddané a dokončí akci misie. Pokud by měl virtuální hráč v zásobě pouze 1 poddaného, pokusil by se místo toho vykonat akci, která je nejvíce vlevo v levé horní části jeho desky.*

Poznámka: Popis každé akce virtuálního hráče je uveden na dalších stránkách.



## Verbování

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí odhodit kartu měšťana na poli určeném pozicí ukazatele surovin na počítadle surovin. Pokud již tato karta není k dispozici, zaměří se na další kartu v řadě, jak je popsáno na straně 28. Virtuální hráč dostane za odhození karty měšťana 1 či více okamžitých odměn stejně, jako by to byl lidský hráč.

## Modlitba

Při provádění této akce odstraňte všechny poddané z pravé části desky virtuálního hráče (*netýká se to poddaných na levé části*). Pokud se zde nenachází žádní poddaní, přidá si virtuální hráč místo toho 1 poddaného do své zásoby. V obou případech je třeba zamíchat všechny karty intrik (z dobíracího i odhazovacího balíčku) a vytvořit nový dobírací balíček karet intrik.



## Obchod

Při provádění této akce posune virtuální hráč ukazatel surovin o 1 pole dopředu na počítadle surovin.

## Spiknutí

Při provádění této akce získá virtuální hráč 1 kartu podezření a 2 poddané ze společné zásoby. Za každou ikonku daně na odhalené kartě podezření vraťte odpovídající počet mincí ze zásoby daní do společné zásoby a posuňte ukazatel surovin na počítadle surovin o 1 pole dopředu.

## Odpočinek

Při provádění této akce posuňte ukazatel surovin na počítadle surovin o 1 pole dopředu a poté o 1 další pole za každého poddaného v jeho zásobě. **Tím virtuální hráč pro dané kolo pasuje.**

## Misie a posádka

Při provádění obou těchto akcí se virtuální hráč vždy pokusí umístit svoji figurku nejvíce vlevo na desce (*misionáře pro misi, tvrz pro posádku*) na herní plán. Zároveň se mu ihned zvýší vlastnost, jejíž vlaječku odhalí odebráním misionáře nebo tvrze. Aby mohl virtuální hráč tyto akce vykonat, musí splňovat podmínku na požadovanou vlastnost stejně, jako ji musí splňovat lidský hráč. Při umísťování misionářů a tvrzí si virtuální hráč vybírá dostupná políčka v určitém pořadí. **Pokud více políček obsahuje odměnu stejného typu, vždy si vybere políčko nejvíce vlevo na herním plánu.**

Virtuální hráč nejdříve vybere odměnu „verbování zadarmo“, poté odměnu „splát dluh“ (*pouze pokud má nesplacený dluh*), následně odměnu „modlitba“, „získáš 2 poddané“, „získáš 1 poddaného“, „získáš 2 mince“ a nakonec odměnu „odhoď 1 kartu podezření“. Nezapomeňte, že v rámci akce **verbování** se vždy pokusí odhodit kartu měšťana a získat tak okamžitou odměnu a v rámci akce **modlitba** si odstraní všechny poddané z pravé strany své desky (*nebo získá 1 poddaného*) a zamíchá všechny karty intrik.



## Odpustek

Při provádění této akce musí mít virtuální hráč dostatek **vlivu** na odstranění svého **džbánu** nejvíce vlevo. Pokud tuto podmínku splňuje, **otočte tento džbán**. Virtuální hráč ihned posune svůj ukazatel **víry** o 1 pole nahoru na stupnici vlastností a odhodí 1 kartu podezření. Zároveň buď otočí jeden nesplacený dluh, nebo odhodí další kartu podezření (*v tomto pořadí preferenci*).

## Opevnění

Při provádění této akce musí mít virtuální hráč dostatek **vlivu** na postavení další části hradeb. Virtuální hráč také umísťuje kartu hradeb na pole nejvíce vlevo nad svou deskou a získává všechny uvedené odměny stejně, jako by to byl lidský hráč. **Pokud je na kartě hradeb výběr z více odměn, virtuální hráč dá přednost odměně nejvíce vlevo.**



## Útok

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí vybrat kartu cizince na poli určeném pozicí ukazatele surovin na počítadle surovin. Pokud již tato karta není k dispozici, zaměří se na další kartu v řadě, jak je popsáno na straně 28. Virtuální hráč však musí mít také dostatek **sily** na provedení útoku. **Může tedy vybírat pouze karty cizinců v možnostech své síly.** Virtuální hráč dostane za útok na cizince 1 či více okamžitých odměn a nechá si kartu cizince položenou lícem dolů před sebou stejně, jako by to udělal lidský hráč.

## Obrácení

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí vybrat kartu cizince na poli určeném pozicí ukazatele surovin na počítadle surovin. Pokud již tato karta není k dispozici, zaměří se na další kartu v řadě, jak je popsáno na straně 28. Virtuální hráč však musí mít také dostatek **víry** na to, aby mohl cizince úspěšně obrátit. **Může tedy vybírat pouze karty cizinců v dosahu své víry.** Virtuální hráč umístí kartu obráceného cizince na volné pole nejvíce vlevo pod svou deskou stejně, jako by to udělal lidský hráč. **Důležité pravidlo: Virtuální hráč vždy získá nejméně 1 VB za každého obráceného cizince.**

## Královský rozkaz

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí vykonat odhalený královský rozkaz nejvíce vpravo, který se mu ještě nepovedlo splnit. Pokud již splnil všechny odhalené královské rozkazy, pokusí se opět vykonat ten, který je nejvíce vpravo. A jako v případě jiných akcí, pokud nemůže provést žádnou z akcí zobrazených na královských rozkazech, pokusí se o provedení některé z akcí v horní části desky virtuálního hráče.



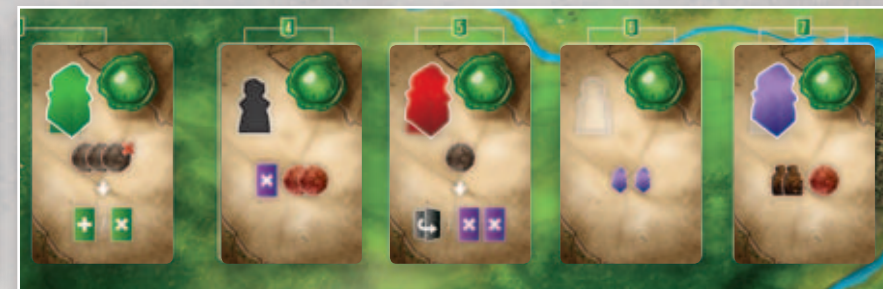
*Příklad: Na základě těchto tří královských rozkazů by virtuální hráč nejdřív zkusil provést **misii**, poté **obrácení** a poté **opevnění**.*

*Pokud by již vykonal 5 **misí**, pokusil by se místo toho o **obrácení**. Také pokud by bylo akční pole **misie** obsazené, pokusil by se místo toho o **obrácení**.*

## Královská přízeň

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí vybrat kartu královské přízně na poli určeném pozicí ukazatele surovin na počítadle surovin. Pokud již tato karta není k dispozici, zaměří se na další kartu v řadě, jak je popsáno na straně 28. A jako v případě jiných akcí, pokud nemůže provést akci na žádné z odhalených karet královské přízně, pokusí se o provedení některé z akcí v horní části desky virtuálního hráče.

*Příklad: Virtuální hráč odhalil kartu intrik „Královská přízeň“. Na základě pozice ukazatele surovin se virtuální hráč pokusí umístit poddaného na pátou kartu královské přízně (nejvíce vpravo). Tato karta je však obsazena jiným poddaným. Dle směru, který udává počítadlo surovin, se virtuální hráč zaměří na první kartu královské přízně (nejvíce vlevo). Tato karta je ale také obsazena, proto virtuální hráč umístí poddaného na druhou kartu královské přízně, která mu umožní odhodit 1 kartu podezření a vybrat 2 daně. Jelikož virtuální hráč nesbírá žádné suroviny, přesune místo toho 2 mince ze zásoby daní zpět do společné zásoby a poté posune ukazatel surovin o 2 pole dopředu na počítadle surovin. Ukazatel surovin se díky tomu vrátí zpět na začátek a skončí na druhém poli počítadla surovin, přitom se nejnižší vlastnost virtuálního hráče zvýší o 1.*



## Konec kola

Virtuální hráč si nepřenáší své poddané do dalších kol. Vždy začíná kolo s určeným počtem poddaných. Je také důležité si pamatovat, že **karty intrik se mezi jednotlivými koly nemíchají**. K tomu dochází pouze poté, co virtuální hráč provede akci **modlitba**.

Při standardní hře více hráčů se odhazuje karta měšťana nejvíce vpravo a karta cizince nejvíce vlevo, pokud je některá z nich na konci kola stále ve hře. V sólové hře se navíc odhodí druhá karta měšťana zprava a druhá karta cizince zleva.



**Barbar, Nájedník/Nájednice, Vrah/Vražedkyně**  
Získáš 1 VB za napadení každého cizince uvedeného typu (*Saracén, Byzantinec, Viking*).

**Dobrodruh/Dobrodružka, Hlídka, Lovec/Lovkyně, Lučičník/Lučičnice, Mstitel/ka, Strážce/Strážkyně**  
Získáš 1 VB za každé dvě akce uvedené na dané kartě (*misie, odpustek, opevnění, posádka, rozvoj, verbování*).

**Ochránce/Ochránkyně**  
Získáš 1 VB za každý splacený dluh.

**Plenitel/ka, Válečník/Válečnice, Zbrojář/ka**  
Získáš 1 VB za každé 4 body vlastnosti uvedené na kartě (*síla, vliv, víra*).

**Šampion/ka**  
Získáš 1 VB plus 1 další VB za každý splněný královský rozkaz.

**Zloděj/ka**  
Získáš 1 VB za každou kartu podezření.

**Zrádce/Zrádkyně**  
Ztratíš o 1 VB méně za každý nesplacený dluh.

**Žoldněř/ka**  
Získáš 1 VB, plus 1 další VB za každého obráceného Žoldněře nebo Žoldněřku.  
1 Žoldněř = 2 VB, 2 Žoldněři = 3 VB za každého atd.

**Architektka, Hlídač, Jeptiška, Ministrant, Obránce, Opat, Strážná**  
Získáš uvedenou odměnu při provádění určité akce (*misie, obrácení, odpustek, opevnění, posádka, rozvoj, útok*).

**Panoš**  
Zvyš si uvedenou vlastnost během každé Inkvizice, při které nemá ani jednu kartu podezření.

**Pletichářka**  
Odhoď 1 kartu podezření během každé Inkvizice.

**Pouliční prodavač**  
Získáš uvedenou odměnu během každé Inkvizice, při které máš 2 nebo více karet podezření.

**Výběřčí dluhů**  
Získáš uvedeného poddaného při splacení dluhu.

*Poznámka: Pletichářky, Pouliční prodavači a Panoši se aktivují předtím, než se během Inkvizice začnou rozdávat dluhy. Hráči je mohou využít v libovolném pořadí. Příklad: Hráč má 2 Pletichářky, 1 Pouličního prodavače a 2 Panoše. Během Inkvizice má u sebe 2 karty podezření. Rozhodne se využít svého Pouličního prodavače a získá uvedené suroviny. Poté využije obě Pletichářky a odhodí 2 karty podezření. A nakonec využije svého Panoše, protože už nemá žádné karty podezření.*

*Příklad: Tento virtuální hráč by získal celkem 76 bodů za následující položky:*

14 VB za splnění druhého a třetího královského rozkazu. 49 VB za své ukazatele vlastností. 5 VB za vyslání 6 misionářů. 2 VB za umístění posádky do 5 tvrzí. 3 VB za svou Zbrojírku, 1 VB za svou Hlídku, 3 VB za svého Strážce, 1 VB za svého Ochránce, 2 VB za svého Nájedníka a 1 VB za svého Lovce (virtuální hráč vždy dostane za každého svého obráceného cizince alespoň 1 VB). A nakonec 1 VB za své splacené dluhy a -6 VB za svoje nesplacené dluhy.

# RYCHLÝ PŘEHLED ODMĚŇ



Získáš 1 **víru**



Získáš 1 **sílu**



Získáš 1 **vliv**



Získáš 1 **nádeníka**



Získáš 1 **zvěda**



Získáš 1 **kupce**



Získáš 1 **bojovníka**



Získáš 1 **kněze**



Získáš 1 **zločince** (nezapomeňte si také vzít 1 kartu podezření)



**Modlitba** (odstraňte všechny poddané z 1 akčního pole na své desce hráče)



Získáš 1 **proviant**



Získáš 1 **minci** (ze společné zásoby)



Získáš 1 **minci** (ze zásoby daní)



Odhoď 1 kartu podezření



Zruš (odhoď) 1 nesplacený dluh



Splat (otoč) 1 nesplacený dluh



Naverbuj zdarma 1 dostupného měšťana (nestojí žádné mince v rámci odměny za akce **misie**, **posádka**, **odpustek** nebo za královskou přízeň)

## Omezení na herním plánu



Tato políčka se používají pouze ve hře 3 a více hráčů



Tato políčka se používají pouze ve hře 4 hráčů

