

IGNACY TRZEWICZEK

SETTLERS ZRÓD IMPÉRIA



CÍL HRY

Cílem hry je shromáždit co nejvíce vítězných bodů, které hráči získávají za rozmach svého impéria a omezování impérií sousedních.

Vítězné body (VB) se dají získat nejrůznějšími způsoby: z dohod, které hráči uzavřou, z akcí, jež podniknou, a z vlastností lokací. Na konci partie se vítězné body získané během hry sečtou s vítěznými body za samotné hráčovy lokace, což určí jeho celkové skóre.

Hráč s nejvíce vítěznými body vybudoval nejúžasnější impérium, zašlápal do prachu své rivaly a zvítězil.

Osadníci (angl. settlers; aby se tato hra nepletla sjinou hrou, rozhodli jsme se ponechat v názvu anglické slovo) ze čtyř hlavních světových velmců objevili nová území s novými surovinami a možnostmi. Římané, Barbaři, Egyptané a Japonci se sem všichni současně nastěhovali, aby rozšířili hranice svých říší. Staví nové budovy k posílení ekonomiky, hloubí doly a obdělávají pole, aby získali nové suroviny, a budují kasárna a cvičiště pro své armády. Brzy přijdou na to, že země je pro všechny příliš malá, a vypukne válka...

SETTLERS: ZRÓD IMPÉRIA je karetní hrou, v níž každý hráč vede jednu ze čtyř frakcí. Hra probíhá v pěti kolech, během nichž hráči zkoumají nová území, staví budovy, produkují a směňují suroviny a napadají soupeře, aby za vše získali vítězné body.

NEMUSÍŠ DLOUZE ČÍST,
ZKOUKNI VIDEONÁVOD!

Nechceš-li číst dlouhé návody,
můžeš zhlédnout náš videonávod!
Nascanuj QR kód nebo navštív tuto stránku:
<http://www.rexhry.cz>



PŘEHLED HERNÍCH ČÁSTÍ

1 BODOVACÍ DESKA



Bodovací deska obsahuje počítadlo bodů a herního kola.

4 UKAZATELE FRAKCÍ



Každý hráč má svůj žeton, který ukazuje počet jeho VB.

1 UKAZATEL KOL



4 DESKY FRAKCI

Každá frakce má vlastní desku ukazující její unikátní vstupní produkci prostředků. Desky frakcí jsou oboustranné, kde na jedné straně je jako vůdce muž, na druhé žena. Z herního hlediska není mezi oběma stranami žádný rozdíl, hráči si mohou vybrat stranu desky dle vlastních preferencí.



220 KARET (O ROZMĚRECH 63 x 88 mm)

30 BARBARSKÝCH KARET



30 JAPONSKÝCH KARET



30 ŘÍMSKÝCH KARET



30 EGYPTSKÝCH KARET



84 BĚŽNÉ KARTY



Každá frakce má svůj vlastní balíček, z nějž bude během hry dobírat pouze její hráč. Krom toho je ve hře i společný balíček běžných karet, odkud mohou dobírat všichni.

16 ÚTOČNÝCH KARET



Útočné karty se používají pouze ve variantě pro jednoho hráče
(více o sólové variantě najdete na straně 13).

PŘEHLED HERNÍCH ČÁSTÍ

ŽETONY PROSTŘEDKŮ

NEJMÉNĚ 30
ŽETONŮ DŘEVA



NEJMÉNĚ 30
ŽETONŮ KAMENY



NEJMÉNĚ 30
ŽETONŮ JÍDLA



NEJMÉNĚ 36
ŽETONŮ OSADNÍKŮ



18 ŽETONŮ BOŘENÍ



10 OBRANNÝCH ŽETONŮ



24 ZLATÉ MINCE



6 NÁSOBICÍCH ŽETONŮ



1 ŽETON PRVNÍHO HRÁČE



4 SPECIÁLNÍ EGYPTSKÉ ŽETONY



Na tyto žetony dojde pouze tehdy,
když hráč ovládající Egypt postaví *Chrám boha Ra*.

NEOMEZENÉ PROSTŘEDKY

Suroviny, žetony osadníků a ostatní žetony by neměly být během partie omezeny celkovým počtem. Pokud jejich zásoba někdy dojde, hráči mohou použít přiložené násobicí žetony. Například není-li ve hře dost ukazatelů kamene a hráč potřebuje 5 kamenů, může si vzít 1 kámen a položit jej na žeton $\times 5$.

PROSTŘEDKY A SYMBOLY VE HŘE

Termín „prostředky“ označuje cokoli, co mohou hráči během partie získat – tedy karty, suroviny, osadníky i vítězné body.

Různé druhy prostředků jsou:

KARTA

Karty znázorňují lokace, se kterými hráč může interagovat – a karty v hráčově ruce, tedy lokace, na něž dohlédne. Lokace můžete přidat ke svému impériu, zbořit je nebo s jejich pomocí uzavřít dohodu. Nové karty do ruky hráči získávají ve fázi Rozhledu, ale také z dohod, bourání lokací i z jiných akcí. Není-li přímo řečeno jinak, pak instrukce „dober si kartu“ znamená „je na tobě, zda dobereš ze společného balíčku, nebo z balíčku své frakce“. Pro bližší popis karet viz sekci **Přehled karet**.

VÍTEZNÝ BOD

Vítězné body znázorňují moc a slávu impéria. Hráči získávají VB hlavně z akcí, které podnikají, ale také se dají obdržet z dohod nebo z produkčních lokací. Každá lokace má také sama o sobě hodnotu VB, přičtenou na konci partie.

OSADNÍK

Osadníci představují obyvatelstvo impéria. Hráči je budou využívat ke spouštění akcí na lokacích a k získávání karet či surovin.

ŽETON BOŘENÍ

Boření znázorňuje armádní sílu impéria. Využívají se především k boření karet na ruce či lokací v cizím impériu.

OBRANNÝ ŽETON

Obranné žetony představují imperiální opevnění. Díky nim je pro soupeře těžší vaše lokace zbořit.

ZLATÁ MINCE

Mince jsou měnou impéria. Jedna mince se dá použít jako žolík za jednu libovolnou surovinu (dřevo, kámen, jídlo), ale nikoli naopak.

SUROVINY: JÍDLO, DŘEVO, KÁMEN

Jídlo, dřevo a kámen se dohromady nazývají suroviny. Hráči je získávají ve fázi Produkce, ale také z dohod, boření lokací a jiných akcí. Jídlo je nutné k uzavírání dohod, zatímco dřevo a kamení se používají jako konstrukční materiál při výstavbě lokací. Některé lokace se také aktivují vynaložením surovin.

DALŠÍ SYMBOLY:

LOKACE

Karta postavená v hráčově impériu se nazývá lokace.

PŘEHLED KARET

PŘEHLED KARET

Každá karta se dá zahrát dvěma nebo třemi způsoby, dle toho, zda jde o běžnou nebo frakční kartu. Všechny karty lze postavit jako lokaci do hráčova impéria, čímž mu dávají permanentní možnost využívat schopnost dané lokace. Běžné a japonské karty lze zbořit, čímž ten, kdo je zbořil, jednorázově obdrží prostředky zobrazené v pravém horním rohu karty. Zbořené karty jsou zahodeny do patřičné odhazovací hromádky.

S lokacemi na frakčních kartách lze uzavřít dohody, jež hráči poskytnou zobrazený prostředek, a to jak okamžitě, tak ve všech následujících kolech ve fázi Produkce. Dohody jsou znázorněny zasunutím karty pod hráčovu desku frakce tak, že je vidět pouze symbol dohody.



BARVY (TVÝVY) LOKACÍ



TŘÍDICÍ INFORMACE

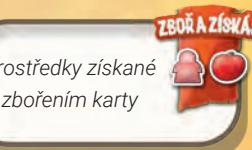
Toto znázorňuje, kam tato karta náleží:

BAR – Barbaři EGY – Egyptané

JAP – Japonci ROM – Římané

COM – běžné karty

001, 002 atd. – číslo karty



Prostředky získané zbořením karty



Jméno karty a hodnota VB za lokaci, pokud na konci partie stále stojí

Schopnost lokace

POZNÁMKA: Některé lokace mají i bonus za postavení.

POČET KOPIÍ KONKRÉTNÍ KARTY VE HŘE



Tato karta se nachází ve frakčním balíčku jediná.



Tato karta se nachází ve frakčním balíčku dvakrát.



Tato karta se nachází ve frakčním balíčku tříkrát.

SPRÁVNÉ UMÍSTĚNÍ LOKACÍ

Aby bylo možné snadno vyhledat jednotlivé lokace na vaší herní ploše a udržovat v nich přehled, doporučujeme pokládat karty lokací ve třech řadách kolem desky frakce. Jakmile nějaký hráč postaví novou lokaci svého impéria, měl by ji umístit tímto systémem:

✖ **PRODUKCE** do horní řady,

✖ **VLASTNOSTI** do prostřední řady,

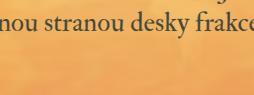
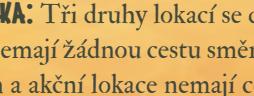
✖ **AKCE** do spodní řady.

Ke snadnému rozlišení mezi frakčními a běžnými lokacemi navíc doporučujeme pokládat frakční lokace nalevo a běžné napravo od hráčské desky.

POZNÁMKA: Přiložení lokace na špatné místo není chyba a není nijak trestáno. Nicméně velmi doporučujeme tato pravidla umisťování dodržovat, neboť je díky nim průběh hry hladší a přehlednější.

LEVÁ STRANA

FRAKČNÍ LOKACE



PRAVÁ STRANA

BĚŽNÉ LOKACE

DOHHODY



PRODUKCE

VLASTNOSTI

AKCE

ZBUDOVÁNÍ

CHOVATEL PRASAT

CHOVATEL ŠKORPIONŮ

ECVOTANÉ

CHOVATEL PRASAT

UHLENÝ DŮL

POZNÁMKA: Tři druhy lokací se dají rozlišit i pomocí cest v pozadí ilustrace – produkční lokace nemají žádnou cestu směrem vzhůru, lokace vlastností mají cesty ve všech čtyřech smerech a akční lokace nemají cestu směrem dolů. Barevné pozadí ilustrace potom ladí se správnou stranou desky frakce.

PŘÍPRAVA HRY

POZNÁMKA: Před první partíí rozbalte karty a setříďte je dle rubů na balíček běžných karet a balíčky všech čtyř frakcí. Po hře doporučujeme karty ponechávat takto oddělené, abyste urychlili přípravu dalších partií.

Následující pravidla pojednávají o hře 2–4 hráčů. Speciální pravidla slovové hry najdete na str. 13.

1. Umístěte bodovací desku na dohled všech hráčů. Položte ukazatel kol na políčko „1“ na počítadle kol.
2. Zamíchejte společný balíček běžných karet a položte jej lícem dolů tak, aby na něj všichni hráči dosáhli.
3. Každý hráč si vybere frakci, za niž chce hrát, a vezme si k sobě všechny komponenty vybrané frakce. Každá ze čtyř frakcí má následující komponenty:
 - ❖ desku frakce,
 - ❖ balíček 30 karet,
 - ❖ ukazatel frakce.

Hráči položí desku frakce před sebe, zamíchají svůj frakční balíček karet a položí jej k sobě lícem dolů. Hrají-li méně než čtyři hráči, vrátěte nepoužité frakce do krabice.

POZNÁMKA: Hráč ovládající Japonsko by měl pamatovat na jeho speciální pravidla, uvedená na straně 11.

4. Každý hráč umístí ukazatel své frakce na políčko „0“ na počítadle VB.
5. Umístěte žetony surovin, osadníků atd. na snadno dosažitelné místo, kde tvoří společnou zásobu.

POZNÁMKA: Budete potřebovat jen 1 obranný žeton na hráče. Další obranné žetony budou využity až v budoucích rozšířeních hry.

6. Náhodně vyberte prvního hráče. Ten si vezme žeton prvního hráče.
7. Na začátek hry si každý hráč, počínaje prvním, vytáhne dvě karty ze svého frakčního a dvě karty ze společného balíčku. To je startovní ruka.

NYNÍ JSTE PŘIPRAVENI ZAHÁJIT HRU!

Na prvních pár partií doporučujeme hrát ve dvou hráčích za Barbary a Římany, za tyto frakce je snazší hrát. Egyptané a Japonci mají na kartách komplexnější vlastnosti a hrát za ně je pro začátečníky složitější.



PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

Hra se skládá z 5 herních kol, z nichž každé se dělí do následujících čtyř fází:

1. FÁZE ROZHLEDU

Hráči obdrží nové karty do ruky.

2. FÁZE PRODUKCE

Hráči obdrží suroviny, osadníky, žetony boření atd., podle produkce jejich frakcí.

3. FÁZE AKCÍ

Hlavní fáze kola. Hráči během ní používají karty, prostředky, osadníky atd., aby rozšiřovali svá impéria a získávali vítězné body.

4. FÁZE ÚKLIDU

Všichni zahodí nepoužité suroviny, osadníky, zlato a žetony.

V každém kole se tyto fáze spouští v tomto stálém pořadí. Bližší popis jednotlivých fází najdete v následující kapitole.

FÁZE ROZHLEDU

V této fázi každý hráč obdrží a přidá si do ruky tři nové karty.

FÁZE ROZHLEDU SE SESTÁVÁ Z TĚCHTO KROKŮ:

1. Každý hráč si dobere do ruky horní kartu ze svého frakčního balíčku.

2. Ze společného balíčku táhněte stejný počet karet, kolik je hráčů, plus jednu (např. 4 karty při hře tří hráčů) a položte je lícem vzhůru doprostřed hrací plochy. Nyní je možné si z těchto karet vybrat. Od prvního hráče po směru hodinových ručiček si každý vybere z těchto odhalených jednu kartu do ruky. Poslední karta se přesouvá do odhazovacího balíčku.

3. Nyní znova vytáhněte ze společného balíčku stejný počet karet jako v předchozím kroku a položte je lícem vzhůru doprostřed hrací plochy. Ve druhém kole výběru karet začíná s výběrem poslední hráč (tedy pravý soused prvního) a tentokrát proti směru hodinových ručiček si znova každý jednu kartu vybere. Poslední je opět odhozená bez dalšího efektu.

Počet karet na hráčově ruce není shora omezen.

Každý vidí všechny karty na své ruce a měl by je držet před soupeři v tajnosti.

FÁZE PRODUKCE

V této fázi hráč dostane různé herní prostředky (suroviny, osadníky, žetony, karty, vítězné body).

Během fáze Produkce si hráči dobírají prostředky ze tří zdrojů:

• **DESKA FRAKCE** – toto je základní produkce dané frakce, která hráči poskytuje určitý počet osadníků, specifické suroviny a žetony.

• **DOHODY** (více o uzavírání dohod naleznete na straně 9) – každá uzavřená dohoda poskytuje hráči jeden specifický prostředek.

• **PRODUKČNÍ LOKACE** (více o typech lokací naleznete na straně 8) – každá produkční budova má svou vlastní schopnost a produkuje určitý druh a počet prostředků.

Hráči spouští svou fázi Produkce počínaje začínajícím hráčem a po směru hodinových ručiček. Každý se podívá na svou desku frakce, dohody a produkční lokace a určí z nich počet a typy prostředků, které získá.

Prostředky se získávají následovně:

• **KARTY** je možné dobírat buď ze společného balíčku, nebo balíčku hráčovy frakce (jeho volba), není-li řečeno jinak.

• **VB** – hráčův ukazatel frakce na bodovací desce je patřičně posunut.

• **OSTATNÍ PROSTŘEDKY** si hráč dobere ve formě žetonů, ze společné do své zásoby.

POZNÁMKA 1: Na začátku prvního kola hráči obdrží pouze prostředky, které poskytuje jejich deska frakce, protože ještě nemají žádné postavené produkční budovy nebo uzavřené dohody.

POZNÁMKA 2: Suroviny, osadníci a žetony, které hráči získají ve fázi Produkce, se dají využít pouze během daného kola. Všechny nevyužité prostředky (krom karet a vítězných bodů) musí hráči na konci kola odhodit (více o fázi Úklidu na následující straně).



PŘÍKLAD FÁZE PRODUKCE

Tomáš hraje za japonskou frakci. Jeho deska frakce mu přináší 4 osadníky, 1 dřevo, 1 žeton boření a 1 obranný žeton. Má dvě dohody – z jedné získá zlato a z druhé osadníka. Má také dvě produkční lokace: *Panská pole* a *Zbrojíř*. *Zbrojíř* poskytuje Tomášovi jeden žeton boření a *Panská pole* jedno jídlo za každou červenou lokaci v jeho impériu, celkem tedy 1 jídlo. Dohromady tudíž Tomáš obdrží 5 osadníků, 1 dřevo, 2 žetony boření, 1 obranný žeton, 1 zlato a 1 jídlo.

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

FÁZE AKCÍ

Toto je hlavní fáze hry, v níž hráči pomocí svých akcí staví či boří lokace, uzavírají dohody, používají akční lokace a směňují osadníky za suroviny.

Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček, každý hráč si může vybrat kteroukoli z následujících akcí, nebo pasovat.

MOŽNÉ AKCE:

❖ POSTAVENÍ LOKACE

❖ UZAVŘENÍ DOHODY

❖ BOŘENÍ

❖ AKTIVACE AKČNÍ LOKACE

❖ VYSLÁNÍ 2 OSADNÍKŮ PRO 1 SUROVINU, NEBO 1 KARTU (FRAKČNÍ NEBO BĚŽNOU)

Všechny tyto akce jsou detailně popsány v příští kapitole (strana 8–10).

Jakmile hráč během fáze Akcí pasuje, nemůže po zbytek toho kola provádět žádné akce. Nemůže se ale ani stát terčem akcí ostatních hráčů. Tedy na příklad není možné bořit lokace hráče, který toto kolo již pasoval.

Neexistuje žádné omezení ohledně počtu, typu nebo pořadí akcí, jež hráč v jednom kole provede, ale musí je vykonávat po jedné.

Fáze Akcí pokračuje, dokud všichni hráči nepasují.

OBRANNÉ ŽETONY

Během fáze Produkce obdrží každý hráč 1 obranný žeton. Během fáze Akce v libovolném okamžiku svého tahu může hráč umístit tento žeton na kteroukoli běžnou lokaci ve svém impériu, aby ji chránil.

Obranný žeton chrání tu konkrétní kartu, na níž leží – počet žetonů boření na zničení této karty je zvýšen o jeden. Jakmile je obranný žeton umístěn, nesmí ho hráč přesunout na jinou lokaci. Pokud je lokace s obranným žetonem zbořena, vrací se žeton do společné zásoby. Obranné žetony (jak nepoužité, tak z lokací) jsou zahodeny na konci každého kola, během fáze Úklidu.



FÁZE ÚKLIDU

POZNÁMKA: V posledním kole fázi Úklidu vynechte. Zbylé prostředky se používají k rozhodnutí o vítězi při bodových remízách.

Během fáze Úklidu:

1. mohou hráči využít svých ukládacích možností (karty se skladovacími možnostmi, jeden konkrétní prostředek specifikovaný na desce frakce) a zachovat si prostředky, u nichž je to dovoleno,

2. musí všichni hráči odhodit všechny osadníky, žetony a suroviny, které nemají specificky povolené zachovat (obranné žetony, prostředky, jimž aktivovali akční lokace, a všechny ostatní zbylé prostředky),

POZNÁMKA: Karty v ruce nejsou v rámci Úklidu nikdy zahozeny.

3. pošlete žeton prvního hráče od majitele jeho levému sousedovi,

4. posuňte ukazatel kol o jedno dál na počítadle kol,

5. začněte nové kolo.

DOHODY

PRODUKCE



VLASTNOST

Můžeš zachovat libovolně mnoho.

KONEC HRY

Hra trvá 5 herních kol. Po posledním kole si každý hráč spočítá své konečné skóre.

Během partie hráči získávají vítězné body. K získaným VB jsou na konci pátého kola přičteny bodové hodnoty samotných hráčových lokací:

❖ Každá **BĚŽNÁ LOKACE** přináší **1 VB**,

❖ Každá **FRAKČNÍ LOKACE** přináší **2 VB**.

POZNÁMKA: Některé japonské lokace (*Svatyně, Brána*) dají hráči na konci partie další VB.

Hráč s nejvíce vítěznými body se stává vítězem.

REMÍZY

V případě remízy vítězí hráč s více zbylými surovinami a osadníky. V případě další shody vítězí hráč s více kartami v ruce. Je-li i zde shoda, hráči vítězství sdílí.

PŘEHLED AKCÍ

POSTAVENÍ LOKACE

Tento akcí může hráč přidat do svého impéria novou lokaci, běžnou či frakční, a rozšířit tak svůj vliv.

K POSTAVENÍ LOKACE HRÁČ MUSÍ:

- 1.** Vybrat z ruky kartu, již chce postavit.
- 2.** Zaplatit náklady za postavení zobrazené v horním levém rohu karty pomocí prostředků v jeho osobní zásobě.
- 3.** Umístit kartu lokace do svého impéria podle umisťovacích pravidel.

POZNÁMKA 1: V okamžiku, kdy postavíte produkční lokaci, ihned získáváte prostředky, které produkuje.

POZNÁMKA 2: Některé lokace mají speciální bonus za postavení, který hráči jednorázově poskytne prostředky v okamžiku postavení.

POZNÁMKA 3: Mají-li produkční lokace i bonus za postavení, získává hráč při postavení prostředky z produkce i bonusu.



NÁKLADY NA POSTAVENÍ

Pro postavení běžné lokace musí hráč pouze zaplatit nějaký počet surovin, tedy dřevo a/nebo kámen. Například pro postavení *Skladu dřeva* musí hráč zaplatit dvě dřeva a jeden kámen.

Oproti tomu stavba frakční lokace může vyžadovat, aby hráč zahodil jinou lokaci (běžnou nebo frakční), kterou již dříve ve svém impériu postavil. K tomu navíc musí i zaplatit ostatní zobrazené suroviny na právě budované frakční lokaci. Teprve po zaplacení všech nákladů může tuto kartu umístit do svého impéria, dle umisťovacích pravidel.

Například při stavbě barbarského *Temného oltáře* musí hráč zahodit 1 dřive postavenou lokaci ze své hrací plochy, a také 1 dřevo a 2 kameny.

POZNÁMKA 1: Při stavbě frakční lokace může hráč také zahodit základy místo lokace. (Více o základech naleznete na straně 9, v popisu boření lokace.)

POZNÁMKA 2: K postavení frakční lokace je povoleno zahodit i akční lokaci, která již toto kolo byla aktivována. Prostředky vynaložené k její aktivaci (a ležící na ní) jsou také zahodeny.

POZNÁMKA 3: Jsou-li na zahazované lokaci jakékoli žetony či ukazatele (např. obranný žeton, samuraj, prostředky na její aktivaci), jsou také zahodeny.

SCHOPNOSTI LOKACÍ

Jak běžné, tak i frakční lokace jsou podle svých schopností rozdeleny do tří skupin:

- PRODUKCE** – Tyto karty dávají hráči určité prostředky (suroviny, osadníky, karty, žetony, VB), vypsáne v poli se schopnostmi karty. Hráč tyto prostředky získává v momentě, kdy je budova postavena, a ve všech následujících fázích Produkce, kdy ještě stojí.
- VLASTNOST** – Tyto karty mají různé speciální schopnosti na nich popsané. Jsou aktivní po celou dobu hráčova tahu nebo mu dávají prostředky hned po provedení konkrétních akcí.
- AKCE** – K využití schopnosti této lokace na ni musí hráč postavit osadníka a/nebo specifické suroviny ze své zásoby.

POZNÁMKA: Některé lokace mají také bonus za postavení, což je jednorázová schopnost, která nemá vliv na to, kam lokace patří.

PŘÍKLAD POSTAVENÍ LOKACE

Martin hraje za Barbaru a chce postavit svou frakční kartu *Hlídková věž*. Zahodí 2 dřeva a Větrný mlýn, což je již postavená lokace v jeho impériu. Hlídková věž je produkční lokace, takže umístí její kartu ve nejvrchnější řadě svého impéria. Také získá 1 žeton boření a 1 osadníka, protože produkční lokace poskytují dané prostředky už ve chvíli, kdy jsou postaveny.



PŘEHLED AKCÍ

UZAVŘENÍ DOHODY

Díky této akci může hráč uzavřít dohodu s frakční kartou ze své ruky.

POZNÁMKA: Není možné uzavřít dohodu s běžnou kartou.

Každá frakční karta má ve spodní části pole „Po dohodě produkuje“, kde je zobrazeno, jaký prostředek (surovinu, VB, osadníka atd.) tato dohoda přináší. Dohody tedy hráči poskytují různé prostředky v okamžiku postavení a ve fázi Produkce všech následujících kol.

K UZAVŘENÍ DOHODY Hráč musí:

1. Vybrat si frakční kartu z ruky.
2. Zahodit 1 jídlo.
3. Zasunout kartu pod horní stranu své desky frakce. Každá dohoda by měla být zasunuta tak, že je vidět jen symbol dohody.
4. Okamžitě získat prostředek, který daná dohoda poskytuje.

Počet dohod, které může jeden hráč uzavřít, není omezen.

PŘÍKLAD UZAVŘENÍ DOHODY

Martin hraje za Barbary a chce uzavřít dohodu s *Hlídkovou věží*. Zaplatí 1 jídlo a umístí kartu *Hlídková věž* pod svou desku frakce tak, že je vidět pouze pole dohody, v tomto případě osadník. Na to si bere 1 osadníka ze společné zásoby, protože uzavření dohody poskytuje hráči daný prostředek ihned.



PROMĚNA LOKACE NA ZÁKLADY

Když je hráčova lokace zbořena, karta této lokace je otočena lícem dolů a hráč, který o ni právě přišel, obdrží 1 dřevo ze společné do vlastní zásoby. Na těchto „základech“ můžete stavět novou lokaci (viz „postavit lokaci“ na předchozí straně). Když se hráč rozhodne postavit pomocí „základů“ novou frakční lokaci, karta základů je jednoduše odhozena do společného odhadovacího balíčku. Nová lokace je umístěna dle umisťovacích pravidel.

BOŘENÍ

Tato akce dovolí hráči zbořit běžnou kartu z vlastní ruky nebo soupeřovu běžnou lokaci, za což ihned a jednorázově získá nějaké prostředky.

Tuto akci lze využít, pouze má-li hráč nějaké žetony boření.

ZBOŘENÍ BĚŽNÉ KARTY Z VLASTNÍ RUKY:

1. Hráč si vybere běžnou kartu z ruky.

2. Zahodí 1 žeton boření.

3. Vezme si ze společné zásoby prostředky zobrazené v políčku „Zboř a získáš“.

4. Zahodí kartu.

POZNÁMKA: Hráč ovládající Japonsko může bořit z ruky i frakční lokace, protože japonské frakční karty mají políčko „Zboř a získáš“.



PŘÍKLAD BOŘENÍ Z RUKY

Martin chce zbořit jednu kartu v ruce. Potřebuje dřevo, takže si vybere *Sklad dřeva* a zahodí tuto kartu spolu s 1 žetonem boření. Za to dostane ze společné zásoby dvě dřeva.

ZBOŘENÍ SOUPEŘOVÝ LOKACE:

1. Hráč si vybere soupeře a jednu z běžných lokací v jeho impériu.

POZNÁMKA: Není-li řečeno jinak, není dovoleno bořit lokace vlastního impéria.

2. Zahodí 2 žetony boření.

3. Dobere si ze společné zásoby prostředky zobrazené na políčku „Zboř a získáš“.

4. Otočí kartu lícem dolů, čímž se z ní stanou tzv. základy.

POZNÁMKA: Frakční lokace nelze bořit, krom těch japonských. Japonské lokace mají políčko „Zboř a získáš“, takže je může zbořit jiný hráč. Zbořené japonské lokace se neobrací na základy, nýbrž jsou zahozeny.

PŘÍKLAD BOŘENÍ SOUPEŘOVÝ LOKACE

Martin chce zbořit jednu Tomášovu lokaci. Rozhodne se zaútočit na *Zbrojíře* a zahodí 2 žetony boření. Díky tomu obdrží Martin ze společné zásoby 1 kámen a posune ukazatel o 1 VB nahoru. Tomáš otočí *Zbrojíře* lícem dolů (stávají se z něj základy) a obdrží ze společné zásoby 1 dřevo.



PŘEHLED AKCÍ

AKTIVACE AKČNÍ LOKACE

Tato akce umožní hráči použít schopnost jedné akční lokace v jeho impériu.

Tuto akci může hráč použít pouze tehdy, když v jeho impériu stojí nějaké akční lokace. Takové lokace umožňují hráči směnit osadníky a/nebo suroviny za karty, jiné suroviny, vítězné body atd.

K AKTIVACI AKČNÍ LOKACE HRÁČ MUSÍ:

1. Vybrat si akční lokaci ve svém impériu, a tudíž akci, již chce spustit.
2. Zaplatit požadovaný počet a typ prostředků, které umístí na lokaci. Tam zůstanou ležet do konce kola jako znamení, že daná akce již byla spuštěna. Není-li na kartě řečeno jinak, každou akční kartu je možné aktivovat pouze jednou za kolo.
3. Použít akci karty.

Hráč může konkrétní lokaci aktivovat jen jednou za kolo, není-li na dané kartě řečeno jinak.

POZNÁMKA: Umíste prostory, kterými je karta aktivovaná, do horní části karty přes její ilustraci, zatímco ostatní žetony (obranné žetony, egyptský žeton atd.) pokládejte přes barevné poličko karetního typu.

Má-li hráč akční lokaci, která může být aktivována dvakrát, je jeho volbou, zda ji aktivovat ve dvou různých tazích, nebo dvakrát v jednom tahu, přičemž také v jednom tahu vynaloží dvojnásobek požadovaného počtu prostředků a danou akci spustí dvakrát.

POZNÁMKA: Vítězné body z akční karty jsou ihned vyznačeny posunutím hráčova ukazatele frakce na počítadle bodů a ostatní prostředky dostává hráč ze společné zásoby.

PŘÍKLADY POUŽITÍ AKČNÍ LOKACE

Martin má ve svém impériu 3 akční lokace: 2 běžné, *Cech zedníků* a *Hrad*, a 1 barbarskou, *Záškodníky*. Jako první využije *Záškodníky* – položí na ně jednoho svého osadníka a ukradne soupeři Tomášovi z osobní zásoby 1 kámen. V pozdější akci využije *Cech zedníků*, zaplatí 1 osadníka a 2 kamny a položí je na kartu cechu. Tím získá 3 VB, o něž posune svůj ukazatel frakce na počítadle bodů. Ve své příští akci se rozhodne využít *Hrad*, položí na něj 1 osadníka a má právo dobrat 1 kartu, což učiní dle své volby z frakčního balíčku.



VÝSLÁNÍ 2 OSADNÍKŮ PRO 1 SUROVINU / 1 KARTU

Tato akce umožní hráči směnit 2 osadníky za 1 surovинu dle své volby, nebo za 1 kartu ze společného nebo frakčního balíčku.

K SPÚSTĚNÍ TÉTO AKCE HRÁČ MUSÍ:

1. Zahodit 2 osadníky.
2. Vzít si bud' jednu surovinu (jídlo, dřevo, kámen) ze společné do svéj zásoby, nebo si dobrat 1 kartu (ze společného nebo frakčního balíčku).

V jedné akci hráč může odhodit libovolně velký sudý počet osadníků a za každý pár získat 1 surovinu nebo si dobrat 1 kartu.

PŘÍKLAD VÝSLÁNÍ OSADNÍKŮ

Martin zahazuje 8 osadníků a získává 1 dřevo, 2 karty ze společného a 1 z frakčního balíčku.



POZNÁMKA: Připomínka této akce je na spodní části desky frakce.

OBECNÁ PRAVIDLA

- ✗ Kdykoli vám lokace dává VB, ihned posuňte svůj ukazatel frakce na počítadle bodů.
- ✗ Zlaté mince mohou být použity místo libovolné suroviny (dřevo, kámen, jídlo), ale ne naopak. Zlato si nemůžete vyměnit za suroviny.
- ✗ Kdykoli získáváte osadníky, suroviny nebo žetony, berete si je ze společné zásoby, není-li řečeno jinak.
- ✗ Kdykoli zahazujete osadníky, suroviny nebo žetony, dáváte je do společné zásoby.
- ✗ Suroviny, osadníci a další žetony v hráčově osobní zásobě musí být ostatním hráčům viditelné.
- ✗ Kdykoli si táhnete novou kartu, je vaší volbou, zda ze společného či frakčního balíčku – není-li řečeno jinak.
- ✗ Každý typ karty by měl být odhazován do příslušné odhazovací hromádky.
- ✗ Dojdou-li někdy karty ve společném dobíracím balíčku, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte nový společný dobírací balíček. Frakční balíčky se ovšem takto necyklí.
- ✗ Jakmile hráč ve fázi Akce pasuje, nesmí na něj ostatní cílit akce (např. boření).
- ✗ Pravidla na kartách mají přednost a mohou modifikovat obecná pravidla.

KARTY A FRAKCE PODROBNĚJI

OBECNÁ VYSVĚTLENÍ

VLASTNOST: POKAŽDÉ KDYŽ POSTAVIŠ...

Kdykoli hráč postaví lokaci vlastnosti, která mu poskytuje prostředky při postavení jistého typu lokace, tato lokace samotná už se počítá a spouští svoji vlastnost.

PRODUKCE/BONUS ZA POSTAVENÍ: 1 PROSTŘEDEK ZA BARVU

Kdykoli poskytuje lokace prostředky na základě počtu lokací jisté barvy, tato samotná lokace (pokud její barva sedí) by měla být zahrnuta do celkového počtu lokací v dané barvě.

JAPONCI

Japonská frakce se liší od ostatních v základní hře. Japonské frakční karty jsou unikátní tím, že mají pole „Zboží a získáš“, a mohou se tudíž stát terčem boření. Po zboření se z japonských karet nestávají základy, nýbrž jsou odhozeny. Japonský hráč může použít své osadníky jako samuraje, a chránit si tak frakční lokace.

UMISŤOVÁNÍ SAMURAJŮ

Hráč ovládající Japonsko může kdykoli během svého tahu rozestavět své osadníky před frakční lokace, aby je chránil. Těmto osadníkům se v terminologii hry říká samurajové. Jedna lokace může mít nejvýše jednoho samuraje.

Poznámka: Samurajové mohou chránit i frakční lokaci, kterou běžně zbořit nelze (*Svatyně, Brána*).

Každý samuraj chrání kartu, k níž byl přidělen, a nedá se přesunout nebo použít jakkoli jinak. Samurajové **nejsou** na konci tahu, ve fázi Úklidu, zahzeni. Každý samuraj zvyšuje své lokaci počet nutných žetonů boření o 1, chce-li ji soupeř zbořit. Pokud je samurajova lokace zbořena, samuraj se vrátí do společné zásoby.

KE ZBOŘENÍ:



PŘÍKLAD POUŽITÍ SAMURAJE

Japonský hráč umístí jednoho ze svých osadníků jako samuraje, a chrání si tak lokaci. K jejímu zboření soupeř nyní potřebuje 3 žetony boření. Soupeř se přesto rozhodne tuto chráněnou lokaci zbořit, za což platí 3 žetony boření. Samuraj se vrací do společné zásoby, lokace je zahzena a ten, kdo lokaci zbořil, získává prostředky z pole „Zboží a získáš“.

Egyptané

VYSVĚTLENÍ KARET

Poušť – Tato lokace nemá žádné náklady na výstavbu. Můžete ji postavit zdarma, ale stále je potřeba obětovat tah na její postavení.



Poznámka: Dle pravidel máte pokládat prostředky za aktivaci na aktivovanou kartu, ale protože pokládat kartu na kartu bylo nepohodlné, doporučujeme kartu z ruky zahodit a položit na Poušť na znamení aktivace osadníka ze společné zásoby.

Stavitel vozů – Jeho akce dovoluje zbořit jednu soupeřovu lokaci bez dalších žetonů boření (pouze ten 1 potřebný k aktivaci *Stavitele*). Můžete dokonce zbořit lokaci chráněnou samurajem nebo obranným žetonem.



Oáza – Pokud soupeř zahazuje více páru osadníků současně, dostanete jednoho osadníka za každý pár.



Útočiště – Tato akce se nepovažuje za boření. Umožňuje vám ihned položit kartu z ruky do vašeho impéria jako základy. Dostanete navíc 1 kámen (místo dřeva) za „otočenou“ lokaci na základy.



Sfinga – Její vlastnost je aktivní i během fáze Produkce.



Chrám boha Ra – Převezmete-li produkční lokaci, nezískáváte tím automaticky jí produkovány prostředky. Převzatou lokaci nemůžete žádný hráč zahodit v rámci budování frakční lokace.



Převezmete-li soupeřovu lokaci, která již toto kolo byla spuštěna maximálně-krát, nesmíte ji aktivovat. Chrám boha Ra používá speciální žeton k označení lokací, jež přebírá. Pomocí osadníka ze společné zásoby naznačte, že byl Chrám aktivován.



Pokud převzatou lokaci zboří jiný hráč, Egyptan získává dřevo a egyptský žeton zpět. Základy zůstávají původnímu majiteli lokace.

ŘÍMANÉ

VYSVĚTLENÍ KARET

Konstruktéři – Akce této karty umožní zahodit lokaci, čímž ji zcela odstraní z impéria jiného hráče. Toto se nepovažuje za boření.



Obchodní kolonie – Je-li postavená, tato lokace se současně považuje za červenou, šedou a hnědou.



Zvědové – Jejich akce se nepovažuje za uzavření dohody. Aktivujete-li jejich akci, nesmíte sebrat dohody, které japonský hráč uzavřel s cízimi lokacemi (pomocí své karty *Obchodní stezka*) – lze uzmout jen samotné dohody ležící pod soupeřovou deskou frakce.



Skladiště – Pokud o tuto lokaci přijde (např. zahodením na postavení jiné lokace či bořením), nepřicházíte o prostředky v ní uložené okamžitě – přecházejí do vaší zásoby a pořád se dají využít, až do fáze Úklidu tohoto kola.



BARBARI

VYSVĚTLENÍ KARET

Záškodníci – Jejich akce vám umožní vzít si 1 surovinu z cizí osobní zásoby do své vlastní. Není možné vzít surovinu, pomocí níž soupeř již aktivoval lokaci.



Temný oltář – Je možné si některé prostředky z boření ponechat a jen některé zahodit. Pouze zahodené prostředky se mění na 2 VB za kus. Při boření lokace chráněné samurajem nebo obranným žetonem je nutné zahodit patřičně více žetonů boření.



Tlupa – Když tuto akci aktivujete, neboříte soupeřovu lokaci, jen si vezmete ze společné zásoby jeden z prostředků (dle své volby) v poli „Zboží a získáš“.



Sebranka – Umožní vám zbořit jednu lokaci vlastního impéria (ne z ruky). Získáváte prostředky z pole „Zboží a získáš“, 1 dřevo a základy jako při běžném boření.



Mise – Každá jednotlivá karta, kterou díky akci této lokace dobíráte, může být běžná nebo barbarská.



VARIANTY HRY

Loupežníci – Když aktivujete tuto akci a cílите na japonského hráče, můžete zahodit jak dohody zpod jeho desky frakce, tak dohody s cizími lokacemi, jež uzavřel pomocí *Obchodní stezky*.



BĚŽNÉ LOKACE

VYSVĚTLENÍ KARET

Ruiny – Tato lokace nemá žádné náklady na výstavbu. Můžete ji postavit zdarma, ale stále je potřeba obětovat tah na její postavení. Karta *Ruin* není žádného typu (barvy) a nedá se zbořit.



Kolonisté – Aktivujete-li tuto akci, můžete okamžitě postavit frakční lokaci. Musíte zaplatit náklady za její postavení, ale nezahazujete jinou lokaci ze svého impéria, i kdyby to budovaná lokace vyžadovala.



Krčma – Dle pravidel máte po kládat prostředky za aktivaci na aktivovanou kartu, ale protože po kládat kartu na kartu by bylo nepohodlné, doporučujeme kartu z ruky zahodit a položit na *Krčmu* na znamení aktivace osadníka ze společné zásoby.



Císařský posel – Hrajete-li za Japonce a máte dohody s cizími lokacemi (díky kartě *Obchodní stezka*), můžete *Císařským poslem* aktivovat i takovou dohodu.



Hanzovní dům – Hrajete-li za Japonce a máte dohody s cizími lokacemi (díky kartě *Obchodní stezka*), můžete zrušit tuto dohodu místo zahazování dohody zpod vlastní desky frakce.



Nosiči – Máte na výběr mezi běžnou nebo frakční produkční lokací, když aktivujete akci této lokace.



JINÁ FÁZE ROZHLEDU

Každý hráč si dobere horní kartu ze svého frakčního balíčku a přidá si ji do ruky. Poté hráči odloží karty z ruky před sebe na stůl, lícem dolů, a všichni si doberou 3 běžné karty. Každý hráč si jednu vybere a přidá si ji do hromádky svých karet lícem dolů. Když mají všichni vybráno, hráči posunou zbylé dvě karty sousedovi po směru hodinových ručiček. Nyní si každý hráč vybere kartu z těchto dvou, přidá si ji do svého balíčku lícem dolů a zbylou kartu zahodí. Hráči si pak znova vezmou do ruky své karty, ležící před nimi lícem dolů.

Poznámka: Karty ležící lícem dolů před vámi si můžete kdykoli prohlédnout.

POKROČILÁ FÁZE ROZHLEDU

Každý hráč si dobere horní kartu ze svého frakčního balíčku a přidá si ji do ruky. Vytáhněte horních 5 karet ze společného balíčku a umístěte je lícem nahoru doprostřed hrací plochy. Nyní si z nich hráči mohou vybrat. Počínaje prvním hráčem a po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere 1 kartu z těch odhalených, dokud si všichni nedobrali 2 běžné karty, dle pravidel níže.

A) Ve hře dvou hráčů dobírejte karty následovně:

- ✖ Po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere kartu, počínaje prvním.
- ✖ Poslední karta je odhozena bez dalšího efektu.

B) Ve hře tří nebo čtyř hráčů dobírejte takto:

- ✖ První hráč si vybere z 5 karet.
- ✖ Každý další hráč ve směru hodinových ručiček si vybírá ze 4.

Poznámka: Pro třetího a čtvrtého hráče vždy hned odhalte další kartu, aby měli na výběr ze čtyř. To znamená, že jakmile si vybere poslední hráč, zbudou už jen tři karty.

- ✖ Jakmile si každý hráč vybral 1 kartu, první hráč si vybere svoji druhou ze tří karet.
- ✖ Všichni ostatní hráči v pořadí hodinových ručiček si vyberou ze tří karet, kdy je opět dobírána nová, aby všichni až na posledního měli tři karty k výběru.
- ✖ Poslední hráč si vybere kartu ze 2 zbývajících.
- ✖ Poslední karta je zahozena bez dalšího efektu.

PŘÍKLAD FÁZE ROZHLEDU VE HŘE TŘÍ HRÁČŮ

Ve hře 3 hráčů si první hráč vybere z pěti karet a druhý ze 4. Potom je tažena nová karta z balíčku a třetí hráč si také vybírá ze 4. Na řadě je opět první hráč, který vybírá ze zbylých 3 karet, stejně jako druhý hráč (po přidání nové karty z balíčku). Třetí hráč (tedy nyní poslední) si vybere ze zbylých 2 karet a poslední karta je zahozena.

MÍRUMILOVNÁ VARIANTA

Hráči, kteří ve hrách nemají rádi negativní interakci, mohou vyzkoušet mírumilovnou variantu. Použijte standardní pravidla s těmito změnami:

- ✖ V prvním kroku fáze Rozhledu si každý hráč vytáhne nejen 1 frakční, ale i 1 běžnou kartu, než se přikročí k fázi společného vybírání z běžných karet.
- ✖ Během hry není možno bořit soupeřovy lokace, jen karty z vlastní ruky.
- ✖ Boření soupeřových lokací je možno pouze schopnostmi karet.

PRAVIDLA PRO VYTVOŘENÍ FRAKČNÍCH BALÍČKŮ

Pokud/až si v budoucnu pořídíte rozšíření této hry, dostanete možnost sestavit si frakční balíčky z karet dle vlastního výběru.

Každý frakční balíček se skládá z 30 stejně četných karet: 3 kopí 3 karet, 2 kopí 6 karet a 9 jednotlivých karet. Na každé kartě je naznačeno, kolik má kopí. Musíte zahrnout všechny kopie, takže chcete-li např. přidat kartu, která vychází ve 3 kopíích, měli byste z balíčku odstranit všechny 3 kopie jedné ze starých karet.

HRA JEDNOHO HRÁČE

Ve hře pro jednoho hráče hrajete proti virtuálnímu hráči.

TENTO VIRTUÁLNÍ HRÁČ:

- ✗ nemá konkrétní frakci,
- ✗ nedostává desku frakce,
- ✗ nedostává žádné prostředky,
- ✗ nemá ukazatel frakce na počítadle bodů.

CÍL

Vaším cílem v sólové hře je postavit ve svém impériu více frakčních lokací, než virtuální hráč za 5 kol posbírá karet. Během hry si počítáte vítězné body, stejně jako v partiích více hráčů. Porazíte-li virtuálního hráče tím, že máte více frakčních lokací, zaznamenejte si své VB, abyste porovnali své postupné zlepšování.

PŘÍPRAVA

Připravte partii dle pravidel na straně 5, s následujícími změnami:

- ✗ Použijte jen jednu frakci, tu svoji.
- ✗ Nachystejte 16 útočných karet, zamíchejte a utvořte balíček lícem dolů, naproti vašemu impériu.
- ✗ Odhalte horní útočnou kartu.
- ✗ Nepoužívejte obranný žeton, nedokáže chránit proti útoku virtuálního hráče.

ÚTOČNÉ KARTY

Pomocí útočných karet se určí, na které z hráčových lokací zaútočí virtuální hráč.



PRŮBĚH KOLA

Hra trvá 5 herních kol, z nichž každé má 5 fází. První 4 fáze jsou téměř stejné jako v partii více hráčů a pátou fází je útok od virtuálního hráče.

Použijte pravidla jako při hře více hráčů, s následujícími změnami:

FÁZE ROZHLEDU

Místo běžné fáze Rozhledu následujte tento postup:

1. Doberte si kartu z vlastního frakčního balíčku a přidejte si ji do ruky.
2. Vytáhněte 4 karty z běžného balíčku a jednu z nich si vyberte k sobě do ruky.
3. Zbylé 3 karty zamíchejte a náhodně jednu vylosujte pro virtuálního hráče. Položte ji lícem nahoru do jeho herní oblasti, naproti svému impériu.
4. Podívejte se na obě zbylé karty a vyberte si jednu do ruky.
5. Poslední kartu opět přidejte do hrací plochy virtuálního hráče.

FÁZE PRODUCE, AKCE A ÚKLIDU

Tyto fáze spusťte jen pro sebe. Virtuální hráč nedostane žádné prostředky a neprovádí žádné akce.

CO SE TÝČE VAŠICH VLASTNÍCH AKcí A SCHOPNOSTÍ KARET, NAKLÁDEJTE S KARTAMI NA VIRTUÁLNÍ HERNÍ PLOŠE JAKO S LOKACEMI SOUPEROVÁ IMPÉRIA A JEHO ÚTOČNÉ KARTY Považujte za soupeřový dohody.

POZNÁMKA: Kdykoli zboříte lokaci virtuálního hráče, získáte prostředky z pole „Zboř a získáš“, ale z lokace se nestávají základy. Jen danou kartu odhodlete.

FÁZE ÚTOKU VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Po fázi Úklidu přichází útok od virtuálního hráče:

Seberte lokace virtuálního hráče a dejte je stranou do jeho Sbírky. Počet karet ve Sbírce virtuálního hráče se na konci partie porovná s počtem vašich vlastních frakčních lokací, což rozhodne o vítězi.

Útok virtuálního hráče spusťte dvakrát, pokaždé dle tohoto postupu:

- A** Odhalte horní útočnou kartu a přiložte ji k ostatním útočným kartám, takže všechna pole cílů útoku jsou vidět. Prostředky na nich zobrazené rozhodnou, kterou vaši lokaci virtuální hráč zboří.

POZNÁMKA: Virtuální hráč zboří nanejvýš 1 lokaci za 1 vlnu útoku (tedy nanejvýš 2 za jedno kolo).

- B** Podívejte se na prostředek na prvním poli cíle útoku (tedy na nejsrchnější útočné kartě) a prohledejte své běžné lokace, zda některá poskytuje v poli „Zboř a získáš“ právě tento prostředek.

- C** Pokud takovou kartu nenajdete, nic se neděje a pokračujte další vlnou útoku.

- D** Najdete-li lokaci s právě tímto prostředkem, zkontrolujte, zda se prostředek ve druhém poli cíle útoku (na předchozí útočné kartě) shoduje s druhým prostředkem v poli „Zboř a získáš“. Neshoduje-li se, zkontrolujte, zda prostředek na třetí kartě ano, a tak dále, dokud nenajdete lokaci ke zboření, nebo neprojdete všechny útočné karty. Nenašla-li se žádná lokace ke zboření, nic se nestalo a pokračujte k další vlně útoku (pokud toto byla druhá, začněte nové kolo).

POZNÁMKA: Nekontrolujte všechny možné kombinace, jen páry prostředků vždy z první útočné karty a dalších v pořadí.

- E** Najdete-li běžnou lokaci s odpovídajícím párem prostředků, je tato lokace zbořená virtuálním hráčem.

POZNÁMKA 1: Jakmile je cíl útoku nalezen, zbořte tuto svou lokaci. Virtuální hráč nedostane žádné prostředky a z vaší lokace se nestávají základy. Místo toho se zbořená lokace přesouvá do Sbírky virtuálního hráče.

POZNÁMKA 2: Obranný žeton nedokáže chránit před útokem virtuálního hráče.

- F** Máte-li více lokací s odpovídajícím párem prostředků, útočná priorita je stanovena takto. V pořadí od první zbořené:

1. akční lokace,
2. lokace vlastnosti,
3. produkční lokace.

HRA JEDNOHO HRÁČE

Zbývá-li stále více než jedna lokace, která splňuje daná kritéria, pak je zbořena ta lokace, jež má největší náklady na postavení (co do počtu prostředků). Je-li remíza i mezi náklady, je kámen cennější než dřevo a lokace s více kameny je zbořená. Je-li i toto remíza, je na vaši volbě, kterou lokaci vám zboří.

- E** Posuňte dvě útočné karty, které právě úspěšně určily terč zboření, na poslední pozici útočné linie – tedy dospodu všech dosud odhalených karet.

Jakmile spustíte oba útoky, pokračujte dalším kolem (není-li toto poslední).

PŘÍKLAD ÚTOKU VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Je druhé kolo a vy hrajete za Římany. Právě odhalená útočná karta ukazuje dřevo, předchozí již ležící útočné karty ukazovaly kámen, osadníka a předtím zlato. Podíváte se na pole „Zboř a získáš“ na svých běžných kartách a zjistíte, že máte 4 lokace se dřevem: *Tesařská dílna*, *Tržiště*, *Truhlář* a *Dodavatel dřeva*. Nyní zkонтrolujete, zda některá z těchto lokací má v poli „Zboř a získáš“ také kámen, což nemá. Totéž je případ kombinace dřeva a osadníka. Nakonec tedy hledáte zlato a najdete dvě shody: *Tesařskou dílnu* a *Tržiště*. Abyste určili, která bude zbořena, podíváte se na jejich schopnosti. *Tesařská dílna* má vlastnost, zatímco *Tržiště* akci, takže *Tržiště* je lokací, kterou virtuální hráč zboří.



Vezměte *Tržiště* a položte je do Sbírky virtuálního hráče. Posuňte dvě právě využité útočné karty dozadu v útočné linii.



JAPONCI V SÓLOVÉ HŘE

Hrajete-li za Japonce, pak virtuální hráč zaútočí na frakční lokaci tehdy, pokud je na právě odhalené a jedné kterékoli jiné útočné kartě VB.

Máte-li více frakčních lokací, na které je možné útočit, virtuální hráč nejprve zboří lokace, které v poli dohody poskytují kartu, nebo od první k poslední v pořadí priority: žeton boření, zlato, VB, kámen, osadník, jídlo, dřevo. Zbývá-li stále více karet, na něž je možné útočit, určete lokaci podle její schopnosti, jak je popsáno výše.

Posuňte dvě právě využité útočné karty na poslední pozici.

KONEC HRY

Po pátém herním kole spočítejte všechny karty ve Sbírce virtuálního hráče. Má-li více nebo stejně karet ve své Sbírce, jako vy máte frakčních lokací, porazil vás. Na druhou stranu, máte-li vy více frakčních lokací, jste vítězem a můžete ke svému skóre přičíst vítězné body za lokace, stejně jako ve hře více hráčů. Přičtěte tyto body k vítězným bodům získaným během hry, zjistěte své finální skóre a zkuste napříště překonat sami sebe. Také se podívejte do tabulky úspěchu.

TABULKA ÚSPĚCHU

<30	MUŽ Z LIDU
30+	PANOS
40+	ŠLECHTIC
50+	RVTÍR
60+	KASTELÁN
70+	KRÁL
80+	CÍSAŘ

HRU VYTVOŘIL: Ignacy Trzewiczek

PRAVIDLA PRO JEDNOHO HRÁČE: Maciej Obszański

ILUSTRACE: Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szyma

GRAFICKÝ DESIGN: Rafał Szyma, Michał Oracz, Maciej Mutwil

HERNÍ MANUÁL: Łukasz Piechaczek

ČESKÝ PŘEKLAD: Michal Stárek

SAZBA ČESKÉ VERZE: Jiří Tomášek

JAZYKOVÁ KOREKTURA: Eliška Pospíšilová, Jiří Tomášek, Martin Hrabálek, David Muller, Kamil Smola a Michal Stárek



© 2015 REXhry.cz

Rexport, s. r. o., Údolní 42,

602 00 Brno

www.rexhry.cz

obchod@rexhry.cz

© 2014 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15,

44-100 Gliwice, Poland

portalgames.pl

portal@portalgames.pl



Imperial Settlers & Portal Games (vydavatel). Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoli části této práce bez písemného souhlasu vydavatele je výslovně zakázáno.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: MACIEJ OBSZAŃSKI

Autoři děkují: Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierń, Walec, Multidej, Roberta Ascrizzi.

Speciální poděkování prvnímu fanouškovi Imperial Settlers na BGG – Jeff Patino.

HRY JSOU NAŠÍ VÁŠNÍ



REXHRY.CZ

KRÁLOVSKY SE BAVTE!



LEWIS & CLARK: CESTA NA SEVEROZÁPAD

Hra vychází ze skutečné historické události. Hráči jsou vedoucími expedice a snaží se jako první dosáhnout pobřeží Pacifiku. K úspěšnému dosažení cíle jsou potřeba suroviny, dopravní prostředky a hlavně využití schopností členů expedice. Hra má krásnou a pestrou grafiku a využívá velmi zajímavé herní mechanismy.

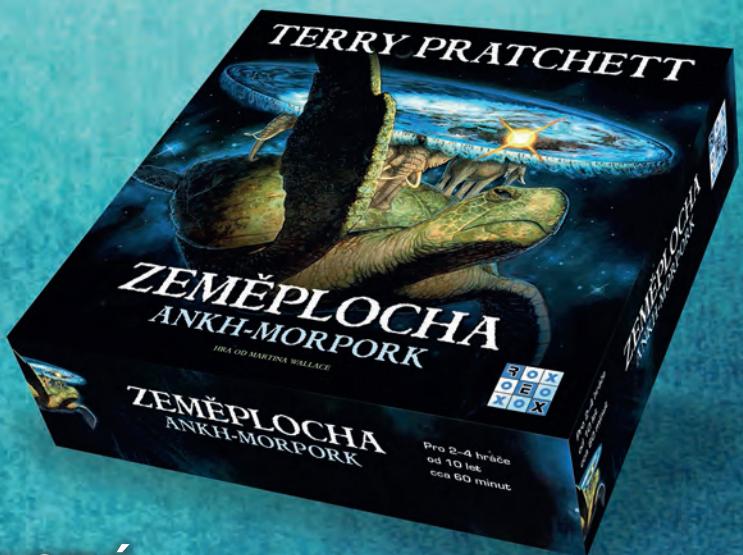
ZEMĚPLOCHA: ANKH-MORPORK

Jde o hru plnou úskoků, lživosti a tajného plánování. Vše se odehrává na mapě městského státu Ankh-Morporku. Úkolem je splnit tajný cíl uvedený na kartě osobnosti, kterou každý obdrží na počátku hry.



INOVACE

V této karetní hře procházíte celým vývojem lidstva. Pomocí inovací v technologických i ideových a kulturních směrech se snažíte vybudovat silnou civilizaci a získat převahu nad ostatními hráči. Hra je výrazně interaktivní. Cílem hry je získat vliv, který vám umožňuje hru vyhrát.



MALÁ VELKÁ KRÁLOVSTVÍ

V této dobyvatelské hře se snažíte rozšířit své malé království na rozlehlu říši. Během hry sbíráte zdroje, prozkoumáváte různé oblasti, zkoumáte magii, válčíte se soupeři a snažíte se jako první dosáhnout některé z podmínek zajišťující vítězství.



SHRNUTÍ PRAVIDEL

PŘEHLED HRY

Hra se skládá z 5 herních kol, každé je rozděleno do následujících 4 fází:

- 1. FÁZE ROZHLEDU** – Hráči dostanou nové karty.
- 2. FÁZE PRODUKCE** – Hráči dostanou suroviny, osadníky, žetony boření atd., které produkuje jejich frakce.
- 3. FÁZE AKCE** – Hlavní fáze kola. Hráči používají své karty, osadníky atd., aby rozšířili svá impéria a získávali vítězné body.
- 4. FÁZE ÚKLIDU** – Hráči zahodí všechny použité a nepoužité suroviny, osadníky, zlato a žetony.

FÁZE ROZHLEDU

Každý hráč dostane **3 NOVÉ KARTY** do ruky. 1 karta je z jeho frakčního balíčku a 2 karty ze společného balíčku běžných karet.

FÁZE PRODUKCE

ZÍSKÁTE PROSTŘEDKY z frakční desky, dohod a produkčních lokací.

FÁZE AKCE

MOŽNÉ AKCE:

- POSTAVENÍ LOKACE** (zahození ceny za vybudování).
- UZAVŘENÍ DOHODY** (zahození 1 a uzavření dohody s kartou).
- BOŘENÍ** (zahození 1 ke zboření karty ze své ruky, nebo 2 za zboření soupeřovy lokace. Zbořené soupeřovy lokace se mění na základy).
- AKTIVACE AKČNÍ LOKACE**
- VÝSLÁNÍ 2 OSADNÍKŮ PRO 1 SUROVINU / 1 KARTU**
- PASOVÁNÍ** (po zbytek kola nehrajete a nesmí být na vás útočeno).

**HLEDEJTE ROZŠÍŘENÍ
S NOVÝMI BĚŽNÝMI I FRAKČNÍMI KARTAMI**

PROSTŘEDKY A IKONY

- KARTA**
- VÍTĚZNÝ BOD**
- OSADNÍK**
- ŽETON BOŘENÍ**
- OBRANNÝ ŽETON**
- ZLATÁ MINCE**
- SUROVINY:**
 JÍDLO, **DŘEVO**, **KÁMEN**
- LOKACE**

NEZAPOMEŇTE!

- Dohody**, stejně jako produkční lokace, poskytují svůj prostředek ihned a ve všech následujících fázích Produkce.
- Ve fázi Úklidu je nutné zahodit všechny žetony/suroviny ležící na kartách v impériu (krom japonských samurajů) a všechny zbylé prostředky v osobní zásobě, které není výslovně povoleno zachovat. Úklid se neprovádí v posledním kole
- Jedna zlatá mince () se dá využít jako jedna jakákoli surovina (dřevo, kámen, jídlo), ale nikoli obráceně. Zlaté mince se nedají směnit za žetony surovin.
- Suroviny, osadníci a žetony v hráčově zásobě musí být všem viditelné.
- Kdykoli si můžete dobrat novou kartu, je na vaši volbě, zda ze společného, nebo svého frakčního balíčku (není-li řečeno jinak).
- Dojdou-li karty ve společném dobíracím balíčku, zamíchejte odhadovací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček. Frakční balíčky se necyklí.
- Vlastnost **POKAŽDÉ KDYŽ POSTAVÍTE...**: Postavení lokace s touto vlastností už se počítá ke spuštění své vlastní schopnosti.
- Produkce / bonus za postavení **1 PROSTŘEDEK ZA BARVU** : Kdykoli lokace poskytuje počet prostředků v závislosti na počtu budov v určité barvě, tato samotná lokace se také počítá (pokud její barva sedí).
- Dohodu lze uzavřít pouze s kartou, která má políčko „Po dohodě produkuje“.
- Zbořit lze pouze kartu, která má políčko „Zboř a získáš“.

KONEC HRY

- Na konci pátého kola každý hráč spočítá své konečné skóre. Přidá vítězné body za lokace ve svém impériu k VB získaným během hry. Za **BĚŽNOU LOKACI** má **1 VB**, za **FRAKČNÍ LOKACI** dostává **2 VB**.
- Některé japonské lokace vlastností (**Svatyně, Brána**) poskytují hráči na konci partie další VB.
- Hráč s **NEJVÍCE VB** je **VÍTĚZ**.
- V případě **REMÍZY** vítězí hráč s větším množstvím surovin a prostředků zbylých v zásobě. Je-li i toto shoda, vítězí hráč s více kartami v ruce. V případě další shody hráči vítězství sdílí.

JIŽ BRZY!



**PŘIDEJTE NOVÉ KARTY
& VYTVOŘTE SI VLASTNÍ FRAKČNÍ BALÍČKY**