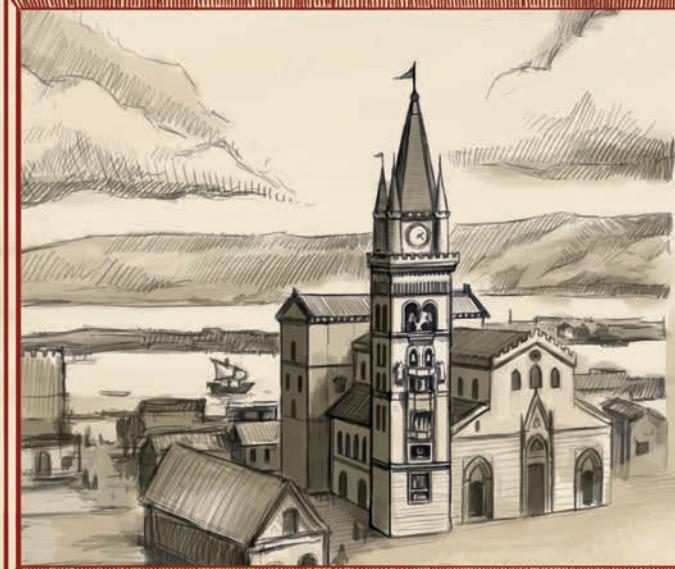


Vladimír Suchý & Raúl Fernández Aparicio

Messina 1347



Pravidla hry



Černá smrt se blíží!

V roce 1347 připluly z Krymu na Sicílii janovské galéry, které zakotvily ve starobylém přístavu města Messiny. Ve svých útrobách přivezly krysy. Krysy byly plné blech a blechy přenášely dýmějový mor, jenž později vešel ve známost jako Černá smrt. Během následujících čtyř let pak ve městech po celé Evropě zemřela polovina jejich obyvatel.

Přehled hry

Hráči se ujímají rolí předáků aristokratických rodin s pozemkovými državami na messinském venkově. Pokouší se zachraňovat místní obyvatele před morem, nakažené dávají do karantény a zdravé jedince nechávají pracovat na svých statcích. Mezitím, co epidemie rádi se stále větší zuřivostí, zřizují mimo město malé, oddělené žijící komunity a dalšímu šíření nákazy se snaží zabránit pomocí ohně.

Dostávají také možnost moru vzdorovat a navracet zachráněné obyvatele zpět do města, aby Messinu znova osídliли. Vítězem se na konci hry stává ten z nich, který se o Messinu zasloužil v největší míře.

Authors: Raúl Fernández Aparicio, Vladimír Suchý
Graphic design, illustrations: Michal Peichl

Production: Kateřina Suchá
Rules: Jason Holt

Testeri: Láďín, Aleš, Oscar, Jirka Bauma, Ondřej Kindl, Pepín, Paweł Dolegowski, Henrik Larson, Jindra, Míra Bělský, Kendency, Vojta, Kája, Katka Suchá, Michal Peichl, Jan Cizner, Anežka Bělohoubovková, Antonín Kandrik, Jiří Trojánek, Martina Bátorová, Ján Novodomský, Roman, Robert Tuharský, Jan Koláček, Tondakolik, Youda, Ozzy, Radek Boxan, Alberto, Laura, Mario, Andi, Rafa, Paula, Inma, Marta, Javier E., José, Nelly, Dave, T, Javier F., Enrique, Giansimone, David, Joni, Javier B., Inma G., Víctor, Pepín, Luis, Ismael, Carmen, Pedro, Pater, Pablo T., Nines, Gabi, Inmaken, Iván, Carolina, Pablo M., Pablo A., Laura P., účastníci herních akcí v Mořkově, Vernířovicích a Počátkách a také členové i návštěvníci herních klubů Bedna a Svět deskových her.

Česká edice: FOX IN THE BOX, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Petr Šťastný

Redakce: Ondřej Kurka

Grafické úpravy: Michal Peichl, Karolina Hanáčková

Korektury: Eliška Pospíšilová

V podobě předchozích prototypů získala Messina 1347 následující ocenění: Zona Lúdica 2017, Cannes ProtoLab (uzšší výběr), Granollers 2019 (2. místo), BGC Málaga 2019, Hippodice 2020 (hlavní soutěž).



Herní materiál

dřevěné komponenty



15 žetonů krys



20 disků (5 disků ve čtyřech hráčských barvách)



12 žetonů správců (3 žetony ve čtyřech hráčských barvách)



1 kostička počítadla kol



20 figurek služebníků (5 služebníků ve čtyřech hráčských barvách)

Před svou první hrou nalepte přiložené samolepky na trojici disků v každé z hráčských barev. Hráči budou potřebovat po jednom správci každého typu.



20 žetonů stavebního dřeva



12 kostiček šlechtického archivu (3 kostičky ve čtyřech hráčských barvách)



Šlechtic
Jeptiška
Řemeslník

Herní materiál

kartonové komponenty



1 bodovací deska



4 desky šlechtického archivu



4 hrácké desky



15 destiček vylepšení karanténních domků



33 destiček dílen



10 destiček vozů



26 mincí ve třech hodnotách (1, 3, 5)



21 žetonů řemeslníků



20 destiček městských částí



6 žetonů velkého ohně



16 žetonů ohně



21 žetonů jeptišek



4 destičky kotvišť



9 destiček lodí



21 žetonů šlechticů

4 destičky přístavišť



20 destiček znovuosídlení (5 destiček ve čtyřech hráckých barvách)



14 destiček pro hru jednoho hráče



1 destička priority



1 ukazatel nákazy



sešit pravidel



4 přehledové karty



1 plastový nýtek



SCHÉMA SESTAVENÍ UKAZATELE NÁKAZY

Příprava hry

Město Messina: Messina se skládá z šestiúhelníkových destiček městských částí. Tyto destičky rozdělte podle písmen na jejich rubu do tří skupin: **A**, **B** a **C**.

Některé destičky ve skupině **A** jsou určeny jen pro specifický počet hráčů. Projděte skupinu **A** a odložte stranou ty z nich, které neodpovídají požadovanému počtu hráčů. Tyto destičky poté vratěte zpět do krabice (viz vyobrazení vpravo).

Ze zbývajících destiček ve skupině **A** vytvořte zásobu, přidejte do ní 1 destičku ze skupiny **B** a lícem dolů ji zamíchejte. Z náhodně vybíraných destiček pokládaných lícem vzhůru poté sestavte město Messina. Zároveň vezměte čtyři destičky přístavišť a níže vyobrazeným způsobem je umístěte do čtyř rohů tak, aby navazovaly na dříve umístěné městské části.

Tato pravidla znázorňují přípravu hry pro tři hráče. Rozložení destiček závisí na počtu hráčů (viz níže).



Tato destička je určena pouze pro hru 4 hráčů. Ve hře 2 nebo 3 hráčů ji vrátěte zpět do krabice.

Tato destička je určena pro jakýkoli počet hráčů.

Zásoba destiček městských částí: Destičky skupin **B** a **C** se použijí ve hře vždy, nehlede na počet hráčů. Zásobu destiček **C** zamíchejte lícem dolů. Navrch položte zbývající destičku **B** a celou zásobu poté umístěte tak, aby ležela ve snadném dosahu.

Žetony: Žetony ohně, krys, stavebního dříví a měštanů umístěte v dosahu hráčů. V průběhu hry je budete často využívat. Zásoba těchto žetonů je neomezená.

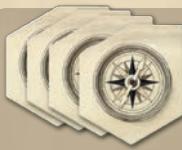
Kostky moru: Počet kostek moru je omezen počtem hráčů. Ve hře 2 hráčů použijte 16, ve hře 3 hráčů 18 a ve hře 4 hráčů všech 24 kostek. Veškeré přebytečné kostky ponechejte v krabici.

Ukazatel nákazy: Ukazatel nákazy umístěte v dosahu alespoň jednoho hráče. V okénku ukazatele by měla být vidět kombinace 3 různých barev a obrázek krysy.



Ostatní destičky

Zásoby vytvořte i z ostatních destiček a poté je zamíchejte.



Destičky kotvišť položte po zamíchání lícem dolů. Kdykoli je jejich zásoba vyčerpána, všechny použité destičky zamíchejte a vytvořte novou.



Destičky lodí rozdělte do několika zásob podle jejich čísel. Každou z nich zamíchejte a dejte je na sebe tak, aby zásoba s číslicí 1 ležela zcela navrchu. Následně je umístěte vedle bodovací desky. Ve hře 2 hráčů nejprve odložte stranou všechny lodě s nákladem drahých kamenů a použijte pouze 6 destiček lodí.



Destičky vylepšení karanténních domků rozdělte do 3 stejných, náhodně vytvořených zásob. Umístěte je na bodovací desku lícem dolů a poté otočte vrchní destičku každé zásoby lícem nahoru.



Destičky vozů rozdělete do pěti dvojic. (Dívajte se na čísla na jejich rubu, ne na bodové hodnoty na lici.) Náhodně vytvořte dvě pětice vozů lícem dolů tak, aby každá pětice obsahovala vozy v pořadí 1 (dole) až 5 (nahoru). Obě pětice následně obraťte tak, aby žeton s číslem 1 zůstal navrchu lícem nahoru, a umístěte je na bodovací desku. Ve hře 2 hráčů vraťte jednu z nich do krabice – budete používat pouze jednu pětici destiček.



Dílna dostupná na začátku hry (I)



Dílna dostupná později v průběhu hry (II)

Destičky dílen rozdělete podle éry (I ∞ nebo II \blacktriangleleft) a typu měšťanů (axe , shield nebo +). Všechn šest zásob zamíchejte. Destičky s číslicí I jsou dílny dostupné na začátku hry. Jejich 3 zásoby nejprve umístěte na bodovací desku lícem dolů a následně otočte vrchní destičku každé zásoby lícem nahoru. Destičky s číslicí II budou zpřístupněny později v průběhu hry. Tyto 3 zásoby prozatím odložte stranou lícem dolů.

Bodovací desku položte vedle Messiny. Její níže vyobrazená strana se používá ve hře 3 nebo 4 hráčů. Hráči na ni umístí své disky podle popisu na str. 6.

Kostičku počítadla kol umístěte na pole označené římskou číslicí I, které je součástí přehledové tabulky v levé části bodovací desky.

Destičku priority ve své první hře potřebujete nebudete, a proto ji ponechejte v krabici. Při dalších hrách ji můžete použít k překrytí prvního sloupce přehledové tabulky, čímž změníte jeden z parameterů hry.



Příprava hráče

Každý z hráčů si zvolí barvu. Vezměte si hráckou desku, figurky služebníků, kostičky, disky a žetony správců ve své barvě. Kromě nich si vezměte také desku šlechtického archivu, kterou níže vyobzeným způsobem umístěte po straně své hrácké desky.

3 figurky služebníků položte poblíž své desky – v prvním kole tyto pomocníky vyšlete do Messiny. 2 figurky služebníků umístěte do zásoby, odkud je budete moci získat v průběhu hry.



Na spodní pole každé ze tří stupnic šlechtického archivu umístěte po 1 kostičce (viz obrázek).



Na hrácké desce budete používat 3 žetony správců. Vezměte žetony ve své barvě a umístěte je na odpovídající výchozí pole ležící poblíž středu desky.

Použijte stranu hrácké desky a šlechtického archivu s písmenem „a“.

PŘÍPRAVA HRY PRO POKROČILÉ

Zkušení hráči mají možnost hrát s **asymetrickými možnostmi**. V této variantě se hrácké desky přidělují náhodně a všichni hráči používají stranu s písmenem „b“. (Asymetrická strana má hnědý střed, a proto ji lze využít v kombinaci s jakoukoli hráckou barvou.)

Asymetrické jsou i desky šlechtických archivů. Vezměte si náhodně zvolenou desku a použijte její stranu s písmenem „b“.



Pořadí hráčů

Vezměte po jednom disku v každé hrácké barvě a v náhodném pořadí je umístěte na stupnici pořadí hráčů v pravém dolním rohu bočovací desky. V prvním kole budou hráči odehrávat své tahy v tomto pořadí.

Na první pole každé ze tří stupnic písemných záznamů poté umístěte disky hráčů, a to v pořadí odspoda nahoru podle pořadí hráčů. (Pořadí disků v rámci sloupce může být důležitá ve chvíli, kdy na konci kola dojde ke změně pořadí hráčů.)

Na stupnici vítězných bodů začínají první a třetí hráč na poli „O“ (disk třetího hráče leží nahoře). Druhý a čtvrtý hráč začínají s 1 vítězným bodem na poli „1“ (disk čtvrtého hráče leží nahoře). Třetí a čtvrtý hráč na závěr přípravy obdrží 1 minci.



Příprava prvního kola

Nyní přidejte do Messiny lodě, kostky moru a měšťany.

Spusťte kotvu!

V prvním kole připluje 1 lodě:

- Z hromádky kotvišť vezměte vrchní destičku a určete, ke kterému z přístavných mol lodě přirazí.
- Vrchní destičku lodě umístěte lícem nahoru tak, aby přiléhala k určenému přístavnímu molu.
- Na lodě položte 1 kostku moru.



Ukazatel nákazy

V této fázi se po městě šíří mor.

- Posuňte okénko ukazatele o 1 pole po směru hodinových ručiček tak, aby se v něm objevil symbol krysy a nová série barev.
- Na každou šestiúhelníkovou destičku, jejíž symbol krysy se shoduje se symbolem na ukazateli nákazy, přidejte 1 kostku moru. (Na ukazateli se nachází celkem 3 symboly – krysa hledící vlevo, krysa hledící vpravo a stojící krysa).
- U každé ze 3 společenských vrstev měšťanů (jeptiška, řemeslník, šlechtic) přidejte jeden odpovídající žeton měšťana na každou šestiúhelníkovou destičku, jejíž barevné označení se shoduje s barvou na ukazateli nákazy.



V tomto případě položte kostku moru na každou destičku s krysem hledící vlevo. Na každou destičku s oranžovou barvou umístěte 1 jeptišku, na každou bílou destičku 1 řemeslníka a na každou modrou destičku 1 šlechtice.

Průběh hry

Messina se hraje na 6 kol. Každý hráč má na začátku hry k dispozici 3 figurky služebníků a během kola smí provést 3 tahy. V pozdějších fázích hry se některým hráčům může podařit získat další služebníky a budou moci provést větší počet tahů. Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči použili všechny své služebníky.



Hráči se v tazích střídají podle pořadí určeného posloupnosti disků na bodovací desce.

Tah hráče

Ve svém tahu postupně provedte tyto kroky:

- Vyberte si destičku městské části a umístěte na ni jednu ze svých figurek služebníků.
- Zachraňte měšťany, pokud se zde nacházejí, a vezměte je na své panství.
- Bojujte s morem.
- Vykonejte akci destičky, nebo zvolenou městskou část znova osídlete.



Úsilí vynaložené při boji s morem vám může zajistit možnost provést akce na stupnici morové kroniky. Ty můžete zužitkovat kdykoli během kroku č. 4.



Kdykoli v průběhu kroku č. 4 také můžete zaplatit za postup na stupnici městských knih a církevních matrik. Pokud chcete, postoupit smíte ve svém tahu i několikrát. Tím můžete získat dodatečné akce, které budete moci využít během zmíněného kroku.

Další možnosti tahu: Další dvě možnosti využití tahu – (a) výběr lodě a vyslání služebníka na přístavní molo nebo (b) odvolání služebníka a jeho přesun zpět na vaše panství – jsou popsány na str. 9.

1. Výběr destičky



V prvním kole: Vezměte ze svého panství figurku služebníka a postavte ji na šestiúhelníkovou destičku městské části, na níž nestojí žádná další figurka (destičky přístavišť jsou v tomto smyslu považovány za městské části). Váš služebník tím označí destičku, kde budete v tomto tahu pracovat, a všem ostatním (včetně vás samých) znemožní její výběr v pozdějších tazích téhož kola.

V následujících kolech: Vaši služebníci jsou již přítomni v Messině na destičkách, které obsadili v předchozím kole. Nové kolo začíná jí položení na bok, aby bylo zřejmé, že ještě nebyli použiti a dané destičky nijak neblokují.



Vybíráte-li destičku pro umístění ležící figurky, můžete si zdarma vybrat stávající destičku nebo libovolnou destičku, která s ní sousedí. Pokud si ovšem vyberete destičku vzdálenější, za každou následující destičku, na kterou služebník při přesunu vstoupí (včetně cílové destičky), musíte zaplatit 1 minci. Za posun o čtyři destičky proto zaplatíte 3 mince.



První pohyb je zdarma. Druhý a všechny ostatní stojí 1 minci za každou destičku.

Městskou část obsazenou stojící figurkou si zvolit **nesmíte**. Taková destička je v právě probíhajícím kole považována za použitou.

Svého služebníka na vybrané destičce opět postavte, abyste dali najevo, že jste použili jeho figurku i městskou část, na níž stojí. Každého ze služebníků tak během kola použijete právě jednou a žádná destička nebude využita více než jedenkrát za kolo.

Dodateční služebníci: Dodatečné služebníky můžete získat postupem na stupnici městských knih (viz vysvětlení na str. 14). Nová figurka bude začínat na vašem panství. Takového služebníka smíte v daném kole využít až poté, co jste použili všechny služebníky přítomné v Messině.

Služebníky přicházející z vašeho panství umístujte podle pravidel platných pro první kolo – smíte je umístit na jakoukoli z destiček městských částí Messiny, na níž nestojí žádná další figurka.

2. Záchrana měšťanů

Pokud se na vámi zvolené destičce nachází alespoň jeden žeton měšťana, tohoto měšťana (měšťany) zachráníte. Všechny takto získané žetony následně přidejte do svého panství – jakým způsobem se tak stane, závisí na tom, je-li na destičce přítomna kostka moru.

Nenachází-li se na vámi vybrané destičce kostka moru, měšťana umístěte na jedno z prázdných čtvercových polí v té části vašeho panství, která odpovídá jeho společenské vrstvě. (Horní část je vyhrazena řemeslníkům, levou dolní část obývají šlechtici, pravá dolní část náleží jeptiškám.) V každé části se nachází šest polí. Není-li žádné z nich volné, žeton měšťana odhodte.

Nachází-li se na vámi vybrané destičce kostka moru, váš měšťan musí jít do karantény. Umístěte jeho žeton na pole „I“ libovolného prázdného karantenního domku. Jestliže jsou všechny domky obsazeny jinými měšťany (na poli „I“ nebo „II“), žeton nového měšťana musíte odhodit. **V každém domku může v jednu chvíli přebývat**

pouze jeden měšťan, a to i v případě, že je jedno ze dvou dostupných polí volné.



Červená hráčka si zvolí destičku s jeptiškou. Na této destičce se nenachází kostka moru a červená musí zachráněnou jeptišku umístit na volné čtvercové pole v šedé části svého panství. Výběr pole bude později hrát důležitou roli, v dané chvíli však nespouští žádnou jinou akci.



Pokud se na destičce kostka moru nachází, jeptiška nemůže odejít do šedé části panství a červená hráčka ji musí umístit na pole „I“ v jednom ze svých prázdných karantenních domků.

Poznámka: Měšťan přicházející z morem postižené městské části putuje do karantény i v případě, že v dalším kroku svého tahu místní centrum nákazy zlikvidujete.

3. Boj s morem

Jakmile dojde k evakuaci měšťanů, dostanete příležitost vymýt morovou nákuazu v příslušné městské části.

Nachází-li se na vybrané destičce kostka moru, můžete zaplatit 1 žeton ohně a tuto kostku moru odstranit. Pokud na destičce leží větší množství kostek moru, smíte jich odstranit kolikkoliv, kolik budete chtít – za každou z nich však zaplatíte 1 žeton ohně.



V pozdějších kolech hry stojí odstranění kostek moru 2 žetony ohně (viz přehledová tabulka na bodovací desce). V tomto případě však za každou odstraněnou kostku moru získáváte navíc 2 vítězné body.

Zbývají-li na vámi zvolené destičce po případném utracení žetonů ohně kostky moru, **za každou z nich si vezměte 1 krysu**. (Kostky moru zůstávají na destičce městské části do dalších kol.) Za nasbírané žetony krys vás na konci hry čeká patřičný trest (viz str. 17).

Za každou odstraněnou kostku moru postupte na stupnici morové kroniky o 1 pole. Spustí-li takový postup jednu nebo více akcí (viz str. 15), můžete je vyhodnotit před akcí spojenou s destičkou městské části po ní nebo i během takové akce.



ŽETONY OHNĚ



Hru začínáte bez žetonů ohně, v jejím průběhu je však můžete získat. Počáteční cena za odstranění každé kostky moru z destičky, na níž se nachází váš služebník, činí 1 žeton ohně. V pozdějších fázích hry se zvýší cena na 2 žetony ohně.



Získat můžete i žeton velkého ohně. Tento žeton má na sobě dva symboly ohně, a lze jej tedy využít k odstranění až dvou kostek moru z destičky městské části. Navíc máte možnost také **odstranit 1 kostku moru z libovolné sousední destičky**.

Zvláštní případy:

- Žeton velkého ohně můžete použít jako běžný žeton ohně a nebrat v potaz jeho schopnost odstranit kostku moru ze sousední destičky.
- Kostka moru na lodi nesousedí s žádnou destičkou městské části, přístaviště ani s další lodí. Pokud pokud tedy použijete žeton velkého ohně na lodi, nebudete moci odstranit žádnou dodatečnou kostku moru.
- Jsou-li k odstranění kostky moru zapotřebí 2 žetony ohně, k odstranění kostky moru ze sousední destičky je potřeba utratit 2 žetony velkého ohně.

4. Akce destičky



S každou destičkou městské části nebo přístaviště se pojí akce vyobrazená v jejím levém horním rohu. Tuto akci provedte jako poslední krok svého tahu.



Většinu destiček lze znova osídlit měšťany vyslanými z vašeho panství. Pokud se rozhodnete pro znovuosídlení destičky, učiníte tak namísto vyobrazené akce.

Během tohoto kroku svého tahu můžete rovněž využít jakékoli akce získané díky postupu na stupnicí morové kroniky a zaplatit si pohyb na ostatních dvou stupnicích písemných záznamů, což může vést k zisku dalších akcí. Akce na stupnicích písemných záznamů lze vyhodnotit v libovolném pořadí, a to před vyhodnocováním akce spojené s destičkou městské části, po něm, nebo dokonce i během takového vyhodnocování.

Jednotlivé akce, které hra nabízí, budou vysvětleny na následujících stránkách. Podrobné objasnění stupnic písemných záznamů naleznete na str. 14.

Další možnosti tahu

Figurku služebníka můžete ve svém tahu využít ještě dalšími dvěma způsoby.

Odvolání služebníka

Místo vyslání služebníka na destičku městské části nebo na přístavní molo jej ve svém tahu můžete povolat zpět na vaše panství. Figurku jednoduše postavte vedle své hrácké desky a **získejte 1 minci**. Tohoto služebníka můžete znova použít až v dalším kole.

Uvedené využití vašeho služebníka sice není příliš efektivní, nabízí vám ale způsob, jak se vypořádat se situací, kdy jsou všechny okolní destičky městských částí zablokovány a vy si nemůžete dovolit zaplatit cenu za přesun na vzdálenější destičku.

Výběr lodě

Místo výběru destičky městské části můžete služebníka vyslat na jednu z lodí. Kroky s tím spojené se podobají běžnému tahu:

- Zvolte si jednu z lodí v Messině a podle obvyklých pravidel pro umisťování přesuňte svého služebníka na přístavní molo, u něhož se tato loď nachází. (Přístavní molo považujte za samostatnou destičku sousedící s přístavištěm.)
- Můžete se přesunout i na takové molo, které v právě probíhajícím kole navštívil jiný služebník.
- Bojujte s morem na lodi, nebo si vezměte 1 žeton krys, pokud se s morem rozhodnete nebojovat. (Kostka moru je poté v obou případech odhozena.)
- Destičku lodě (její náklad) vezměte na své panství a v závislosti na vyobrazených symbolech získejte peníze nebo vítězné body.



Pokud máte poté, co jste si vzali příslušnou destičku, sudý počet lodí, můžete pohnout jedním ze svých správců. Jejich fungování je vysvětleno na str. 10.



Během tohoto kroku můžete navíc zaplatit za postup na stupnici městských knih a církevních matrik a jakékoli akce získané tímto postupem využít jako za běžných okolností a v libovolném pořadí.



Třemi druhy zboží jsou drahé kameny, koření a hedvábí.

PŘÍSTAVNÍ MOLA A MĚSTSKÉ ČÁSTI

Přístavní mola se podobají destičkám městských částí, avšak s následujícími rozdíly:

- Na přístavní molo nemůže být umístěna kostka moru – každá loď dostane po připlutí svou vlastní.
- Na přístavní molo, stejně jako na destičku přístaviště, nelze umisťovat žetony měšťanů.
- Služebník na přístavném molu nebrání jiným služebníkům v jeho využití. Jediným omezením služebníků je dostupnost lodí, které se zde nacházejí.



Při pohybu služebníka je přístavní molo považováno za samostatnou destičku sousedící pouze s destičkou s ní spojeného přístaviště. Každá z destiček městských částí přiléhajících k přístavišti se proto nachází ve vzdálenosti 2 destiček od přístavního mola.

Akce

Vám vybraná destička městské části nebo přístaviště umožňuje provést jednu znázorněnou akci. Některé z těchto akcí mají přímočaré účinky, jako například zisk žetonu ohně, jiné vedou k dalším akcím nabízejícím řadu zajímavých příležitostí k vylepšení vaší počestnosti.

Zisk žetonů a peněz



Při vyhodnocení těchto akcí si jednoduše vezměte vyobrazené žetony. Počet žetonů, které může mít hráč v průběhu hry u sebe, není nijak omezen.



Mince jsou dostupné ve třech nominálních hodnotách a hráči je mohou podle potřeby kdykoli rozmenovat.

Akce s výběrem



Lomítko ukazuje, že máte na výběr mezi dvěma možnostmi. V tomto konkrétním případě se jedná o akci Stavba (viz str. 12), nebo zisk žetonu velkého ohně.

Postup na stupnicích písemných záznamů



Tato akce vám umožňuje postup o jedno pole na stupni městských knih nebo na stupni církevních matrik. Na uvedených stupnicích se můžete pohybovat také po zaplacení příslušné ceny,

a to kdykoli během kroku akce destičky. Zde vyobrazené akce vám však umožní postup zdarma. Stupnice písemných záznamů jsou podrobně vysvětleny na str. 14.

Postup na šlechtickém archivu



Váš šlechtický archiv má 3 stupnice, z nichž každá odměňuje jiný aspekt hry. Při vyhodnocení této akce si zvolte jednu ze stupnic a posuňte svou kostičku na ní o jedno pole nahoru. Šlechtický archiv bude zohledněn v závěrečném bodování, a proto je podrobně vysvětlen na str. 17.

Pohyb správce



O náležitý chod vašeho panství pečují 3 správci – trojice disků, které jsou na začátku hry umístěny uprostřed vaší hrácké desky. Poté, co dostanete příležitost pohnout svým správcem, vám někteří z měšťanů přítomných na vašich statcích mohou poskytnout nejrůznější výhody. Každá z výše vyobrazených akcí vám umožní posunout příslušného správce na jeho obchůzce o 1 pole.



Tato akce vám umožňuje pohnout jedním správcem dle vašeho výběru.

Pohybujete-li správcem prostřednictvím této akce, máte možnost přeskočit bezprostředně následující pole, na něž by při své obchůzce vstoupil.

SPRÁVCOVÁ OBCHŮZKA

Správce se pohybuje po vyznačené cestě. Při druhém posunu jeho žetonu se nejprve musíte rozhodnout, zda bude pokračovat vlevo, či vpravo. (Vzhledem k tomu, že se nemůže vrátit, vybírejte uvážlivě.) Zvolená cesta vede kolem okraje hrácké desky, aby se posléze stočila zpět ke středu panství podél hranice mezi jeho dvěma barevně odlišenými částmi. Správce, který navštívil všechn šest polí své obchůzky, nemůže vykonat žádný další pohyb.

Na stejném poli obchůzky se mohou nacházet dva žetony správců.



AKTIVACE MĚŠŤANŮ



Poté, co správce zastaví při obchůzce na konkrétním poli, dostanete možnost aktivovat určitý počet měšťanů. V rámci jednoho postupu nesmíte daného měšťana aktivovat více než jedenkrát.



Aktivujte jednoho z měšťanů bezprostředně sousedících se správcem. K tomuto poli přísluší dvě čtvercová pole vašeho panství. Je-li alespoň na jednom z nich umístěn žeton měšťana, můžete provést nad ním vyobrazenou akci. Jsou-li žetony měšťanů umístěny na obou polích, můžete si vybrat právě jednu z vyobrazených akcí.

Správce může aktivovat jeptišku, která vám poskytne žeton ohně. Pokud by byla jeptiška i na poli s akcí Stavba, místo žetonu ohně byste si mohli vybrat tuto akci.



Aktivujte jednoho měšťana dané oblasti. Toto pole sousedí s oblastí se 3 čtvercovými poli. Vyberte si kteréhokoli z měšťanů v této oblasti a provedte akci vyobrazenou nad jeho žetonem.

Správce může aktivovat jednu z těchto jeptišek.



Aktivujte jednoho z měšťanů v každé oblasti. Toto pole uzuje do dvou oblastí ve dvou různých barvách. V každé oblasti si vyberte jednoho měšťana a oba je aktivujte. Jejich aktivaci můžete provést v libovolném pořadí. (Pokud máte žetony měšťanů umístěny jen v jedné oblasti, aktivujte pouze jednoho měšťana.)

Správce může aktivovat jednu jeptišku a jednoho řemeslníka.



Aktivujte až 3 měšťany v kterékoli části svého panství. Pokud chcete, tito měšťané mohou pocházet ze stejné části, dokonce i ze stejné oblasti. Váš správce poté ukončí svou obchůzku uprostřed panství a nemůže již od té chvíle vykonat žádný další pohyb.

POVÝŠENÍ SPRÁVCE



Správce můžete povýšit postupem na stupnici církevních matrik. Žeton vybraného správce obratě na jeho vylepšenou stranu. Od této chvíle vám při obchůzce může zajistit dodatečnou aktivaci. I v tomto případě však stále platí, že v rámci jednoho postupu nesmíte daného měšťana aktivovat více než jedenkrát.



Jsou-li žetony měšťanů umístěny na obou přilehlých čtvercových polích, povýšený správce aktivuje oba měšťany. (Pokud je žeton měšťana umístěn jen na jednom z nich, aktivujte pouze tohoto měšťana.)



Aktivujte až 2 měšťany v sousední oblasti, jejíž barva odpovídá typu správce, a 1 měšťana v druhé sousední oblasti. Pokud se v daných oblastech nachází menší počet žetonů měšťanů, můžete aktivovat jen ty z nich, které máte k dispozici.



Povýšení měšťana



Tato akce vám umožní povýšit kteréhokoli z vašich měšťanů. Příslušný žeton se může nacházet v dílně, v jedné ze tří částí vašeho panství nebo v karanténě. Žeton měšťana obratě na stranu se zlatým pozadím. Příslušný měšťan se tím stává měšťanem-patricijem, a to s následujícími účinky:



Je-li patricij umístěn v dílně, na konci kola vám během fáze Produkce přinese 1 vítězný bod.

Do některých dílen lze umístit pouze patricije (viz str. 12). Jiným se v případě jejich obsazení patricijem zvýší produktivita.

Ke znovuosídlení některých městských částí lze využít pouze patricije (viz str. 13).

Stavba



Tato akce vám nabízí příležitost zvelebit své panství (což se vám vyplatí na konci kola), nebo ji můžete využít k výrobě vozů, který vám pomůže při opětném osidlování Messiny. V rámci akce Stavba máte na výběr ze 3 možností:

1. Vylepšete jeden ze svých karanténních domků.
2. Postavte dílnu.
3. Vyrobte vůz.

Obnovení nabídky destiček: Na začátku vaší akce Stavba můžete po zaplacení 1 vítězného bodu nebo 1 mince, dřeva či ohně obnovit nabídku buďto všech vylepšení karanténních domků, nebo dílen. V takovém případě přesuňte v každém sloupci vrchní destičku dospod a obraťte lícem vzhůru novou horní destičku. Poté si musíte zvolit jednu z výše uvedených možností – s výjimkou situace, kdy si nemůžete pořídit žádnou z dostupných destiček.

VYLEPŠENÍ KARANTÉNNÍCH DOMKŮ



Náklady na vylepšení

Produkce na konci kola

Vylepšení karanténních domků jsou k dispozici na bodovací desce. Vyberte si jednu z dostupných destiček a destičku pod ní obraťte lícem nahoru. Bude k dispozici při pozdějších akcích Stavby.

Zaplatte náklady: vyznačené žetony a mince vratte zpět do banky. (Nemůžete-li uhradit příslušnou cenu, vylepšení si vzít nesmíte.) Vyberte si jeden ze svých karanténních domků bez vylepšení a umístěte na něj získanou destičku. Pokud se v něm nachází měšťan, na konci kola pro vás bude moci pracovat (viz str. 16).

DÍLNY

Vyberte si jednu z dílen dostupných na bodovací desce a destičku pod ní obraťte lícem vzhůru.



Náklady Typ měšťana Produkce
Každá hráčská deska má vyznačená místa určená k přiložení šesti dílen.

Zaplaťte uvedené náklady a umístěte dílnu na vyhrazené místo na okraji vaší hráčské desky. (Pokud se vám náhodou podaří získat více než 6 dílen, ostatní destičky umistujte poblíž dříve získaných.) Prázdné čtvercové pole na destičce dílny můžete kdykoli obsadit měšťanem odpovídajícího typu, jehož přesunete z části vašeho panství, kde momentálně pobývá. Někdy tento krok provedete okamžitě, není však proti pravidlům, vyckáte-li až do fáze Produkce nebo do chvíle, kdy v příslušné části svého panství budete potřebovat místo pro dalšího zachráněného měšťana.

(Měšťana v karanténě do dílny přesunout nelze a totéž platí i pro měšťana umístěného v jiné dílně.)

Do každé dílny můžete umístit pouze měšťany pocházející z vyznačené společenské vrstvy. Vyžaduje-li dílna umístění patricie, můžete do ní umístit i nepovýšeného měšťana. V takovém případě z ní však nebude mít žádný zisk, dokud daného měšťana nepovýšíte.



V této dílně smí pracovat jen šlechtic, ať už nepovýšený, nebo patricij.



Tato dílna přináší po jejím obsazení patriciem okamžitý zisk. Umístěte-li do ní nepovýšeného měšťana, odměnu dostanete až po jeho povýšení.



Dílny dostupné na začátku hry (I): Na začátku hry můžete stavět takové dílny, které produkují na konci každého kola (viz str. 16).



Tato dílna vám nepřinese žádný okamžitý užitek. Pokud ji však obsadíte patricijskou jeptiškou, na konci každého kola vyprodukuje 1 žeton velkého ohně a 1 minci.



Dílny dostupné později v průběhu hry (II): Při přípravě pátého kola jsou destičky dílen na bodovací desce nahrazeny novými, jež byly zpočátku odloženy stranou. Jejich stavba se řídí stejnými pravidly, po umístění požadovaného typu měšťana ale okamžitě obdržíte vyznačenou odměnu. Zisk vám však přinesou pouze jedenkrát – dílny, které vstupují do hry později, na konci kola neprodukují.



Využití odměny označíte tak, že destičku otočíte lícem dolů (žeton měšťana na ní nechte položený).



Tato dílna vám přináší jednorázový zisk v podobě 1 žetona ohně a 3 vítězných bodů. Odměnu získáváte ve chvíli, kdy ji obsadíte jeptiškou, ať už patricijskou, nebo nepovýšenou.

VOZY



Náklady Okamžitě získané body

Z bodovací desky si vezměte dostupný vůz. Ve hře 2 hráčů je k dispozici pouze jeden (jedna hromádka), ve hře 3 nebo 4 hráčů jsou k dispozici dva (dvě hromádky).

Zaplaťte náklady na pořízení vozu. Pokud jsou na destičce vyznačené vítězné body, okamžitě si je připočítejte. Vůz umístěte do blízkosti své hráčské desky. Využijete ho při opětném osidlování Messiny.

Znovuosídlení Messiny

Ve chvíli, kdy máte vyhodnotit akci vyobrazenou na vámi zvolené destičce městské části, můžete tuto akci ignorovat a vybranou destičku místo toho znova osídit. V takovém případě však existují dvě omezení:

- Nemůžete znova osídit destičku přístaviště ani přístavní molo.
- Nemůžete znova osídit destičku městské části, která již byla předtím znova osídlena.

PŘI ZNOVUOSÍDLENÍ MĚSTSKÉ ČÁSTI:

1. Zaplaťte vyznačené náklady.
2. Použijte jeden vůz. Vyslání vozu naznačíte otočením jeho destičky na druhou stranu. Každý vůz lze využít pouze jednou za kolo.
3. Požadovaný počet měšťanů (a případně i svých služebníků) vratěte zpět do banky.
4. Na destičku městské části umístěte jednu z destiček znovuosídlení ve své barvě.
5. Nachází-li se na destičce městské části jedna nebo více kostek moru, vezměte si 1 žeton krysy.

V případě, že jste využili všechny své destičky znovuosídlení, tuto akci dále provádět nesmíte.

NÁKLADY A POŽADAVKY NA ZNOVUOSÍDLENÍ

Na každé destičce městské části je vyznačena cena a měšťané, kteří jsou potřeba k jejímu znovuosídlení.



Znovuosídlení této městské části stojí 1 dřevo. Jejimi obyvateli musí být 2 šlechtici.

Patricie lze vyslat i do takové městské části, k jejímuž znovuosídlení je zapotřebí nepovýšených měšťanů. Je-li však jako budoucí obyvatel vyzádován patricij, do příslušné městské části nelze vyslat nikoho jiného.



Znovuosídlení této městské části stojí 1 minci. Jejimi obyvateli musí být 1 jepitiška (patricijka nebo nepovýšená) a 1 patricijský řemeslník. (Nepovýšený řemeslník v tomto případě nestačí.)

Ke znovuosídlení některých městských částí je navíc potřeba jednoho z vašich služebníků. V takové situaci musíte využít služebníka, který je v daném kole stále k dispozici (tj. jedná se o dosud nepoužitou figurku na vašem panství nebo figurku ležící na jedné z destiček městských částí). Takto použitého služebníka odstraňte ze hry a vraťte zpět do krabice.



Znovuosídlení této městské části stojí 2 mince. Jejimi obyvateli musí být 2 jepitišky a dodatečným požadavkem je odstranění jednoho z vašich služebníků, jehož jste v daném kole dosud nepoužili.

DESTIČKY ZNOVUOSÍDLENÍ

Po znovuosídlení městské části překryjte vyznačené požadavky na provedení této akce jednou z příslušných destiček ve své barvě. Akci znovuosídlení zde po zbytek hry nesmí provést nikdo jiný. Od této chvíle je však jméno vaši rodiny s touto čtvrtí nerozlučně spjato a veškeré zdejší dění bude mít vliv na vaši pověst – a to jak pozitivní, tak negativní.



- Kdykoli si její destičku vybere služebník kteréhokoli hráče (včetně vás samých), okamžitě získáváte 2 vítězné body (jak ukazuje vrchní část destičky znovuosídlení).
- Kdykoli je na její destičku umístěna kostka moru, vezměte si 1 krysu.

PŘEHLED POHYBU MĚŠŤANŮ

Měšťané se objevují v Messině při přípravě herního kola. Po své záchrane odcházejí na vaše panství – pokud přišli z městské části s morovou ná kazou, zamíří do karanténního domku, není-li v jejich městské části žádný mor, putují přímo do jím příslušející části vašeho panství.



Měšťan umístění do karantény v ní zůstávají dvě kola – v průběhu kola, v němž byli zachráněni, a po celé další kolo. Měšťany v karanténě nelze přesouvat do dílen a nemohou ani znova osidlovat Messinu. Po opuštění karantény přesuňte žeton měšťana do jemu příslušející části vašeho panství.



Po umístění na čtvercové pole v odpovídající části panství zůstává měšťan na místě, dokud není přesunut do dílny nebo vyslán zpět do Messiny za účelem jejího znovuosídlení. Přesunout se na jiné pole v jemu příslušející části vašeho panství měšťan nikdy nesmí.



Naproti tomu lze měšťana kdykoli přesunout z jemu příslušející části panství do odpovídající dílny, a to i v průběhu fáze Produkce. Měšťan zaměstnaný v dílně může být vyslán, aby znova osídlil Messinu, nelze jej však přesunout zpět do jemu příslušející části panství ani do další dílny.



Stupnice písemných záznamů

Vaše pověst mezi obyvatelstvem a dobré jméno ve městě i u církevních hodnostářů se odráží na třech stupnicích písemných záznamů v centrální části bodovací desky.



Vaše pozice na těchto stupnicích slouží k určení pořadí hráčů (viz str. 16) a na konci hry vám může zajistit vítězné body (viz str. 17). Postup na nich vám navíc často přinese okamžitý zisk.



Postup



Posun na stupnici morové kroniky je možný pouze v důsledku boje s morovou nákazou, popsaného na str. 8.



Za posun na stupnici městských knih a církevních matrik můžete zaplatit kdykoli v průběhu kroku akce destičky městské části nebo přístaviště. Takovým způsobem smíte ve svém tahu postoupit, kolikrát chcete. **Náklady na postup činí 1 minci za každého z vašich služebníků.** K celkové částce dospějete tak, že ke svým 3 počátečním služebníkům připočítáte všechny další, které jste získali během hry, a to včetně služebníků vrácených zpět do krabice v důsledku znovuosídlení Messiny.



Posun na stupnici městských knih a církevních matrik vám mohou umožnit i některé akce destičky. Tento postup je vždy zdarma.

Druhy akcí

Stupnice morové kroniky vám nabízí akce podobné těm, které lze získat na destičkách městských částí nebo přístaviště. Vyhodnotit je můžete kdykoli v průběhu kroku akce destičky, a to v tahu, během něhož došlo k jejich zisku.



Zapojit do hry další služebníky je možné pouze prostřednictvím stupnice městských knih. Po postupu na pole s ikonou figurky si ze společné zásoby vezměte jednoho z vašich služebníků a položte jej vedle své hrácké desky. Do Messiny jej můžete vyslat již v kole, v němž jste jej získali, ne však dříve, než použijete všechny své ostatní služebníky, kteří se ve městě momentálně nacházejí.

Po postupu na toto pole stupnice městských knih smíte provést libovolnou akci vyobrazenou na kterékoli destičce, z nichž se Messina skládá. Počítají se mezi ně i destičky blokované figurkami hráčů (včetně vás samotných) a destičky přístaviště, nikoli však přístavní mola.

Stupnice církevních matrik vám umožní pohnout správcem na jeho obchůzce po vašem panství, nebo ho povýšit (jak je vysvětleno na str. 11). Toto konkrétní pole vám dovoluje vybrat jednoho z vašich správců, povýšit ho, pokud ještě nebyl povýšen, a následně s ním pohnout.



Po postupu na tato pole stupnice církevních matrik smíte aktivovat vyznačený počet měšťanů na svém panství. (Tato akce se podobá akci , kterou ukončením své obchůzky odemkne váš správce; viz popis na str. 11.)

Ukončíte-li postup na poli, kde se nachází disk jiného hráče, položte svůj disk na něj. Pozice disků může na konci kola rozhodnout remízu při určení pořadí hráčů.

POSTUP BĚHEM FÁZE PRODUKCE



Získáte-li možnost posunout se na stupnici v průběhu fáze Produkce, svým diskem pohněte okamžitě. Pokud vám však takový postup přinese dodatečnou akci, nevyhodnocujte ji dříve než během kroku akce destičky svého následujícího tahu. (Dojde-li k této situaci na konci posledního kola, zmíněná akce propadá.)

PŘÍKLAD TAHU HRÁČE



Žlutý chce provést akci Stavba, a proto se rozhodne pohnout vyobrazeným služebníkem. Přesun na sousední destičku městské části je zdarma, každý další pohyb však stojí 1 minci. Povšimněte si, že figurka červeného hráče leží, a proto danou městskou část neblokuje. Žlutý pak postaví svou figurku na jím vybranou destičku, čímž označí, že příslušnou městskou část už ve stávajícím kole nelze znova využít.



Žlutý si ze zvolené destičky vezme žeton měšťana. Vzhledem k tomu, že se na ní nachází kostka moru, musí měšťan odejít do prázdného karanténního domku, kde je umístěn na pole „I“.



Žlutý může utratit žeton ohně, aby zničil přítomnou kostku moru, a rozhodne se zaplatit žeton velkého ohně, který mu současně dovolí zlikvidovat kostku moru na sousední destičce městské části.



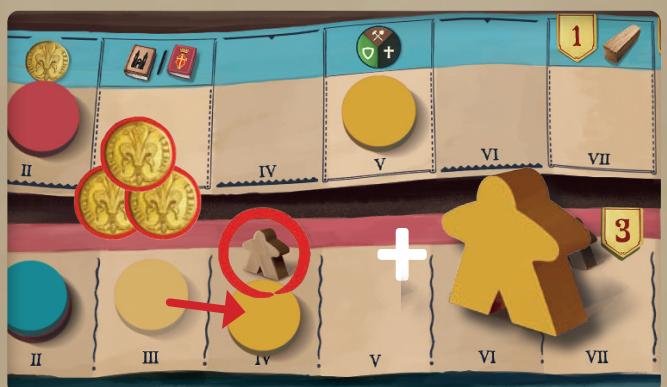
Za odstranění 2 kostek moru může žlutý hráč postoupit o dvě pole na stupnici morové kroniky. První pole nepřináší žádný dodatečný efekt, druhé pole mu však v následujícím kroku jeho tahu umožní pohnout jedním ze správců.



Žlutý by mohl nejprve provést akci Stavba a poté postoupit s jedním ze svých správců, rozhodne se však, že nejprve pohně správcem. Vyobrazený správce mu umožní aktivovat řemeslníka, který mu zajistí 1 minci a 1 dřevo. (Místo něj mohl aktivovat druhého řemeslníka, tento mu ale pomůže stavět.)



Žlutý teď utratí právě získaný žeton dřeva, aby vylepšil karanténní domek obsazený dříve získaným řemeslníkem. Ten na konci kola během fáze Produkce vyprodukuje žeton ohně. Žlutý by nyní mohl svůj tah ukončit, vidí však příležitost k zisku dalšího služebníka.



Žlutý zaplatí za posun disku na stupnici městských knih. Vzhledem k tomu, že momentálně disponuje 3 služebníky, se náklady, které musí uhradit, rovnají 3 mincům. Díky tomuto postupu vzápětí získá čtvrtého služebníka, jehož figurku položí vedle svého panství. Služebníka bude moci využít později ve stejném kole, jakmile použije všechny ostatní služebníky umístěné v Messině. V rámci téhož tahu by mohl na stupnici městských knih nebo církevních matrik postoupit znova, po příchodu čtvrtého služebníka však cena za postup vzrostla na 4 mince.

Konec kola

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči použili své služebníky. Na konci kola mohou produkovat měšťané umístění do budov. Po fázi Produkce dochází k přesunu měšťanů v rámci karantény.

Produkce

Za běžných okolností mohou hráči vyhodnotit produkci souběžně. Pokud však záleží na pořadí, vyhodnoťte produkci podle pořadí hráčů na bodovací desce.

KARANTÉNNÍ DOMKY

Měšťan umístěný do karanténního domku provede produkci v souladu s vyobrazením na destičce vylepšení. Není-li v karanténním domku umístěn žádný měšťan nebo nemá-li domek žádné vylepšení, ke spuštění produkce nedojde.

Řemeslník v prvním domku vyprodukuje 1 žeton ohně a přinese 1 vítězný bod. V prostředním domku není umístěn žádný občan, a proto zde nedojde ani k produkci. Šlechtic ve třetím domku nemůže produkovat, protože domek nemá žádné vylepšení.



DÍLNY

Každý měšťan umístěný do dílny dostupné na začátku hry (se symbolem ∞) provede produkci v souladu s vyobrazením na destičce dílny. Patricij zároveň přinese 1 vítězný bod. Některé dílny mají dvě úrovně produkce: běžnou a vylepšenou.



Vzhledem k tomu, že je tato jeptiška patricijkou, nevyprodukuje jen 1 žeton ohně, ale 2. Majiteli dílny navíc přinese 1 vítězný bod.

⚡ Dílny dostupné později v průběhu hry nabízejí jednorázový zisk a během Produkce už neprodukují, patricij umístěný do takové dílny však jejímu majiteli stále přináší 1 vítězný bod.



Tento měšťan přináší 1 vítězný bod, protože je patricijem. Odměnu, kterou dílna poskytuje, obdržel majitel při jejím postavení. Žádný jiný zisk ve fázi Produkce negeneruje.

Karanténa

Na konci kola, po vyhodnocení veškeré produkce, pohněte všemi měšťany v karanténě.

- Žeton nacházející se na levém poli v karanténním domku se posune na pole vpravo.
- Žeton na poli vpravo opustí karanténu. Umístěte jej na prázdné čtvercové pole v té části vašeho panství, která přísluší společenské vrstvě daného měšťana, nebo do odpovídající dílny.

Příprava následujícího kola



Kostičku počítadla kol posuňte na pozici dalšího kola.



Všechny figurky služebníků nacházející se na destičkách v Messině položte. Tak bude zřejmé, že v novém kole ještě nebyly použity.



Z destiček městských částí s kostkami moru odstraňte žetony měšťanů.



Zkontrolujte přehledovou tabulku a určete, která ze stupnic písemných záznamů má v daném kole prioritu. Disky na stupnici pořadí hráčů poté přeskádejte tak, aby odrážely pořadí na uvedené stupnice písemných záznamů. Pokud se disky hráčů nacházejí na stejném poli, přednost má ten z nich, jehož disk vstoupil na pole později (a proto leží výše).



V tomto kole je přednost určena pořadí na stupnici vítězných bodů. Jako první hraje vedoucí hráč.



Z hromádky kotviš vezměte novou destičku a k molu odpovídajícího přístaviště umístěte destičku lodi. Na lod položte 1 kostku moru.



Uvádí-li přehledová tabulka příjezd dvou lodí, umístěte obě lodě ke stejnemu molu (a na každou z nich umístěte po 1 kostce moru).

- Po použití poslední destičky kotviště všechny 4 destičky znova zamíchejte a vytvořte novou zásobu.
- Jsou-li všechna tři dostupná místa u přístavního mola obsazena, loď umístěte k molu dalšího přístaviště ležícího po směru hodinových ručiček.



Přidejte do Messiny novou destičku městské části. Nové destičky se k městu přikládají na určená místa, jejichž rozvržení naleznete na zadní straně těchto pravidel. Správné místo pro přidání destičky určíte tak, že začnete u přístaviště zvoleného v pátém kroku (V) Přípravy následujícího kola a po směru hodinových ručiček pokračujete po obvodu herního plánu, dokud nenarazíte na prázdné místo. Novou destičku městské části poté přiložíte právě tam.



Pokud právě začíná páté kolo, z bodovací desky odstraňte všechny stávající destičky dílen a nahraďte je dílnami odloženými stranou. Ty připravte stejným způsobem jako dílny dostupné na začátku hry.

VII



Ukazatel nákazy otočte o jedno pole po směru hodinových ručiček. Poté přidejte kostky moru způsobem popsaným na str. 7.



V kolech označených tímto symbolem otočte ukazatelem znova a proces přidání kostek moru zopakujte.

Omezení počtu kostek moru: Zásoba kostek moru je omezená a závisí na počtu hráčů. Během hry proto může nastat situace, kdy nebudete moci přidat kostky moru na destičky městských částí, které by je měly dostat. V takovém případě neumisťujte vůbec žádné kostky moru. Pokud byste měli přidat kostky moru dvakrát, provedte to ve dvou oddělených krocích – je možné, že na druhý krok sice kostky nebudu stačit, ale v prvním je budete moci rozmiřit.



Žetony měšanou přidejte způsobem popsaným na str. 7. Nyní jste připraveni odehrát další kolo hry. V tazích se střídejte podle stupnice pořadí hráčů.



V šestém kole hry začíná mor ustupovat. Městské části Messiny nedostávají žádné nové kostky moru ani nové měšťany, které je potřeba zachránit. Mor se však stále objevuje na lodích přijíždějících do přístavu.

Nezapomeňte: Hráči, kteří použili své vozy, by měli obrátit jejich destičky. Díky tomu bude zřejmé, že je v novém kole mohou opět využít. Po přidání kostky moru do znovuosídlené městské části si hráč, v jehož režii byla opět osídlena, vezme žeton krys.

Konec hry

Hra končí na konci šestého kola poté, co hráči obdrželi produkci ze svých dílen a vylepšených karanténních domků.

Žetony krys



Hráči mohou v průběhu hry nasbírat žetony krys. Ty představují události spojené s morovou nákalou, které poškozují jejich dobrou pověst, a nyní nastává čas za ně náležitým způsobem zaplatit.

Za každý žeton krys obdržený během hry se na stupnici morové kroniky posuňte o jedno pole zpět. Pokud byste se měli dostat mimo stupnici, ponechejte svůj žeton na jejím prvním poli.

Za žetony krys si poté odečtěte kolik vítězných bodů, kolik určuje tato tabulka:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	0	1	2	4	7	10	13	16	18

Máte-li například 7 žetonů krys, přicházíte o 13 vítězných bodů. Odečist si můžete maximálně 21 vítězných bodů. Tako se můžete před závěrečným bodováním dostat i do záporného skóre.

Závěrečné bodování

Na konci hry hráči vyhodnotí tyto kategorie:



STUPNICE PÍSEMNYCH ZÁZNAMŮ

Po odečtení vítězných bodů za žetony krys vyhodnotte svou konečnou pozici na každé ze tří stupnic písemných záznamů. Je-li nad polem, na němž se nachází váš disk, symbol vítězných bodů, tyto body si přičtěte.



Na stupni morové kroniky hráči obdrží dodatečné vítězné body za relativní pozici svých disků. Ve hře 2 hráčů získává první hráč 5 bodů. Ve hře 3 nebo 4 hráčů dostane první hráč 10 bodů, druhý hráč 7 a třetí hráč 3 body. Remízu vyhrává hráč s větším počtem žetonů ohně. Žeton velkého ohně v tomto případě považujte za 2 žetony ohně.



ZNOVOOSÍDLENÉ MĚSTSKÉ ČÁSTI

Přičtěte si vítězné body za každou destičku městské části, kterou jste znova osídili. (2 vítězné body uvedené na samotné destičce znovuosídlení při této příležitosti nepočítejte – obdrželi jste je při každé návštěvě některého ze služebníků.)



ŠLECHTICKÝ ARCHIV

V průběhu hry jste dostali možnost provádět akce označené symbolem svítku, které vám zajistily postup na desce šlechtického archivu. Nyní získáte vítězné body za tři různé oblasti přispívající k vašemu dobrému jménu. Jejich bodovou hodnotu určují pozice kostiček na jeho třech stupnicích (viz příklad na str. 19).



Spočítejte všechny vám postavené budovy, tzn. vylepšení karanténních domků a dílny. (Vozy se za budovy nepovažují.) Za každou budovu obdržíte kolik bodů, kolik ukazuje příslušná stupnice. Při bodování lze uplatnit maximálně 6 budov.



Přičtěte si vyznačený počet vítězných bodů za každý náklad exotického zboží, který jste během hry odvezli na své panství. Různé druhy zboží mají význam jen ve variantě hry pro pokročilé hráče. Při běžné hře prakticky získáte body za každou získanou destičku lodi.



Uvedený počet vítězných bodů si připočítejte i za každou svou destičku znovuosídlení umístěnou do Messiny.



ZBÝVAJÍCÍ MINCE A ŽETONY

Sečtěte své zbývající mince, žetony ohně, žetony velkého ohně a žetony stavebního dříví. Výsledek vydělje 3 a zaokrouhlete dolů. Konečné číslo odpovídá vašemu bodovému zisku v této kategorii.

Určení vítěze

Vítězem hry se stává ten z hráčů, který dosáhl nejvyššího počtu vítězných bodů, a tím i nejlepší pověsti v celé Messině. V případě remízy připadne vítězství hráči s největším množstvím znovuosídlených městských částí. Pokud je stav stále nerohodný, vítězí hráč s bodově nejlépe ohodnocenou znovuosídlenou městskou částí.

Destička priorit

Tuto destičku je možné použít i v případě, kdy nehrájete variantu pro pokročilé hráče. Upravuje přehledovou tabulku na bodovací desce a mění prioritu stupnic písemných záznamů v jednotlivých kolech.



Varianta pro jednoho hráče

Messina 1347 může být hrána také solitérně a i v tomto módu mohou být případně využity desky pokročilé varianty. V sólové hře nastoupite proti jednomu (virtuálnímu) protivníkovi, který hraje podle níže uvedených pravidel.

Příprava

Zvolená destička městské části nebo přístaviště (bílá vrchní část)



Protivníkova akce (červená spodní část)

Vyberte hráčskou barvu pro sebe i svého protivníka. Hru připravte jako pro 2 hráče. Váš protivník nebude používat stupnice městských knih a církevních matrik, a proto na ně umístěte pouze disky ve své barvě.

Zamíchejte zásobu s destičkami, které budou řídit tahy protivníka, a položte ji poblíž herního plánu.

Poznámka: Hrajete-li s hráčskou deskou s písmenem „b“, budete potřebovat několik volných žetonů k označení polí vašeho panství s jednorázovou odměnou.

Služebníci

Váš protivník bude používat následující počet služebníků:

1.-3. kolo	4.-5. kolo	6. kolo
3 služebníci	4 služebníci	5 služebníků

Vzhledem k tomu, že pro protivníkovy služebníky neplatí pravidla pro pohyb služebníků po Messině, na konci každého kola je vraťte zpět k jeho hráčské desce.

Pořadí hráčů

V 1., 3. a 5. kole jste začínajícím hráčem vy. Ve 2., 4. a 6. kole je začínajícím hráčem váš protivník.



DALŠÍ POZNÁMKY K BODOVÁNÍ (VŠECHNY POČTY HRÁČŮ)

Slechický archiv: Modrý postoupil na střední stupnici svého slechického archivu (deskou s písmenem „a“) celkem třikrát. Každá destička lodi, kterou si vzal během hry, má hodnotu 4 bodů. Za 4 destičky lodí tedy obdrží 16 vítězných bodů.

Protivníkovy tahy se podobají těm vašim.

- VÝBĚR DESTIČKY.** Odhalte vrchní destičku protivníkovy zásoby. Jsou-li vyznačena městská část nebo přístaviště dostupnými, umístěte na ně jednoho z nepoužitých protivníkových služebníků. Pokud dostupnými nejsou (kvůli jejich předchozímu obsazení nebo proto, že ještě nevstoupily do hry), pokračujte v odhalování protivníkových destiček, dokud nenarazíte na takovou, která je dostupná a na niž lze umístit protivníkova služebníka. (Ostatní odhalené destičky po zbytek kola ignorujte.)
- ZÁCHRANA MĚŠTANŮ.** Všechny žetonů měštanů na vybrané destičce odstraňte a vraťte je zpět do zásoby.
- BOJ S MOREM.** Nachází-li se na vybrané destičce kostky moru, protivník odstraní jednu z nich a postoupí o 1 pole na stupnici morové kroniky.
- AKCE DESTIČKY.** Akci spojenou s městskou částí nebo přístavištěm protivník ignoruje. Místo ní provede akci vyznačenou ve spodní (červené) části destičky řídící jeho tahy:



Z přístavního mola ležícího nejbližše zvolené destičce si vezme destičku lodě. Splňuje-li tuto podmínu větší počet lodí, náhodně si vybere jednu z nich.



Vezme si dostupný vůz.



Vezme si dílnu uvedeného typu.



Vezme si všechna dostupná vylepšení karanténních domků.



Závěrečné bodování

V případě, že na stupnici morové kroniky postoupíte alespoň tak daleko jako váš protivník, získáváte 5 vítězných bodů. Bodování jinak vyhodnoťte obvyklým způsobem.



Bodování znovuosídlených městských částí je ve variantě pro jednoho hráče jiné než při běžné hře. Jestliže hráč znova osídlí 2 městské části, obdrží 3 vítězné body. Za 3 městské části získá 7 bodů, a pokud se mu podaří osídit 4 městské části, připočte si 10 vítězných bodů.

Za dobrý výsledek lze považovat 130 vítězných bodů – při použití varianty pro pokročilé hráče pak 140 bodů.



Získáte-li v závěrečném bodování více než 50 bodů, na vyznačené pole můžete jako připomínce umístit jednu z figurek vašich služebníků (nebo jinou kostičku či disk ve své barvě).

Příprava herního plánu



Příklad přiložení nové městské části: Vyobrazená destička kotviště přidává lod' k přístavnímu molu v levém dolním rohu. Nová městská část je umístěna na nejbližší volné místo po směru hodinových ručiček.

Nezapomeňte!

- Při přípravě hry se Messina skládá ze všech šestiúhelníkových destiček městských částí označených písmenem A, které jsou určeny pro daný počet hráčů, a 1 náhodně vybrané destičky s písmenem B.
- Počet kostek moru, jež mohou být v Messině umístěny, je omezen (viz výše uvedené ilustrace). Jejich zbytek ponechejte v krabici.
- Nemáte-li dostatek kostek moru k jejich současnému umístění na všechny destičky určené ukazatelem nákazy, neumisťujte žádné kostky moru.
- Služebníka můžete ze svého panství umístit do města pouze poté, co jste použili všechny své ostatní služebníky přítomné v Messině.
- Služebník na přístavním molu neblokuje ostatní služebníky a nebrání jim toto molo využit.
- Nachází-li se ve vašem tahu ve vámi vybrané městské části kostky moru, musíte si za každou z nich, kterou odtud při boji s morem neodstraníte, vzít 1 žeton krys.
- Žeton velkého ohně obsahuje dva symboly ohně, a navíc vám umožní odstranit dodatečnou kostku moru ze sousední městské části. (Další podrobnosti naleznete na str. 9.)
- Dílny dostupné na začátku hry (I) produkují na konci každého kola. Dílny dostupné později v průběhu hry (II) dávají okamžitou a jednorázovou odmenu.
- Patricij umístěný do dílny přinese na konci kola 1 vítězný bod bez ohledu na její typ.
- V 5. a 6. kole by na bodovací desce měly být k dispozici dílny dostupné později v průběhu hry.
- Je-li ke znovuosídlení městské části zapotřebí vašeho služebníka, odstraníte takového z nich, jehož jste v právě probíhajícím kole dosud nepoužili. (Ten, který si vybral dotčenou destičku městské části, zůstává na místě.) Služebníka sice následně vrátíte zpět do krabice, při úhradě nákladů za postup na stupnici městských knih nebo církevních matrik je však stále považován za „vašeho služebníka“.
- Cena za postup na stupnici městských knih nebo církevních matrik je 1 mince za služebníka. Mezi své služebníky počítejte 3, které jste dostali na začátku hry, a každého dalšího, jehož jste získali ze zásoby.
- Pokud je na vámi znovuosídlenou městskou část umístěna kostka moru, vezměte si 1 žeton krys.
- V případě, že si některý služebník vybere vámi znovuosídlenou městskou část, získáváte 2 vítězné body.

	V části panství	V dílně	V karanténě
Může být povýšen?	✓	✓	✓
Může být přesunut do prázdné dílny?	✓	✗	✗
Může být použit ke znovuosídlení Messiny?	✓	✓	✗

KOMPENZACE POŘADÍ HRÁČŮ NA ZAČÁTKU HRY

1. hráč	2. hráč	3. hráč	4. hráč
zádná	1 bod	1 mince	1 bod + 1 mince

Herní symboly

	Získejte 1 minci.
	Získejte 1 žeton stavebního dříví.
	Získejte 1 žeton ohně.
	Získejte 1 žeton velkého ohně.
	Postupte na jedné libovolné stupnici vašeho šlechtického archivu.
	Postupte (zdarma) na stupnici městských knih.
	Postupte (zdarma) na stupnici církevních matrik.
	Povyšte jednoho z měšťanů na patricije.
	Okamžitě získejte uvedený počet vítězných bodů.
	Pohněte uvedeným správcem.
	Pohněte libovolným správcem.
	Povyšte libovolného správce.
	Pohněte libovolným správcem s možností přeskocit bezprostředně následující pole.
	Vezměte si ze zásoby jednu z figurek vašich služebníků.
	Proveďte libovolnou akci destičky v Messině.
	Postavte dílnu, vylepšení karanténního domku nebo vůz.
	Aktivujte uvedený počet měšťanů umístěných na vašem panství.