



BRIAN BORU



VELKOKRÁL IRSKĀ

AUTOR: PEER SYLVESTER

ILUSTROVALA: DEIRDRE DE BARRA

*Irsko je zaplaveno rádobý králi, mocichtivými uchazeči
a samozvanými vládci. V provinciích panuje chaos a doplácí na to obyčejný lid.
Země potřebuje vůdce.*

Ve hře *Brian Boru* se budete snažit sjednotit Irsko pod svým velením a zajistit si nadvládu silou, lstivostí a manželskými svazky. Spojte síly, abyste odrazili vikinské nájezdníky, stavte kláštery, abyste rozšířili svůj vliv, a získejte podporu ve městech a vesnicích po celé zemi. Abyste se stali velkokráli celého Irska, budete muset proplout sítí proměnlivých spojení, přelstít své nepřátele a vzít otěže dějin do svých rukou.

HISTORICKÁ POZNÁMKA TVŮRCE HRY

Brian Boru byl irský velkokrál, který žil kolem roku 1000 našeho letopočtu. Proslavil se jako válečník: odrazil vikinské nájezdy, které byly v těchto dobách časté, a na bojišti porazil mnoho místních protivníků. Legendárním se však nestal jen díky svým znalostem vojenské taktiky – měl talent i pro politiku. Obratně oženil či provdal několik členů své rodiny, aby vytvořil důležitá spojení – což je praxe, kterou neschvalují ani nedoporučují! Přestavěl také mnoho klášterů, které byly vydrancovány, takže si získal přízeň vlivné církve. Zemřel v roce 1014 v bitvě u Clontarf proti Dánům, ačkoli jeho vojska bitvu vyhrála.

Možná si myslíte, že hra o získávání územní převahy vychází z velmi moderního pohledu na demokracii nebo teorii her, ale něco podobného ve skutečnosti existovalo již v době Briana Borua. Irové žili v klanech. Privilegovaní členové každého klanu volili vůdce své klanové rady, zvaného Rí, který v dobách války vládl absolutní mocí. Každý Rí (který ve hře odpovídá městu) se zodpovídal králi, Ruirímu (ve hře zastoupen není). Nad Ruirím stál vládce území Rí Ruirech. A jednotliví Rí Ruirechové mezi sebou pak bojovali o titul nejvyššího krále Irska. Výrazy Rí a Rí Ruirech jsem ve hře nepoužil, aby nedošlo k záměně.

Dánům se líbilo usazovat se na územích, která předtím vyplnili jako „vikingové“ (jméno, kterým si říkali, když byli na nájezdu), a dokonce spolupracovali s místními vůdci, aby získali politickou moc, a uzavírali dohody, aby zajistili, že jejich nové osady nebudou cíli útoků.

Osoby na kartách sňatků nezobrazují skutečné historické postavy irských ani dánských šlechticů.

HERNÍ KOMPONENTY



25 KARET AKCÍ

Barva: Barva karty, která upřednostňuje konkrétní typy akcí a vztahuje se také k městům na herním plánu.

Bojové karty (červené) se používají k boji s vikiny.

Církevní karty (modré) se používají k získání přízně církve.

Karty námluv (žluté) slouží k domlouvání politických sňatků.

Královské karty (bílé) slouží jako žolíci a lze je využít k nárokování si města jakékoli barvy.

Hodnota: Hodnota karty, která určuje, zda karta je nebo není úspěšná ve štychu (pro vysvětlení, co je to štych nebo správně česky zdvih, viz stranu 5).

Primární akce: Akce, kterou vám karta umožňuje provést, pokud touto kartou získáte („vyhrajete“) štych. Její součástí je vždy zisk nadvlády nad městem.

Sekundární akce: Akce, které vám karta umožňuje provést, pokud štych nezískáte. Vyberete si jednu z možností a kompletně ji vyhodnotíte. Některé karty disponují pouze jednou sekundární akcí.



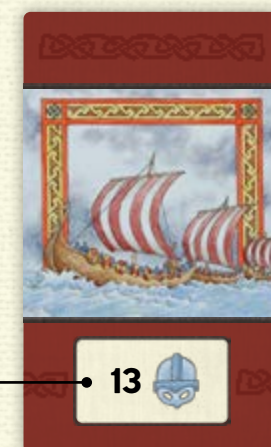
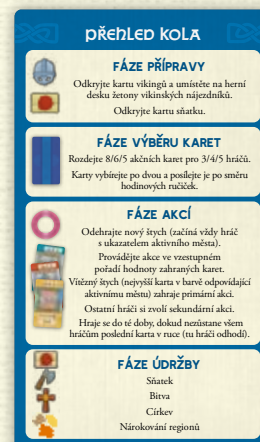
8 KARET SŇATKŮ

Odměna: Výhoda, kterou obdržíte, když získáte kartu skrze sňatek.

Dánská princezna je speciální oboustranná karta sňatku, která představuje spojení s vikiny.

7 KARET VIKINGŮ

Síla invaze: Počet žetonů vikinských nájezdníků umístěných do bitevní oblasti během přípravné fáze.



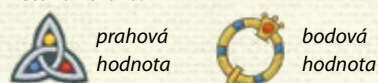
5 KARET NÁPOVĚDY



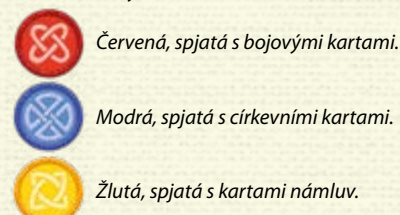
Počet žetonů a disků není nijak omezen (v případě, že dojdou, použijte vhodnou náhradu).

HERNÍ PLÁN

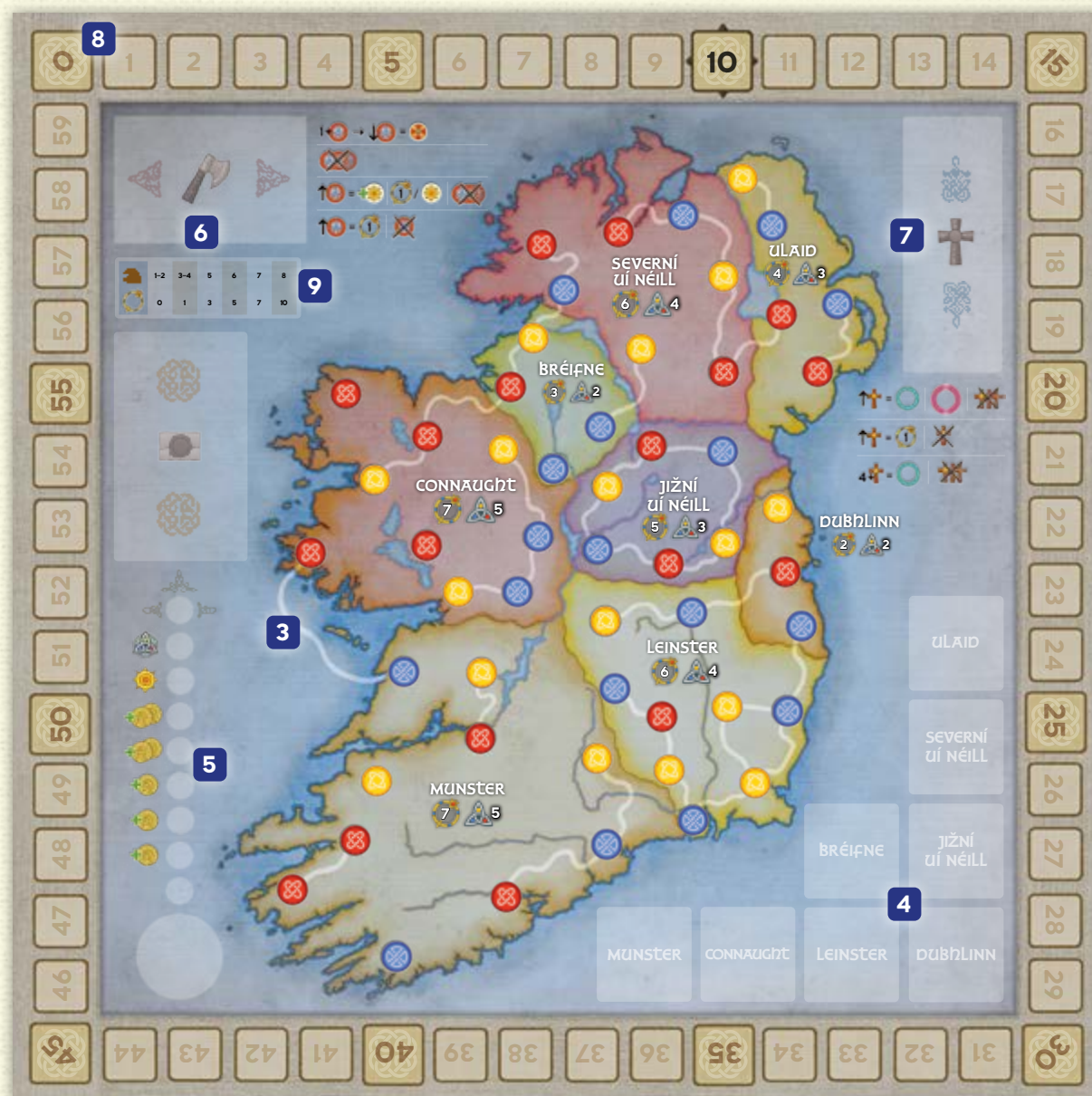
- Regiony:** Irsko je rozděleno na osm regionů. Každý z regionů disponuje prahovou a bodovou hodnotou – oba tyto údaje jsou uvedeny také na odpovídajícím žetonu nároku.



- Města:** Každé město má barvu, která se shoduje s barvou karty akce.



- Silnice:** Silnice spojují některá města, což usnadňuje expanzi do nich ze sousedních měst.
- Místa pro žetony nároku:** Místa, na něž se umísťují žetony nároků.
- Stupnice sňatků:** Slouží ke sledování vašich snah o uzavření politických spojení prostřednictvím sňatků.
- Bitevní oblast:** Slouží ke sledování vašich snah o odrazení vikinských nájezdů.
- Oblast církve:** Slouží ke sledování vašich snah o získání přízně církve.
- Bodovací stupnice:** Slouží k záznamu počtu vašich vítězných bodů.
- Tabulka bodování regionů:** Shrnuje počet vítězných bodů, získaných na konci hry za ovládnutí měst ve více různých regionech.



PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- Roztřídte mince, žetony věhlasu, žetony klášterů, žetony vikinských nájezdníků a žetony vikinské nadvlády podle druhu a umístěte je vedle herního plánu. Toto je **společná zásoba**.
- Každý hráč si vezme všechny dřevěné disky jedné barvy. Disky nepoužité barvy vrátte do krabice.
- Každý z hráčů obdrží po třech mincích a jednom žetonu věhlasu.
- Umístěte disk své barvy na první pole stupnice sňatků a další disk umístěte na pole 10 bodovacích stupnic.
- Umístěte všechny žetony nároků lícem dolů na herní plán na příslušná pole.
- Roztřídte karty akcí, vikingů, sňatků a nápovědy podle druhu a umístěte je vedle herního plánu.
- Kartu sňatku dánské princezny umístěte vedle stupnice sňatků.
- Zamíchejte zbylé karty sňatků. Poté položte následující počet karet sňatků lícem dolů na kartu dánské princezny a odstraňte zbývající karty ze hry, aniž byste se na ně podívali.
Tři hráči: dvě karty sňatků.
Čtyři nebo pět hráčů: tři karty sňatků.
- Zamíchejte karty vikingů. Poté je položte lícem dolů vedle bitevních oblastí.
- Každý z hráčů obdrží kartu nápovědy.
- Vedle herního plánu umístěte karty akcí.
- Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu ukazatel aktivního města.
- V pořadí po směru hodinových ručiček položí každý hráč jeden disk své barvy na pole města. Disk není možné umístit do regionu, ve kterém už se nachází disk jiného hráče.



PRŮBĚH HRY

Hra se skládá ze série kol. Po třech kolech (v případě, že se hraje ve třech hráčích) nebo čtyřech kolech (v případě, že se hraje ve čtyřech, nebo pěti hráčích) hra končí a hráč s největším počtem bodů se stává jejím vítězem.

Každé herní kolo má čtyři fáze: fázi přípravy, fázi výběru karet, fázi akcí a fázi údržby.

Ve **fázi přípravy** odhalíte nové karty vikingů a sňatku.

Ve **fázi výběru karet** si vybíráte karty do své ruky pro následující fázi akcí.

Ve **fázi akcí** hrajete štychy a provádíte primární a sekundární akce.

Ve **fázi údržby** domlouváte sňatky, bojujete s vikingy, stavíte kláštery a nárokujete si regiony.

FÁZE PŘÍPRAVY

Odhalte horní kartu z balíčku vikingů. Umístěte do bitevní oblasti herního plánu počet žetonů vikinských nájezdníků, který odpovídá invazní síle karty. Pak kartu odhodte.

Poté odkryjte vrchní kartu z balíčku sňatků a položte ji na stupnici sňatků.

Pokud v balíčku karet sňatků nejsou žádné další karty, jedná se o poslední kolo hry.

Dánská princezna je tak poslední kartou sňatku každé hry.

Následně přejděte do fáze výběru karet.

FÁZE VÝBĚRU KARET

Zamíchejte všechny karty akcí. Rozdejte karty v závislosti na počtu hráčů:

Tři hráči: Rozdejte každému hráči osm karet.

Čtyři hráči: Rozdejte každému hráči šest karet.

Pět hráčů: Rozdejte každému hráči pět karet.

Pokud hrajete ve třech nebo čtyřech hráčích, umístěte zbývající karty lícem dolů vedle herního plánu, aniž byste se na ně podívali.

Z vám rozdaných karet si vyberte dvě a položte je lícem dolů před sebe – stávají se součástí vaší ruky pro následující fázi akcí. Jakmile si karty vybrali všichni hráči, předá každý hráč všechny zbývající karty hráči po své levici.

Vyberte dvě karty z těch, které vám předal protihráč, a položte je lícem dolů před sebe ke kartám, které jste si již vybrali v předchozím kroku. Jakmile si všichni hráči vyberou své karty, znovu předejte všechny zbývající karty hráči po své levici.

S kartami obdrženy od vašeho souseda opakujte výše uvedený postup tolikrát, dokud nebudou všechny rozdané karty umístěné lícem dolů před hráči. Pokud obdržíte pouze jednu nebo dvě karty, umístěte je rovnou k dříve vybraným kartám.

Poté si vezměte do ruky všechny karty před sebou a pokračujte fází akcí.

Po celou dobu fáze výběru karet se smíte dívat na karty, které jste si vybrali dříve, nemůžete je však již vyměnit (předat soupeři).

FÁZE AKCÍ

Fáze akcí se skládá ze série štychů (spisovně též „zdvihů“). Jedním štychem je myšleno vyložení jedné karty každý hráčem, jak je popsáno níže.

Štychy hrajte tak dlouho, dokud každému hráči nezůstane v ruce pouze jedna akční karta.

Poté přejděte k fázi údržby a zbylou kartu z ruky odhodte.

ŠTYCHY

Na začátku každého štychu hráč s ukazatelem aktivního města umístí tento ukazatel na libovolné město na herním plánu, na kterém dosud není umístěn disk. Tím označí **aktivní město**.

Poté tento hráč zahraje jednu kartu ze své ruky. **Karta musí odpovídat barvě aktivního města nebo se musí jednat o královskou (bílou) kartu (žolík).**

V pořadí po směru hodinových ručiček odehraje pak každý další hráč právě jednu kartu ze své ruky. Může zahrát jakoukoli kartu bez ohledu na její hodnotu nebo barvu. Nemusí odpovídat barvě ani hodnotě žádné karty, která již byla zahrána. Jakmile všichni hráči odehráli svou kartu, takto vytvořený „štych“ vyhodnoťte.

Štych vyhrává hráč, který zahrál kartu s nejvyšší hodnotou ve stejné barvě, jako má aktivní město. Všichni ostatní hráči štych prohrají. Královské (bílé) karty jsou žolíkové a považují se vždy za karty v barvě aktivního města.

Hráč, který zahrál kartu s nejnižší hodnotou ve štychu (bez ohledu na její barvu), nyní provede akci, která je uvedena na jeho kartě:

Pokud tento hráč vyhrál, provede **primární akci** dané karty.

Primární akce je uvedena v horní části karty.

Pokud tento hráč štych prohrál, vybere si a provede jednu ze **sekundárních akcí** karty. *Sekundární akce jsou uvedeny ve spodní části karty. Některé karty disponují pouze jednou sekundární akcí.*

Akce jsou vysvětleny na následující straně.

Jakmile tento hráč provede akci karty, umístí kartu do společného odhazovacího balíčku a na tah se tím dostává hráč, který vynesl kartu s následující nejnižší hodnotou. Ten provede akci podle stejných pravidel.

Jakmile provedou akci své karty všichni hráči, štych je u konce.









Hráči si nesmí prohlížet společný odhazovací balíček.

Pokud hráčům nyní zbývá pouze jedna karta, fáze akcí končí.

V opačném případě zahajuje hráč, který má v tuto chvíli u sebe ukazatel aktivního města, nový štych.

AKCE

Každá primární a sekundární akce je tvořena jedním nebo více symboly. Když provedete akci, musíte vyřešit **všechny** symboly v pořadí zleva doprava.

SYMBOL	ÚČINEK
	Na aktivní město umístěte svůj disk a poté si vezměte ukazatel aktivního města. Od této chvíle toto město ovládáte. Tento symbol se objevuje pouze u primárních akcí.
	Vezměte si minci ze společné zásoby. Počet mincí není nijak omezen.
	Vraťte minci do společné zásoby. Pokud nemáte žádné mince, ztratíte namísto toho dva vítězné body. Pokud nemáte ani žádné vítězné body, nemá tento symbol žádný účinek. <i>Toto je jediný případ, kdy se místo mincí utrácují vítězné body.</i>
	Vezměte si ze společné zásoby žeton věhlasu. Počet žetonů věhlasu není nijak omezen.
	Umístěte disk své barvy do oblasti církve. Poté můžete utratit libovolný počet mincí a za každé dvě z nich umístit do oblasti církve jeden další disk své barvy. Počet barevných disků není nijak omezen.
	Vezměte si z bitevní oblasti žeton vikinského nájezdníka. Poté můžete utratit libovolný počet mincí a za každé dvě z nich si vzít jeden další žeton vikinského nájezdníka z bitevní oblasti. Pokud se v bitevní oblasti nenacházejí žádné žetony vikinských nájezdníků, nemá tento symbol žádný účinek.
	Posuňte disk své barvy o jedno pole nahoru na stupnici sňatků. Následně můžete utratit libovolný počet mincí a posunout se o jedno pole nahoru na stupnici sňatků za každé dvě z nich. Pokud se váš disk nachází na horním poli stupnice sňatků, nemá tento symbol žádný účinek. Pokud se váš barevný disk po vyřešení celé akce (tj. všech symbolů) nachází na stejném poli jako jiný barevný disk, posuňte svůj disk zpět dolů o tolik míst, dokud se neocitne na poli bez jiných barevných disků nebo na počátečním poli stupnice sňatků.
	Za pět mincí můžete expandovat do nového města. Nejprve si vyberte město, které ovládáte. Poté vyberte město, které je s vámi ovládaným městem spojeno silnicí a nenachází se na něm žádný disk. Umístěte na toto město jeden ze svých barevných disků. Od této chvíle toto město ovládáte. Můžete expandovat pouze do města, které je spojeno silnicí s městem, které již ovládáte, a mezi těmito dvěma městy se nesmí nacházet žádné jiné město (ať už ovládané, či nikoli).
	Odstraňte žeton vikinské nadvlády z herního plánu, čímž odkryjete barevný disk pod ním. Toto město nyní opět ovládá hráč, jehož disk byl odhalen.

🌀 PŘÍKLAD AKČNÍ FÁZE 🌀

David, Kamila, Marek a Petr vyhodnocují fázi akcí a právě dokončili štych.

Na začátku dalšího štychu má David ukazatel aktivního města, který umístí na prázdné město v Connaughtu. Protože se jedná o červené město, musí David zahrát červenou (nebo bílou) kartu. Zahraje červenou 11.



Kamila se rozhodla, že jí nezáleží na tom, zda štych vyhraje, a tak zahraje červenou 2.

Marek chce štych vyhrát, a tak zahraje bílou 13.

Nakonec je na řadě Petr, který nemá vhodné karty na to, aby štych vyhrál, a tak zahraje žlutou 17.

Štych vyhrává Marek, protože zahrál kartu s nejvyšší hodnotou v barvě odpovídající aktivnímu městu (nezapomeňte, že královské karty jsou žolíkové).



DAVID

KAMILA

MAREK

PETR



Nyní budou hráči postupně provádět akce podle hodnot jimi zahranych karet (ve vzestupném pořadí). Začíná tedy Kamila. Nevyhrála štych, takže si musí vybrat jednu ze sekundárních akcí karty. Vybere si horní z těchto akcí, takže si bere tři mince. Poté má možnost expandovat do nového města utrácením pěti mincí. Rozhodne se využít i tento symbol, a protože jedno z Markových fialových měst blokuje silnici jedním směrem, má Kamila na výběr pouze jedno město, kam se může rozšířit. Utratí pět mincí a jeden ze svých modrých disků umístí do města spojeného silnicí s jedním ze svých měst v Leinsteru.



Následně David vyhodnotí spodní sekundární akci na své kartě a vezme si dva žetony vikinských nájezdníků z bitevní oblasti. Rozhodne se utratit čtyři mince, aby si vzal ještě další dva žetony (celkem tedy čtyři), protože mu momentálně hrozí, že pokud dojde k nájezdu vikingů, ztratil by město právě on.



Jelikož Marek vyhrál štych, provede primární akci své karty. Umístí na aktivní město jeden ze svých fialových žetonů a vezme si ukazatel aktivního města, což znamená, že bude zahajovat další štych. Také si bere jednu minci.



Nakonec vyhodnotí sekundární akci na své kartě Petr. Rozhodne se postoupit o tři pole na stupnici sňatků. Tím se dostane na stejnou pozici jako Kamila. Nyní musí buď utratit dvě mince, aby postoupil ještě o jedno pole výš, nebo se posunout o jedno pole dolů. Tam se ale nachází disk Marka, takže Petr by se musel posunout ještě o další pole níž. Místo toho se rozhodne utratit dvě mince a posunout se o jeden krok nahoru na stupnici sňatků, čímž se dostane o jedno pole před Kamilu.



Protože všichni hráči již vyhodnotili své karty, štych končí. Každému z nich zůstala v ruce pouze jedna karta – všechny tyto karty jsou odhozeny a hra pokračuje fází údržby.

FÁZE ÚDRŽBY

Vyřešte tyto čtyři kroky v následujícím pořadí:

1. Sňatek
2. Bitva
3. Církev
4. Nárokování regionů

Pokud poté v balíčku sňatků nejsou žádné karty, hra končí.
V opačném případě pokračujte fází přípravy dalšího kola.



SŇATEK

Pokud se váš disk nachází **nejvýše** na stupnici sňatků, úspěšně jste uzavřeli politické spojení! *Disk se nemusí nacházet na horním poli celé stupnice, stačí, jen když bude nad disky všech ostatních hráčů.*

Vezměte si kartu sňatku, položte ji před sebe a okamžitě získejte vyobrazenou výhodu. Poté přesuňte svůj disk na počáteční pole stupnice sňatků.

Ve vzácném případě, kdy se všichni hráči nacházejí na počátečním poli stupnice sňatků, odstraňte sňatkovou kartu ze hry a přejděte k následujícímu kroku (Bitva).

SYMBOL

VÝHODA



Získáváte uvedený počet vítězných bodů.



Vezměte si ze společné zásoby žeton věhlasu. Jejich počet není nijak omezen.



Umístěte svůj barevný disk na jakékoli město bez disku v uvedeném regionu. Od této chvíle toto město ovládáte.

Pokud se v uvedeném regionu nenacházejí žádná města bez disku, tento symbol nemá na hru žádný vliv.

Sňatky jsou politická spojení uzavíraná mezi členy vlastního rodu a dalšími irskými šlechtici a královskou rodinou.

DÁNSKÁ PRINCEZNA

Sjednáním sňatku s dánskou princeznou uzavřete spojení s vikinky. Okamžitě si vyberte jednu z následujících možností:



1. **Vojenská podpora:** Vyložte si před sebe kartu dánské princezny otočenou na stranu, na níž je zobrazena vojenská podpora. Během kroku nárokování regionů se všechna města ovládaná vikinky budou počítat, jako kdyby byla ovládána vámi.

Kromě toho se na konci hry všechna města ovládaná vikinky budou počítat jako vaše pro účely bodování lícem nahoru otočených žetonů nároků na herním plánu, **nikoli** však pro bodování počtu regionů, ve kterých ovládáte města.



2. **Založení obchodu:** Vyložte si před sebe kartu dánské princezny otočenou na stranu znázorňující založení obchodu. Na konci hry se města ovládaná vikinky budou počítat jako vaše pro účely bodování kritéria, v kolika různých regionech ovládáte města.

Města ovládaná vikinky se však **nebudou** počítat jako vaše pro účely bodování lícem nahoru otočených žetonů nároků na herním plánu.



3. **Odmítnutí ruky princezny:** Zahodíte kartu dánské princezny a získáte čtyři body.

Jakmile je vyhodnocena karta sňatku, získá každý hráč výhody uvedené na poli stupnice sňatků, na němž se nachází jeho disk (pokud toto pole nějakou výhodu poskytuje). *Hráč, který získal kartu sňatku, nejprve přesune svůj disk na počáteční pole stupnice sňatků, takže nezíská žádnou další výhodu.*

SYMBOL

VÝHODA



Umístěte svůj disk na libovolné město na herním plánu, na němž se nachází žádný jiný disk. Od této chvíle toto město ovládáte.



Vezměte si ze společné zásoby žeton věhlasu. Počet žetonů věhlasu není nijak omezen.



Vezměte si ze společné zásoby mincí. Počet mincí není nijak omezen.



BITVA

Pokud se v bitevní oblasti nenacházejí žádné žetony vikinských nájezdníků, byli vikingové odraženi! V opačném případě dojde k nájezdu vikingů.

Pokud se v bitevní oblasti nachází alespoň jeden žeton vikinského nájezdníka, hráč s nejmenším počtem žetonů vikinských nájezdníků ztrácí jedno své město ve prospěch vikingů. Hráč s největším počtem žetonů vikinských nájezdníků vybere jedno z měst poraženého hráče a umístí na jeho barevný disk žeton vikinské nadvlády. Toto město od této chvíle ovládají vikingové.

Pokud mají **nejmenší** počet žetonů vikinských nájezdníků dva hráči (nebo dokonce více hráčů), přijde o jedno město každý z nich.

Pokud panuje remíza v **největším** počtu žetonů vikinských nájezdníků, vybírají si město, o které přijdou, přímo sami hráči, jichž se ztráta týká.

Poté vraťte všechny žetony vikinských nájezdníků, které se nachází v bitevní oblasti, do společné zásoby a vyhodnoťte bitevní kořist.

BITEVNÍ KOŘIST

Bitevní kořist se vyplácí bez ohledu na to, zda byli vikingové odraženi.

Nejprve získá hráč s **nejvíce** žetony vikinských nájezdníků ze společné zásoby žeton věhlasu. Poté získá tento hráč jeden bod za každý ze svých žetonů věhlasu a vrátí všechny své žetony vikinských nájezdníků do společné zásoby. Pokud mají dva nebo více hráčů shodný nejvyšší počet žetonů vikinských nájezdníků, neudílejí se žádné žetony věhlasu ani body a žádné žetony vikinských nájezdníků se nevracejí. Místo toho přejděte k následující odměně.

Dále každý hráč nebo hráči, kteří mají **nyní nejvíce** žetonů vikinských nájezdníků, získávají každý po jednom bodu. Poté vrátí každý z nich do společné zásoby **jeden** žeton vikinského nájezdníka.

Pokud nemáte žádné žetony vikinských nájezdníků, nezískáváte žádné odměny.



CÍRKEV

Nyní jste odměněni za podporu církve.

Hráč s **největším** počtem disků v oblasti církve nejprve umístí, pokud je to možné, žeton kláštera na město, které ovládá. Město nemůže mít více než jeden klášter. Hráč si poté vezme ukazatel aktivního města a vezme si zpět do své zásoby všechny své disky z oblasti církve. Pokud mají dva nebo více hráčů stejný nejvyšší počet disků v oblasti církve, tento krok se neprovádí a místo toho se přejde k následující odměně.

Dále hráč nebo hráči, kteří mají **nyní nejvíce** disků v oblasti církve, získají každý po jednom bodu. Poté si z oblasti církve vezmou **jeden** disk.

Nakonec po směru hodinových ručiček, počínaje hráčem s ukazatelem aktivního města, každý hráč s alespoň čtyřmi disky umístěnými v oblasti církve umístí klášter kolem města, které ovládá, pokud je to možné. Každý hráč, který umístil klášter, poté získá všechny své disky z oblasti církve.



NÁROKOVÁNÍ REGIONŮ

Nyní můžete uplatnit svůj nárok na regiony, ve kterých máte nejvíce měst.

Pro každý žeton nároku ležící **lícem dolů** na herním plánu spočítejte, kolik měst je ovládáno v odpovídajícím regionu (včetně měst ovládaných vikingy). Pokud se tento počet alespoň rovná prahové hodnotě (uvedené v regionu a na žetonu nároku) nebo ji převyšuje, otočte žeton nároku lícem nahoru. V opačném případě jej nechte lícem dolů.

U každého žetonu nároku **lícem nahoru**, ať už na herním plánu, nebo před hráčem, zkontrolujte, kdo ovládá nejvíce měst v odpovídajícím regionu. Hráč s největším počtem měst v regionu si vezme žeton nároku a položí jej před sebe lícem nahoru.

Pokud ovládají dva nebo více hráčů stejný počet měst v regionu, žeton zůstává na svém místě.

*Pokud tedy hráč získá žeton nároku, ztratí jej pouze v případě, že jiný hráč bude později ovládat **více** měst než on sám.*



KLÁŠTERY

Pokud má město klášter, počítá se jako dvě města jak pro účel otočení žetonu nároku lícem nahoru, tak pro nárokování regionů.

VIKINGOVÉ A DÁNSKÁ PRINCEZNA

Pokud hráč dohodl sňatek s dánskou princeznou a zvolil **vojenskou podporu**, všechna města ovládaná vikingy se počítají jako města ovládaná tímto hráčem.

Pokud si hráč nezvolil tuto možnost a vikingové ovládají nejvíce měst v regionu, ponechte žeton nároku na herním plánu (nebo jej tam vraťte, pokud jej vikingové ukořistili od hráče).

KONEC HRY

Pokud na konci fáze údržby nejsou již k dispozici žádné karty sňatků, hra je u konce a proběhne závěrečné bodování.

BODOVÁNÍ



Hráč s **největším** počtem mincí získá jeden vítězný bod.
Pokud má největší počet mincí více hráčů současně, nezískává bod žádný z nich.



Hráč s ukazatelem aktivního města získá jeden vítězný bod.



Za každý žeton věhlasu, který máte, získáte jeden vítězný bod.



Za každý žeton nároku, který máte před sebou lícem nahoru, získáte uvedený počet vítězných bodů.

Za každý lícem nahoru položený žeton nároku na herním plánu získají všichni hráči, kteří mají nejvíce měst v daném regionu, polovinu počtu vítězných bodů uvedených na žetonu (zaokrouhleno dolů).

*Pokud máte před sebou kartu dánské princezny vyloženou na straně **vojenské podpory**, města ovládaná vikinky se počítají jako města ovládaná vámi.*

Žetony nároků otočené lícem dolů se nebodují.



Získejte vítězné body podle následující tabulky v závislosti na počtu **různých** regionů, ve kterých ovládáte alespoň jedno město.

*Máte-li před sebou vyloženou kartu dánské princezny na straně **založení obchodu**, města ovládaná vikinky se počítají jako města ovládaná vámi.*

POČET REGIONŮ	1–2	3–4	5	6	7	8
VÍTĚZNÉ BODY	0	1	3	5	7	10

Vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů.

Pokud je počet vítězných bodů nerozhodný, vyhrává hráč s největším počtem žetonů nároků.

Pokud remíza trvá, vyhrává hráč s největším počtem karet sňatků.

Pokud remíza trvá i nadále, remizující hráči vítězství sdílí.



Autor hry: Peer Sylvester

Vývoj hry: Filip Hartelius a Anthony Howgego

Ilustrace: Deirdre de Barra

Grafický design: James Hunter

1. vydání ve Velké Británii v roce 2021 OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES je registrovaná značka Osprey Publishing Ltd

© 2021 Peer Sylvester. © 2021 Osprey Publishing Ltd

Všechna práva vyhrazena.

www.ospreygames.co.uk

Česká edice

Fox in the Box, www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Kurka, David Hanáček

Redakce: Ondřej Kurka, David Hanáček

Grafické úpravy a sazba: Karolina Hanáčková, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

RYCHLÝ PŘEHLED

FÁZE ÚDRŽBY



SŇATEK

- Hráč, který je nejvýše na stupnici:** Vezměte si kartu sňatku a přesuňte se na začátek stupnice.
- Všichni ostatní hráči:** Získají odměnu uvedenou na poli stupnice se svým diskem.



BITVA

- Vikinští nájezdníci v bitevní oblasti:** Hráč s nejmenším počtem vikinských nájezdníků ztrácí jedno své město ve prospěch vikingů. *Hráč s nejvíce žetony vikinských nájezdníků vybírá cíl nájezdu.*
- Odstraňte všechny žetony vikinských nájezdníků z bitevní oblasti.**
- Nejvíce žetonů vikinských nájezdníků:** Získáte jeden žeton věhlasu a poté za každý žeton věhlasu získáte jeden bod. Vraťte všechny žetony vikinských nájezdníků do zásoby. *Při remíze tento krok přeskočte.*
- Většina žetonů vikinských nájezdníků po kroku 3:** Získáte jeden bod a vrátíte jeden žeton vikinského nájezdníka do společné zásoby. *Při remíze získají tuto odměnu všichni remizující hráči.*



CÍRKEV

- Nejvíce disků v oblasti církve:** Umístěte klášter, vezměte si ukazatel aktivního města a všechny své disky z oblasti církve přesuňte zpět do své zásoby. *Při remíze tento krok přeskočte.*
- Nejvíce disků v oblasti církve po kroku 1:** Získáváte jeden bod a vezměte si zpět do své zásoby jeden svůj disk z oblasti církve. *Při remíze získají tuto odměnu všichni remizující hráči.*
- Čtyři nebo více disků v oblasti církve:** Umístěte klášter a vezměte si zpět všechny své disky.



NÁROKOVÁNÍ REGIONŮ

- Každý žeton nároku otočený lícem dolů:** Otočte jej lícem nahoru, pokud počet hráčů/vikingy ovládaných měst v daném regionu dosáhne prahové hodnoty (či ji přesáhne).
- Každý žeton nároku otočený lícem nahoru:** Dejte jej hráči s největším počtem měst v daném regionu. Pokud nastane remíza, žeton zůstane tam, kde je.

Města s **kláštery** se počítají jako dvě města.

LEGENDA

SYMBOL

ÚČINEK



Ovládněte aktivní město.



Získáváte jednu minci.



Zaplaťte jednu minci. *Pokud nemáte žádné mince, místo toho ztratíte dva vítězné body.*



Získáváte jeden žeton věhlasu.



Získáváte uvedený počet vítězných bodů.



Umístěte jeden svůj disk do oblasti církve. Můžete umístit více disků – za každý z nich zaplaťte dvě mince.



Vezměte si jeden žeton vikinského nájezdníka z bitevní oblasti. Můžete si vzít i další žetony – za každý z nich zaplaťte dvě mince.



Posuňte se o jedno pole výš na stupnici sňatku. Můžete se posunout i dál – za každý další posun zaplaťte dvě mince. *Nemůžete skončit na poli s jiným diskem. Je-li pole obsazené, posuňte se o jedno pole níž (a opět zkontrolujte, zda není obsazeno).*



Můžete utratit pět mincí a ovládnout město bezprostředně spojené silnicí s jiným městem, které ovládáte.



Odstraňte žeton vikinské nadvlády.



Ovládněte libovolné město, na němž se nenachází žádný jiný disk.



Ovládněte libovolné město v uvedené oblasti.