



PRAGA

CAPVT & REGNI

Pravidla hry

V srdci říše

Karel IV. byl korunován králem země Koruny české a panovníkem Svaté říše římské. Z oken Pražského hradu může pozorovat výstavbu nových městských hradeb, mostu přes řeku Vltavu, univerzity i nové katedrály, jež bude stát přímo na jednom z hradních nádvoří. Praha je v té době jedním z největších měst Evropy. A král Karel z něj udělá centrum celé říše!

Cíl hry

Hráči představují bohaté měšťany, organizující ve středověké Praze různé stavební projekty. Podílením se na výstavbě si rozšiřují své jmění a také získávají královskou přízeň. Hráči mohou vybírat ze šesti akcí, které jsou vždy dostupné, průběžně se však mění jejich náklady a výhody. Cílem každého hráče je chytře a ve správnou chvíli kombinovat zvolené akce s odměnami za danou stavbu. Na konci hry se vítězem stane ten hráč, který na krále Karla udělá nejlepší dojem.

Herní komponenty



herní plán



4 hráčské desky



6 akčních žetonů



4 akční desky



8 velkých plastových nýtků
1 malý plastový nýtek



4 ukazatele
vítězných bodů
(po jednom v každé
barvě)



4 figurky postupu
na Královské cestě
(po jedné v každé
barvě)



11 kostiček v každé
barvě



30 destiček vylepšení:
11 běžných a 4 speciální pro
každou epochu



36 destiček městských budov:
14 běžných a 4 speciální pro
každou epochu



36 destiček hradeb:
14 běžných a 4 speciální
pro každou epochu



8 produkčních žetonů



24 žetonů technologií



2 přehledové karty





model Hladové zdi



model katedrály sv. Víta



3 alternativní díly Hladové zdi



3 alternativní díly katedrály



3 destičky Královské cesty



model Karlova mostu



12 dílků mostu: dva druhy po 6 kusech



11 destiček náměstí



30 červených a 30 modrých bonusových žetonů



8 červených a 8 modrých žetonů bonusů hodnoty „3“



6 žetonů zlatých oken



14 žetonů stříbrných oken



2 kostky počítadla kol



12 žetonů vajec



4 žetony vajec hodnoty „3“



1 žeton hodnoty 5 bodů



Sestavení herních komponent



Před první hrou je třeba sestavit tyto součásti hry dle instrukcí na přiloženém návodu:

- Akční kolo
- Hráčské desky
- Model Karlova mostu
- Modely Hladové zdi a katedrály sv. Víta. (Tyto dvě trojrozměrné komponenty nejsou technicky pro hru vyžadovány. Pokud vám to vyhovuje více, je možné hrát s využitím jejich dvojrozměrných kopií natištěných přímo na herním plánu.)

Příprava hry

1.

Žetony oken, červených a modrých bonusových žetonů a vajíček umístěte v dosahu všech hráčů.

2.

Model Karlova mostu umístěte na jeho místo na řece. Pozn.: Výhody nabízené na jednotlivých krocích mostu jsou oboustranné a lze je libovolně kombinovat.

3.

Dílky mostu rozdělte dle římské číslice (IV nebo V). Dílky s číslicí IV zamíchejte a položte na hromádku lícem dolů na vyznačené místo u mostu.

4.

Dílky mostu s číslicí V rozdělte na dvě hromádky po třech destičkách: jednu z nich umístěte lícem dolů na vyznačené místo u Karlova mostu. Druhou umístěte na vyznačené místo u katedrály.

5.

Produkční žetony rozprostřete po řece. Jejich pořadí není důležité.

6.

Destičky Královské cesty a alternativní díly Hladové zdi a katedrály (označené A a B) doporučujeme pro první hru ponechat v krabici. Slouží k ozvláštnění hry v budoucích partiích, viz stranu 17.

7.

Náhodně rozmístěte destičky náměstí na šestiúhelníková pole odpovídajících barev. Případné nadbytečné destičky vraťte zpět do krabice.



Náměstí označená tímto symbolem použijte pouze při hře 4 hráčů.



Náměstí označená tímto symbolem použijte při hře 3 nebo 4 hráčů (nikoliv však z hráčů).

8.

Roztříd'te žetony technologií podle čísel, každou hromádku zvlášť zamíchejte a umístěte lícem dolů poblíž herního plánu.



Příprava akčního kola

Tato část přípravy hry závisí na počtu hráčů ve hře.

I. Natočte kolo tak, aby bílá šipka ukazovala na symbol odpovídající počtu hráčů ve hře. (Hlavní ilustrace ukazuje počáteční nastavení pro hru tří hráčů, v tomto rámečku je naznačena příprava hry pro čtyři hráče.)

II. Akční žetony umístěte na prvních šest volných míst počínaje červenou pozicí na vrcholu kola. Žádný žeton byste tedy neměli umístit do modré zóny – všechny akční žetony budou na začátku hry umístěny v červených nebo zelených zónách.

III. Do vyznačeného otvoru v kole umístěte kostku počítadla kol.

IV. Druhou kostku počítadla kol umístěte na pole na rámu kola se symbolem udávajícím počet hráčů ve hře. Pomocí těchto kostek budete počítat kola, jak je dále popsáno **na straně 15**.



9. Umístěte modely Hladové zdi a katedrály dle nákresu.

10. Modrý žeton s hodnotou 5 vítězných bodů ponechtejte u konce modré zóny akčního kola.

úrovně
Hladové zdi

9.

úrovně
katedrály

10.

4.

11.

11.

Připravte akční kolo dle popisu výše. Pro vaši první hru doporučujeme umístit akční žetony v pořadí dle obrázku. V dalších hrách můžete zkusit žetony nalosovat náhodně.

Použijte **stranu A** pro všechny akční žetony. Pokud dáváte přednost větší asymetrii, použijte **stranu B**. Nemíchejte však žetony strany A se žetony strany B a neotáčejte tyto žetony během hry.

12.

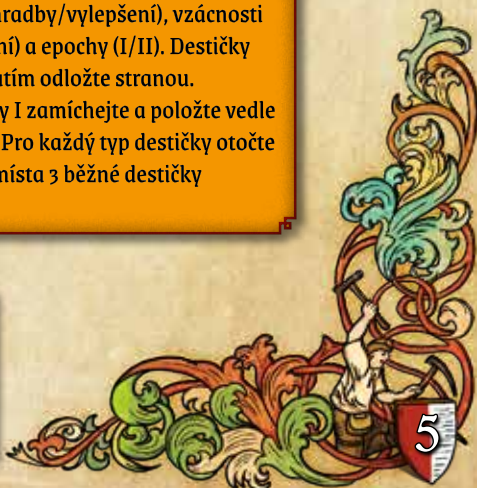
12.

Roztříd'te šestiúhelníkové destičky podle typu (budovy/hradby/vylepšení), vzácnosti (běžné/speciální) a epochy (I/II). Destičky epochy II prozatím odložte stranou. Destičky epochy I zamíchejte a položte vedle herního plánu. Pro každý typ destičky otočte na vyznačená místa 3 běžné destičky a 1 speciální.

8.

13.

Hra 2–3 hráčů: Některá pole ve městě obsahují výše uvedené symboly, které označují, že tato pole začínají hru již obsazená budovami. Před začátkem hry na tato pole vyložte běžné budovy z příslušné hromádky destiček budov epochy I.



Příprava hráče

Každý hráč si zvolí svou barvu. Ve zvolené barvě obdrží hráčskou desku a příslušné komponenty, stejně jako jednu akční desku.

Příprava hráčské desky

1. Použijte čtyři kostičky jako ukazatele pokroku na čtyřech stupnicích. Počáteční pozice kostek je vyznačena na obrázku níže.

2. Umístěte další tři kostičky na bonusová pole u soukolí vašich jeřábů.

3. Soukolí u obou jeřábů nastavte na hodnotu 2: Na začátku hry máte 2 zlaťáky a 2 kameny.

4. Vezměte si akční desku a umístěte ji před sebe vedle hráčské desky.



5. Tyto kostičky jsou vašimi ukazateli na herním plánu. Umístěte jednu kostičku do pravého spodního rohu na Hladové zdi a levého spodního rohu na katedrále. Figurku postupu na Královské cestě umístěte vedle herního plánu poblíž začátku Královské cesty. Kulatý žeton použijte jako ukazatel vítězných bodů.



Průběh hry

Hru zahájí ten z hráčů, který jako poslední navštívil Prahu, případně můžete zvolit počátečního hráče náhodně. Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Tah hráče se skládá z následujících kroků:

1. **Výběr akčního žetonu z akčního kola.**
2. **Provedení jedné ze dvou akcí na žetonu a případně dodatečné akce za žetony oken.**
3. **Ukončení tahu otočením akčního kola a navrácením akčního žetonu.**

Akční kolo je zároveň ukazatelem odehraných tahů. V polovině partie se vymění destičky vylepšení, hradeb a městských budov epochy I za destičky epochy II. Hra skončí poté, co každý hráč odehraje 16 tahů. Tento mechanismus bude ještě níže podrobněji vysvětlen.

Výběr akčního žetonu



Vaše akční deska znázorňuje šest základních dostupných akcí. Tah začínáte výběrem akce, kterou chcete provést. Poté si vyberete akční žeton z akčního kola, který tuto akci obsahuje.

Každý žeton obsahuje dvě akce – na vnější a vnitřní části. Pozice akce na žetonu nehraje roli – jednoduše si vyberete jednu z nich a druhou ignorujete.

Tento akční žeton umožňuje provést jednu z těchto dvou vyobrazených akcí.

Bonusy na akčním kole

Při výběru akčního žetonu získáváte navíc bonus znázorněný na pozici, odkud žeton berete. Vysvětlení těchto bonusů najdete na **straně 19**. Obecně tyto výhody získáte ihned, je však přípustné jejich získání odložit na pozdější chvíli ve vašem tahu.



Když si berete tento akční žeton, máte možnost zakoupit si jedno vejce. Pokud máte k dispozici zlaťák, lze tak učinit ihned. Pokud však momentálně zlaťák nemáte, je přípustné nejdříve provést akci, díky níž během tahu tento zlaťák vyděláte, a následně jej utratit za nákup vejce.

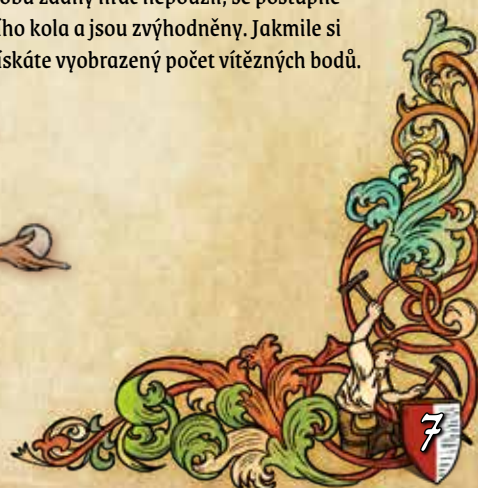
Cena a výhody na základě umístění



Naposledy vybrané akční žetony se budou nacházet v červené zóně akčního kola. Využití těchto žetonů je zpoplatněno. Pokud si vyberete jeden z nich, musíte ihned zaplatit uvedenou cenu, jinak si daný žeton nesmíte vzít.

Akční žetony v zelené zóně nejsou zatíženy žádným postihem ani nepřinášejí výhodu (kromě bonusu zobrazeného na akčním kole).

Akční žetony, které nějakou dobu žádný hráč nepoužil, se postupně dostanou do modré zóny akčního kola a jsou zvýhodněny. Jakmile si vezmete takový žeton, ihned získáte vyobrazený počet vítězných bodů.



Správa zlatých dolů



Touto akcí získáváte zlatáky. Vlastníte určitý počet zlatých dolů, určený číslici **vlevo** od vašeho ukazatele na stupnici zlatých dolů. Když si zvolíte tuto akci, proveďte **jednu** z následujících variant akce:



Získejte 1 zlaták a zvýšte počet svých zlatých dolů o 1 (posuňte ukazatel o 1 místo doprava), **NEBO**



Vyprodukujte zlato, tj. získejte počet zlatáků rovnající se počtu vašich zlatých dolů a získejte k tomu všechny produkční bonusy viditelné **nalevo** od vašeho ukazatele počtu zlatých dolů.

Množství zlatáků, které aktuálně máte, zaznamenejte otočením zlatého kola jeřábu na své hráčské desce. Při prvním překročení určitého množství získáte bonus za bohatství (viz obrázek na této stránce). Limit zlatáků je roven 9, pokud byste kdykoliv měli mít více, nadbytek bez náhrady propadá.

Jakmile váš ukazatel dosáhne těchto dvou míst, obdržíte speciální jednorázový efekt.



Při produkci zlata rovněž obdržíte produkční bonusy nacházející se nalevo od vašeho ukazatele.



PŘÍKLAD: Pokud se váš ukazatel nachází na tomto políčku, vyprodukujete 6 zlatáků, 2 vítězné body a navíc bonus vyobrazený na produkčním žetonu (1 kámen).

Správa kamenolomů



Tato akce je obdobou výše uvedené správy zlatých dolů. Když si zvolíte tuto akci, proveďte jednu z následujících variant akce:



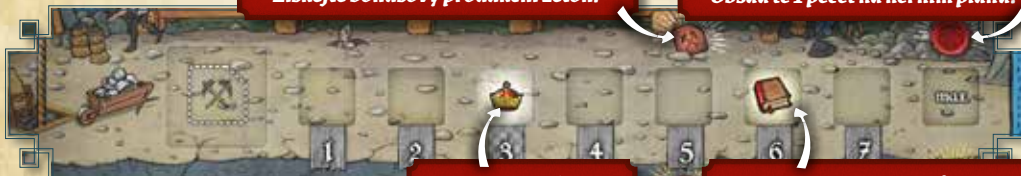
Získejte 1 kámen a zvýšte počet svých kamenolomů o 1 (posuňte ukazatel o 1 místo doprava), **NEBO**



Vyprodukujte kámen, tj. získejte počet kamenů rovnající se počtu vašich kamenolomů a získejte k tomu všechny viditelné produkční bonusy nacházející se **nalevo** od vašeho ukazatele počtu kamenolomů.

Získejte bonusový produkční žeton.

Obsad'te 1 pečeť na herním plánu.



Při produkci získejte navíc 1 vítězný bod.

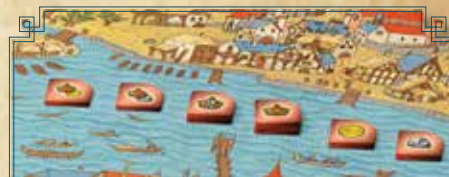
Při produkci posuňte svůj ukazatel o 1 na stupnici technologií.

Pečetě

Dosáhnete-li svým ukazatelem na konec stupnice zlatých dolů nebo stupnice kamenolomů, získáte možnost obsadit některou z pěti červených pečeti, vyobrazených na herním plánu. To lze učinit ihned nebo později během některého z vašich příštích tahů.

K obsazení pečeti je potřeba zaplatit cenu uvedenou v její spodní části (je-li nějaká) a umístit na ni kostičku ve své barvě. Jakmile některý z hráčů pečeť obsadí, žádný další hráč ji již získat nemůže. Pečeť přináší dodatečné vítězné body na konci hry.

Pokud se rozhodnete neobsadit pečeť ihned (například dosud nemáte dost surovin na zaplacení její ceny), ponechte jednu kostičku své barvy na konci příslušné stupnice jako připomínku, že máte tuto možnost.



Produkční žetony



Jak na své stupnici zlatých dolů, tak na stupnici kamenolomů najdete po jednom políčku označeném uvedeným symbolem. Jakmile váš ukazatel dosáhne tohoto políčka, vyberte si jeden z bonusových produkčních žetonů umístěných na řece Vltavě a umístěte jej na prázdné místo vlevo na stupnici, kde jste jej získali. Kdykoliv budete od této chvíle na dané stupnici produkovat suroviny, získáte i tento bonus.



Bonus za bohatství

1.

Bonus za zisk **6 zlatáků**.

2.

Bonus za zisk **6 kamenů**.

3.

Bonus za zisk **9 zlatáků** nebo **9 kamenů**.

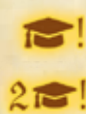
Poprvé když na jednotlivých soukolích dosáhnete daného množství suroviny – zlatáků nebo kamene, odstraňte položenou kostičku a získejte vyobrazený bonus. Kostičky následně můžete využít jinde ve hře (např. pro označení vlivu u náměstí nebo obsazení pečeti). Každý bonus může být získán jen jednou za hru, odstranění kostičky je připomínkou, že už jste jej získali.



Vylepšení

Když provádíte tuto akci, zvolte si jednu šestiúhelníkovou destičku z nabídky vylepšení (viz přehled výběru destiček na této straně).

Vybranou destičku umístíte na šestiúhelníkové pole odpovídající akce na vaší akční desce. Destičku můžete před položením libovolně natočit. Její orientace bude důležitá, až budete přikládat do sousedství další destičku vylepšení nebo destičku hradeb. Podrobnosti najdete na další stránce.



Pokaždé když vylepšíte některou akci, posuňte svůj ukazatel o 1 nebo 2 místa na stupnici Univerzity Karlovy.

Vylepšení epochy I posouvají ukazatel o 1 políčko, vylepšení epochy II o 2 políčka. Na každé destičce vylepšení je toto pro přehlednost znázorněno zde uvedenými symboly.

Je přípustné vylepšovat akci, která již jednou vylepšena byla, vylepšení stejné akce však nejsou kumulativní: nové vylepšení položte na staré, které tím přestává platit. Hráč nedostane bonusy za připojení u symbolů, které již byly použity. Bonusy za případná připojení, jež se dosud nevyužily, budou vyhodnoceny běžným způsobem.

Kdykoliv následně provádíte vylepšenou akci, získáte navíc bonus vyobrazený na destičce vylepšení. Pokud byste danou akci prováděli v tahu dvakrát, i tento bonus získáte dvakrát. Bonus lze také získat zpětně, pokud vylepšení umístíte poté, co jste danou akci v tomto tahu již provedli.

Popis destičky vylepšení



PŘÍKLAD: Vybrali jste si tuto destičku vylepšení. Musíte ji umístit na své akční desce na akci vylepšení, přičemž ji nejprve můžete dle libosti natočit. Získáte dva posuny svého ukazatele na stupnici Univerzity Karlovy. Červený symbol v rohu a symbol stříbrného okna prozatím nemají efekt, jelikož jde o první umístěnou destičku. Kdykoliv od této chvíle provedete akci vylepšení, získáte z kamene. Získáte je dokonce již nyní zpětně, neboť jste právě akci vylepšení provedli.

Přehled výběru destiček

Tři z akcí ve hře umožňují brát z některé z řad na herním plánu šestiúhelníkové destičky. Ihned poté, co je některá odebrána, doplní se z příslušné hromádky nová.

Speciální destičky



Destička, nacházející se v každém řádku nejvíce vpravo, je speciální. Můžete ji vzít pouze tehdy, pokud jste volbou akčního žetonu získali tuto možnost jako bonus z akčního kola.

Jedinou možností, jak získat speciální destičku, je pomocí akčního žetonu. Možnost vzít speciální destičku se nevztahuje na případné dodatečné akce, získané jiným způsobem. Pokud možnost vzít speciální destičku nevyužijete, získáte místo toho uvedený počet vítězných bodů (je možné získat tyto body i dodatečně, pokud jste původně chtěli vzít speciální destičku, ale rozmysleli jste si to v průběhu tahu).

PŘÍKLAD: Volbou tohoto akčního žetonu lze provést akci stavba městské budovy. Máte dvě možnosti: buď postavit běžnou budovu a získat navíc 1 vítězný bod, nebo postavit speciální budovu.



Výměna nabídky destiček

Jednou za tah můžete zaplatit 1 zlaták nebo 1 kámen a odstranit z destičky z jedné řady, a to buď 2 běžné, nebo 1 běžnou a 1 speciální. Odstraněné destičky se umístí lícem dolů dšpod příslušné zásoby destiček a nahradí se novými.

Tuto výměnu můžete provést kdykoliv ve svém tahu, dokonce ještě před volbou akčního žetonu. Nemáte povinnost následně využít akci, která se týká vyměněných destiček.

Stavba hradeb



Když provádíte tuto akci, zvolte si jednu šestiúhelníkovou destičku z nabídky hradeb (viz přehled výběru destiček na této straně). Musíte za ni ihned zaplatit náklady uvedené v jejím spodním červeném poli. Pokud nejste schopni zaplatit náklady, nemůžete si tuto destičku vzít.

Ihned získáte odměnu vyobrazenou v zeleném okně. Poté destičku přiložte libovolně natočenou ke své akční desce. Nemusí být nutně připojena k již umístěné hradbě. V závislosti na tom, jak destičku umístíte, můžete získat další výhody, viz popis na další straně.

Popis destičky hradeb



Bonus za připojení

Destičky hradeb a vylepšení vám mohou poskytovat bonus za připojení. Když takovou destičku umísťujete, zkontrolujte symboly uprostřed hran destiček. Pokud destičku umístíte tak, že se symbol na hraně napojuje na protilehlý symbol na hraně sousední destičky, získáte bonus odpovídající oběma symbolům. Například na obrázku vedle by vám toto připojení poskytlo jeden žeton stříbrného okna a posun ukazatele na stupnici technologií. Podrobnější příklad najdete na **straně 14**.

Pokud umístíte destičku k protilehlé hraně bez symbolu, žádný bonus nezískáte.



Připomínáme, že tyto symboly nepředstavují bonusy za připojení. Jedná se pouze o připomínku, že vylepšení akce vždy hráči umožní získat posun ukazatele na stupnici Univerzity Karlovy o 1–2 políčka.

Bonus za červený rohový symbol

Některé destičky hradeb a vylepšení obsahují **červený** rohový symbol. Pokud k sobě přiložíte dvě destičky tak, že se jejich rohové symboly dotýkají, získáte jeden červený bonusový žeton.

Bonus za modrý rohový symbol

Destičky městských budov vám umožní získat **modrý** bonusový žeton, připojíte-li je k modrému rohovému symbolu na jiné budově nebo k modrému symbolu natištěnému na herním plánu.

Dvojitý rohový bonus

Podaří-li se vám spojit tři stejné rohové symboly, obdržíte **2 bonusové žetony** v dané barvě (1 za každý symbol, ke kterému připojujete nově umístěvanou destičku).

Stavba městské budovy

Když provádíte tuto akci, vyberte si šestiúhelníkovou destičku z nabídky budov (viz pravidla pro výběr destiček na **straně 9**). Za destičku musíte ihned zaplatit náklady uvedené v jejím spodním červeném poli. Pokud na zaplacení nemáte, nemůžete si tuto destičku vzít.

Ihned získáte odměnu vyobrazenou v zeleném okně. Poté destičku přiložte na libovolnou přípustnou stavební parcelu.

Popis destičky městské budovy

Prostor pro kostičku hráče.

Symbol umožňující pohyb hráčova ukazatele do strany na katedrále.

Okamžitá odměna za postavení budovy.

Možný modrý rohový bonus (viz tuto stranu).

Náklady na postavení budovy.

Při postavení této budovy získáte 1 vítězný bod za každou budovu postavenou u přilehlého náměstí (včetně jí samotné).

Kam lze stavět

Centrem města vede Královská cesta – na té není možné stavět.

Budovy s červenými a modrými střechami při nábřeží jsou již postaveny – ani zde nelze stavět.

Nemůžete také stavět na polích, na kterých již leží jiná destička.

Můžete stavět na zvýrazněných polích.

Nemůžete stavět na náměstích.

Nelze stavět na zelených polích okolní krajiny ani na zástavbě obehnané zdmi.





Stavba budov na Starém Městě (nad Královskou cestou) je prestižní. Postavení budovy na jednom z těchto šestiúhelníkových polí proto stojí dodatečně zlatáky (a pokud je nemáte, nemůžete zde stavět). Na oplátku však při stavbě získáte uvedené vítězné body.



Stavba budov Nového Města nestojí nic navíc, neposkytuje však ani žádné dodatečné výhody.



Pokud hrají méně než 4 hráči, jedno či dvě náměstí zůstanou na začátku hry prázdná. Jejich políčka se však stále jako náměstí počítají a není možné je zastavět.

Odměny náměstí



Na herním plánu je při přípravě hry umístěno 8–10 destiček náměstí. Hráči soupeří o odměny, které tato náměstí nabízejí. Pokaždé když umístíte městskou budovu, musí přiléhat právě k jednomu náměstí.



Pokud má tato budova prostor pro hráčskou kostičku, umístíte na toto místo při stavbě budovy jednu kostku své barvy. To označuje, že máte na náměstí svůj vliv.



Pokud budova prostor pro kostičku nemá, získáte ihned 1 vítězný bod za každou budovu, která se právě nachází okolo tohoto náměstí, včetně nově přiložené.

Pokud postavíte budovu na poslední volnou parcelu okolo náměstí, je potřeba vyhodnotit vliv:

- Každý hráč, který má na tomto náměstí vliv, si může vybrat jednu z uvedených odměn na destičce náměstí.
- Hráč, který má na tomto náměstí nejvíce kostek vlivu, získá obě odměny.

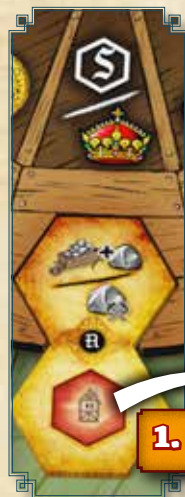
V případě shody má větší vliv ten hráč, jehož budovy byly dražší (sečtete náklady ve zlatácích a kamení, přičemž se nepočítají budovy, které nemají prostor pro kostičku hráče). Pokud shoda přetrvává, obdrží obě odměny všichni hráči ve shodě.

Pokud u náměstí nemáte ani jednu kostičku vlivu, nemůžete zde získat žádné odměny. Po vyhodnocení vlivu si hráči vezmou své kostičky z budov okolo právě vyhodnoceného náměstí zpět do zásoby.



PŘÍKLAD:

1. **Zelený** hráč si zvolil akční žeton s akcí stavba městské budovy, na akčním kole má navíc bonus stavby speciální destičky. Tato budova stojí z zlatáky.



1.



2.

2. Za budovu zaplatí náklady a získá uvedené okamžité odměny: postoupí o 1 políčko na stupnici technologií a získá 1 kámen.



4.

3.

5.



3. **Zelený** se rozhodne umístit budovu dle obrázku: jelikož připojil modrý rohový symbol k jinému, získá za to 1 modrý bonusový žeton.



4. Tato budova nemá prostor pro zelenou hráčskou kostičku, **zelený** proto získá 1 vítězný bod za každou budovu okolo tohoto náměstí. V tomto případě získá 3 vítězné body (pokud by zde prostor pro jeho kostičku byl, umístil by ji, ale nezískal by žádné vítězné body).



5. Tato budova dokončuje zástavbu okolo tohoto náměstí, přišel tedy čas vyhodnotit vliv.

Červený a **modrý** zde mají oba po jedné kostičce – podle pravidel pro shodu vlivu proto porovnají náklady postavených budov. Budovy **modrého** stály 4 suroviny, zatímco budovy **červeného** pouze 3. **Modrý** (má dražší budovy) tedy zvítězil a získá obě odměny z náměstí. **Červený** si musí vybrat, zda si vezme dva žetony stříbrných oken, nebo 4 vítězné body. Pokud by zde **zelený** měl kostičku, mohl by si rovněž vybrat jednu z odměn náměstí. Bohužel však nemá, proto nezíská v tuto chvíli nic.

Modrý a **červený** si na závěr vezmou své kostičky zpět do zásoby.

Stavba Královské cesty



Když provádíte tuto akci, posuňte svou figurku o jeden krok (tj. k dalšímu štítu s římskou číslicí) po Královské cestě.



Ulice města

Když posouváte svou figurku po Královské cestě, posunete ji vždy na následující kruhové políčko své barvy. Nalevo od tohoto políčka jsou znázorněny dva efekty, které ihned vyhodnotíte. Jeden z efektů vždy vyžaduje zaplacení 1 vejce – pokud jej nemáte nebo nechcete utratit, příslušný efekt nezískáte, stále však vyhodnotíte druhý efekt.

Karlův most



Pole IV představuje začátek Karlova mostu. Postoupit na pole IV stojí 1 vejce – pokud byste jej nemohli zaplatit, nemůžete tuto akci provést.

Poté co postoupíte figurkou na pole IV, si vezměte horní tři stříbrné dílky ze zásoby u mostu, jeden si vyberte a ostatní vraťte dospod hromádky. Vybraný dílek umístíte na model Karlova mostu – získáte odměny, které jste tímto dílkem překryli, a bonus z dílku samotného.



Pole V se nachází na samotném mostě. Postoupit na pole V opět stojí 1 vejce. Když postoupíte na pole V, vyberte si kterýkoliv zlatý dílek mostu. Umístíte jej na most a postupte na něj svou figurkou. Získáte odměny, které jste tímto dílkem překryli. Zvolený dílek bude hrát roli při závěrečném bodování.

Jakmile se vaše figurka nachází na Karlově mostě, již s ní nelze dále postupovat, tudíž nemůžete nadále provádět akci stavby Královské cesty.

Je-li na mostě umístěno pět dílků, je dokončen. Pokud dorazíte na pole IV v momentě, kdy je most již dokončen, vezmete si stále 1 stříbrný dílek a jeho bonus, avšak již nemůžete získat odměny z položení dílku na Karlův most. Dílek poté odhodíte.

Pokud dorazíte na pole V v momentě, kdy je most již dokončen, vezměte si zlatý dílek jako obvykle a položte jej spolu s vaší figurkou před sebe jako připomínku, že bude vyhodnocen v závěrečném bodování. (Pokud by hromádka zlatých dílků mostu byla již prázdná, nemá smysl na pole V postupovat.)

Technologie



V průběhu hry budete mít řadu příležitostí k postupu na stupnici technologií. Tímto postupem můžete získat až 4 žetony technologie.

Jakmile se váš ukazatel přesune na vyznačené místo, vezměte si horní tři žetony technologií odpovídající úrovni. Jeden si vyberte a zbylé vraťte dospod zásoby. Vybranou technologii si položte lícem nahoru ke své hráčské desce. Nikdo jiný ji již nemůže získat.

Technologie úrovně I a II představují trvalé schopnosti, které můžete v dalším průběhu hry využívat, počínaje vašim příštím tahem. Jelikož nemůžete použít tyto technologie ihned v tahu, kdy je získáte, může další hráč zahájit svůj tah, zatímco si stále v klidu vybíráte.

Naproti tomu technologie úrovně III a IV poskytují silné, jednorázové výhody, které lze použít ihned, nebo je uschovat na pozdější tah. Jakmile je jednou použijete, žeton odhodíte.

Za políčkem IV na stupnici již nemůžete získat další technologie, avšak vysoká pozice na stupnici vám může přinést vítězné body na konci hry. Pokud se váš ukazatel nachází na nejvyšším políčku a měli byste postoupit dále, získáte místo toho ihned z vítězné body.

Univerzita Karlova

V průběhu hry budete mít řadu příležitostí postoupit také na stupnici Univerzity Karlovy. Vaše pozice na této stupnici bude mít na konci hry vliv na bodovou hodnotu vašeho postupu na stupnici technologií (viz **stranu 16**).

Obecně řečeno, na této stupnici nezískáte žádné okamžité odměny v průběhu hry. Pokud se však váš ukazatel již nachází na nejvyšším políčku a měli byste postoupit dále, získáte místo toho ihned z vítězné body.



PŘÍKLAD: Zelený hráč provádí akci stavby Královské cesty. Nachází se již na poli IV, musí se proto posunout na pole V, což stojí 1 vejce. Poté, co vejce zaplatí, si vybere jeden ze zlatých dílků a umístí jej na jednu z volných pozic na mostě. Může si vybrat kteroukoliv vyjma místa, kde již leží dříve umístěný stříbrný dílek. Může si tedy zvolit například místo uprostřed, na němž jako odměnu získá 1 vejce a 1 modrý bonusový žeton. Po umístění dílku na vybrané místo na něj přesune svou figurku, čímž označí, že při závěrečném bodování obdrží zisk z tohoto dílku.



Most z vajec?

Pověst praví, že důležitou součástí malty použité při stavbě Karlova mostu byla vejce. Král tehdy rozkázal, aby byla ke stavbě mostu do Prahy svážena vejce vozy ze širokého okolí. Jedna z vesnic, jménem Velvary, byla tímto požadavkem zmatena, a aby se prý vajíčka nerozbila, poslala je uvařená natvrdo.

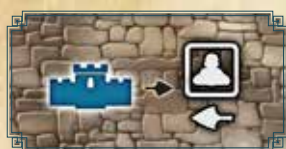
Může se vám zdát podivné, že by se při stavbě používala tak obyčejná věc, jako jsou vejce, ale faktem je, že Karlův most vydržel stát nad Vltavou již více než 600 let.

Hladová zed' a katedrála sv. Víta

Stavba Hladové zdi a katedrály sv. Víta je reprezentována dvěma mřížkami v rohu herního plánu. Můžete použít trojrozměrný model nebo hrát s mřížkou předtištěnou na herní desce. Král ocení vaši pomoc s těmito důležitými projekty.



Posun do stran



Jakmile postavíte destičku hradeb, na níž je vyznačen modrý symbol Hladové zdi, posuňte svůj ukazatel na mřížce Hladové zdi o jedno políčko doleva.



Obdobně posuňte svůj ukazatel o jedno políčko doprava, jakmile postavíte městskou budovu s červeným symbolem katedrály.

Posun do stran je možné získat i jinými efekty, viz níže.

Posun o řádek výše



Pro posun o řádek výše je potřeba zaplatit 2 žetony stříbrných oken, což můžete ve svém tahu provést i opakovaně (jedná se o volitelnou akci, kterou lze provést v každém vlastním tahu).



Mřížka je rozdělena na tři úrovně, při postupu nahoru z úrovně I na úroveň II (z druhého na třetí řádek) a z úrovně II na úroveň III (ze čtvrtého na pátý řádek) je nutno zaplatit uvedené dodatečné náklady.

Další efekty pohybu

Některé pohyby mají tyto okamžité účinky:



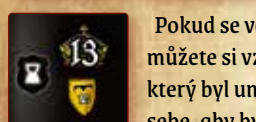
Pokud při pohybu váš ukazatel skončí na políčku s vítěznými body, ihned je získáte.



Pokud při pohybu váš ukazatel skončí na políčku se šipkou do strany, pohněte jím o jedno políčko navíc v uvedeném směru.



Pokud při pohybu váš ukazatel skončí na políčku se šipkou nahoru, můžete se pohnout o jeden řádek výše. Pokud tímto překračujete úroveň, musíte zaplatit náklady ve zlatácích a kamení jako obvykle (ale nemusíte platit žetony stříbrných oken).



Pokud se váš ukazatel přesune na poslední řádek katedrály, můžete si vzít jeden ze tří zlatých dílků pro závěrečné bodování, který byl umístěn na začátku hry ke katedrále. Položte jej před sebe, aby bylo zřejmé, že už jej nemůže získat jiný hráč.

Pohyb ukazatelem nahoru vám na konci hry vynáší více vítězných bodů, pohyb ukazatelem do strany zase zhodnocuje vaše červené a modré bonusové žetony. Podrobnosti najdete u závěrečného bodování na **straně 16**.

PŘÍKLAD:



1. **Zelený hráč** zvolil akční žeton z místa na akčním kole, které mu jako bonus poskytne žeton stříbrného okna. Rozhodne se postavit tuto městskou budovu a umístí ji za 4 zlatáky do Nového Města. Tím získá další žeton stříbrného okna a možnost posunu ukazatele na katedrále do strany.



2. **Zelený** nejprve zaplatí 2 žetony stříbrných oken, aby posunul svůj ukazatel na katedrále o jeden řádek výše. Toto políčko je se symbolem šipky nahoru, což mu umožňuje se znovu posunout bez placení dalších žetonů stříbrných oken. Tento pohyb zároveň překračuje úroveň, a stojí tedy navíc 1 zlaták a 1 kámen. Pokud by **zelený** nemohl či nechťel cenu zaplatit, jeho ukazatel by zůstal na místě, možnost posunu nahoru by však propadla. Rozhodne se proto zaplatit a posunout se o úroveň výše.

3. **Nyní zelený** využije symbol katedrály z postavené městské budovy, aby posunul svůj ukazatel o jedno políčko doprava – tím získá 2 vítězné body. Všimněte si, že mohl použít posun doprava už před pohybem kupředu, tím by se však nedostal na políčko se šipkou nahoru, popsáný tah byl tedy výhodnější.



Žetony oken



V průběhu hry budete mít řadu příležitostí získat žetony stříbrných nebo zlatých oken. Stříbrná okna slouží zejména k pohybu nahoru na Hladové zdi nebo katedrále sv. Víta. Zlatá okna (v možné kombinaci se stříbrnými) slouží k získání akce navíc. Na konci svého tahu nesmíte vlastnit více než 2 žetony oken: buď to je v tahu využijete, nebo musíte všechna přebývající odhodit.



Získání akce navíc

Ke standardní akci z akčního žetonu je možné získat také možnost provést akci navíc:



Jednou za tah smíte zaplatit buďto 2 žetony zlatých oken nebo 1 žeton zlatého a 1 žeton stříbrného okna, a získat tak akci navíc. Zvolit si můžete kteroukoliv ze šesti základních, výše popsaných akcí. Tuto dodatečnou akci smíte provést kdykoliv ve svém tahu, tedy i před provedením hlavní akce z akčního žetonu.



Příklad tahu hráče: vylepšení akce + akce navíc (stavba hradeb)



PŘÍKLAD:

- 1) Zelený hráč** začíná svůj tah výběrem akčního žetonu, který mu umožní vylepšit akci, přičemž již vlastní vylepšení, které mu při provádění této akce přináší jeden žeton zlatého okna. Vybere si znázorněnou destičku vylepšení a umístí ji na danou akci na desce (destičku může libovolně otočit, avšak musí ji umístit na odpovídající akci).
- 2)** Jelikož se jedná o vylepšení epochy II, posune **zelený** svůj ukazatel na stupnici Univerzity Karlovy o dvě políčka.
- 3) Zelený** umístil destičku tak, že může ihned získat 2 bonusy za připojení: posune svůj ukazatel o jedno políčko na stupnici technologií a získá také žeton stříbrného okna. Všimněte si, že prozatím nedostane žádný bonus za červený rohový symbol, jelikož ten není dosud k ničemu připojen.
- 4)** Standardně by tímto tah **zeleného** skončil. Rozhodne se však utratit 1 žeton zlatého okna a 1 žeton stříbrného okna, aby provedl v tomto tahu ještě další akci.
- 5)** Jako svou druhou akci se rozhodne stavět hradbu. Nebere si již z akčního kola další akční žeton, ale pouze oznámí, že bude provádět tuto akci. Jelikož stejnou akci před malou chvilí vylepšil, obdrží 1 vítězný bod. Vybere si uvedenou destičku hradeb, zaplatí za stavbu 4 kameny a získá 6 vítězných bodů.
- 6)** Destičku hradeb umístí způsobem znázorněným na obrázku: červené rohy jsou nyní spojené, za což obdrží 1 červený bonusový žeton. Kdyby v budoucnu umístil destičku a připojil k nim i třetí červený rohový symbol, získal by ihned další z červené bonusové žetony (1 za každý rohový symbol, k němuž připojuje destičku s rohovým symbolem stejné barvy).
- 7) Zelený hráč** tedy odehrál dvě akce. Více akcí již v tomto tahu zahrát nemůže, otočí proto akčním kolem a vrátí na něj akční žeton.

Shrnutí akce

- V každém tahu provedete alespoň jednu akci, a to akci zvolenou ze dvou možností znázorněných na vybraném akčním žetonu.
- Zaplacením žetonů oken (2 zlatá nebo 1 zlaté a 1 stříbrné) si můžete koupit možnost provést další libovolnou akci.
- Také některé technologie vám umožní provést dodatečnou akci.
- Akce je možné provádět v jakémkoli pořadí.
- Efekt vylepšení dané akce se spouští pokaždé, když danou akci provádíte. Provedete-li ji vícekrát za tah, získáte bonus vylepšení pokaždé.



Konec tahu

Na konci svého tahu postupujte takto:

- 1.** Smíte si ponechat maximálně 2 žetony oken, všechny přebývající odhodte.
- 2.** Otočte akční kolo o jednu pozici po směru hodinových ručiček.
- 3.** Vraťte akční žeton zpět na první místo v červené zóně. Pokud je toto místo právě zablokováno čtvercovým polem akčního kola, otočte kolem ještě o jedno pole, aby žeton bylo možné vrátit na místo.

- 4.** Ve vzácných případech, kdy akční žeton vyjede z modré zóny, jej odstraňte a umístěte na první volné pole v **zelené zóně** nebo (pokud takové pole není volné) na první dostupné pole v zóně červené. Stále má hodnotu 5 vítězných bodů, což označte pětibodovým žetonem.



Standardně otáčíte kolem vždy o jednu pozici, avšak pokud je šipka na kole právě ve výše znázorněné pozici, otočte kolem ještě jednou. Akční žeton je vždy vrácen na první pole červené zóny.

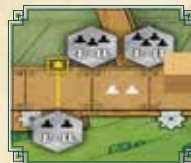


Počítání tahů

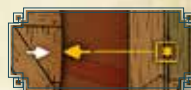


- I.** Kostičku na rámu akčního kola umístěte na začátku hry na políčko odpovídající počtu hráčů ve hře.
- II.** Poté co hráči odehrají určitý počet tahů, zapadne kostička na akčním kole do otvoru v mechanismu.
- III.** V tu chvíli posuňte kostičku na rámu o jedno políčko doleva směrem k symbolu přesypacích hodin.

Na konci tahu dalšího hráče zapadlou kostičku zvedněte, aby bylo možné kolem pootočit jako obvykle.



Přibližně v polovině hry překročí kostička na rámu hranici označující změnu epochy. Umístění této hranice závisí na počtu hráčů. Jakmile ji kostička překročí, odstraňte z nabídky na herním plánu a ze zásoby všechny destičky epochy I a nahraďte je destičkami z epochy II.



Ve hře dvou hráčů tato chvíle nenastává při pohybu kostičky na rámu, ale o několik tahů později v momentu, kdy bílá šipka na akčním kole dosáhne posledního políčka červené zóny (označené hvězdičkou).

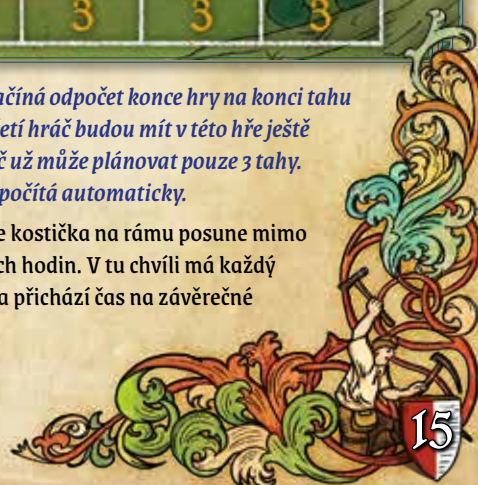
Konec hry

Jakmile se kostička na rámu dostane na poslední pole na rámu akčního kola, zbývá do konce hry 11 tahů. Pokud chtějí hráči vědět, kolik přesně tahů bude mít každý z nich, mohou se podívat do tabulky pod akčním kolem.

	1.	2.	3.	4.
1.	5	6	xx	xx
2.	3	4	4	xx
3.	2	3	3	3

PŘÍKLAD: Ve hře tří hráčů začíná odpočet konce hry na konci tahu startovního hráče. Druhý a třetí hráč budou mít v této hře ještě 4 tahy, zatímco startovní hráč už může plánovat pouze 3 tahy. Hra vám počet zbylých tahů spočítá automaticky.

Hra končí v okamžiku, kdy se kostička na rámu posune mimo stupnici na symbol přesypacích hodin. V tu chvíli má každý hráč odehráno svých 16 tahů a přichází čas na závěrečné bodování.



Závěrečné bodování

Kromě bodů nasbíraných průběžně během hry získají všichni hráči také dodatečné body na konci hry. Přehled závěrečného bodování můžete najít také na zadní straně přehledové karty.

1. Nevýhodnocená náměstí



Všechna náměstí, která nebyla během hry kompletně uzavřena, se nyní vyhodnotí. Každý hráč, který má u náměstí alespoň jednu kostku svého vlivu, získá odměnu uvedenou ve spodní části destičky.

2. Body za akademickou obec



Za každý posun na stupnici technologií získáváte 0–3 vítězné body. Bodová hodnota se odvíjí od hráčova postupu na stupnici Univerzity Karlovy. Příklad: V průběhu hry jste sedmkrát postoupili na stupnici technologií (váš ukazatel se právě nachází nad políčkem umožňujícím získat technologii úrovně IV). Pokud by se váš ukazatel na stupnici Univerzity Karlovy stále nacházel na některé z nižších (nebodovaných) pozic, nezískáváte žádné body. Naproti tomu, pokud by se váš ukazatel Univerzity Karlovy nacházel zcela nahoře na hodnotě 3, získáte 21 bodů.

3. Hladová zed' a katedrála sv. Víta



Nejprve **získáte vítězné body podle toho, v jakém řádku se nachází váš ukazatel**. Bodová hodnota každého řádku je uvedena v černém poli na jeho okraji.

Poté **získáte vítězné body za nasbírané červené a modré bonusové žetony**. Každý sloupec má u své paty uvedenu bodovou hodnotu, kterou vynásobíte svůj počet žetonů dané barvy: získáte stejný počet vítězných bodů. Hladová zed' zhodnocuje modré žetony za každý posun ukazatele doleva. Katedrála naopak zhodnocuje červené žetony za každý posun ukazatele doprava.



4. Hradby



- Pokud jste během hry postavili 3 destičky hradeb, získáte 4 vítězné body.
- Pokud jste během hry postavili 4–5 destiček hradeb, získáte 10 vítězných bodů.
- Pokud jste během hry postavili 6 nebo více destiček hradeb, získáte 18 vítězných bodů.

Počítají se všechny destičky hradeb, které jste okolo své akční desky postavili, nemusí spolu sousedit.

5. Závěrečné bonusy



Během hry můžete získat individuální bodovací schopnosti, například získáním dílku V na Karlově mostě či na katedrále, případně obsazením pozice na některé z pečetí na herním plánu. Tyto dodatečné vítězné body si připočtete právě teď.

6. Zbývá vejce



Navíc získáte vítězné body, pokud vám zbylo dost žetonů vajec. Konkrétní počty udává uvedená tabulka. Pokud vám tedy zbyla například alespoň 4 vejce, získáte 10 vítězných bodů.

Vítězství

Vítězem hry se stává hráč, jenž získal nejvíce vítězných bodů. V nepravděpodobném případě bodové shody vítězí ten hráč, který hrál později (tzn. nejlepší pozici při řešení remíz má hráč po pravici startovního hráče).

Než začnete hru po dohrání uklízet zpět do krabice, vychutnejte si alespoň krátce své velkolepé dílo. A pamatujte přitom, že tyto památky – katedrála sv. Víta, Hladová zed' či Karlův most – dodnes hrdě stojí v srdci Prahy.

PŘÍKLAD: Zelený má svůj ukazatel na vrchním řádku katedrály, což mu vynese 13 vítězných bodů (a navíc postupem na vrchní patro získal bodovací destičku pro krok 5 tohoto závěrečného bodování). Podle jeho umístění v daném sloupci mají jeho červené bonusové žetony hodnotu 3 vítězných bodů. Zelený má 3 takové žetony, získá za ně tedy 9 vítězných bodů.



Sólová varianta

Pro sólovou hru připravte hru jako pro dva hráče. Budete začínajícím hráčem. Po každém svém tahu odehrajte tah virtuálního soupeře:

1. Vyberte akční žeton, který je na soukolí nejdále (tj. nejbliže k modré zóně).
2. Akční žeton vraťte do soukolí dle standardních pravidel.

Cílem hry je získat co nejlepší skóre. Jsme toho názoru, že dobrý výsledek znamená získat více než 140 vítězných bodů. Pokud hledáte sólovou variantu, v níž je tah soupeře simulován podrobněji, navštivte webovou stránku

www.deliciousgames.org nebo www.foxinthebox.cz.

Přehled důležitých pravidel

- Bonus získaný z akčního kola je možné využít později v rámci vašeho tahu.
- Pokud vylepšíte akci, je možné získat zpětně výhodu tohoto vylepšení, pokud jste v rámci tahu příslušnou akci již využili.
- Bonus vylepšené akce se aplikuje vždy, když danou akci provádíte: ať už standardním způsobem pomocí akčního žetonu, dodatečnou akci (za dva žetony oken) nebo efektem žetonu technologie (úroveň III nebo IV).
- Speciální destičku (budovy, hradby nebo vylepšení) si můžete vzít pouze tehdy, pokud provádíte příslušnou akci pomocí akčního žetonu, a to z takového místa, kde je možnost postavení speciální destičky uvedena jako bonus na soukolí.
- Technologie úrovně I a II nelze uplatnit v tahu, kdy byly získány.
- Technologie úrovně III a IV lze využít okamžitě po získání nebo je uschovat pro pozdější tah.
- Pokud již hráči dostavěli Karlův most, nelze již získat jeho výhody. Lze však stále získat výhody stříbrných a zlatých dílků mostu (dílků IV a V).

Autor: Vladimír Suchý

Ilustrace: Milan Vavroň

Grafika a 3D modely: Radek "rbx" Boxan

Produkce: Kateřina Suchá

Pravidla: Jason Holt

Testeři: Vojta, Katka, Kája, Miloš Procházka, Kendy, Jindra, Láďa Smejkal, Kew, Libor, Jirka Bauma, Ondra Demel, Youda, Andy, Pítrs, Rony a Danča, Roman, Adam, Patrik Hajda, Ondra Skoupý se ženou, Alladjex, Oskar, Radek, Tomáš, Zachi, hráči ze Světa deskových her, Tlama Games, Kubrtovo hraní a účastníci Počátecké herní špičky, Malenovic, Lateru, Trachtace, Warconu a spousty dalších.

Zvláštní poděkování: Henriku Larssonovi za jeho inspirativní návrhy a Ládínovi za připomínky k sólu hře. Radku Boxanovi za jeho grafiku, 3D stavby a další technické vychytávky.

České vydání: FOX IN THE BOX, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Tom Láďa, Ondřej „Kew“ Kurka

Sazba: David Hanáček **Korektura:** Eliška Pospíšilová

Varianty hry



Chcete-li vyzkoušet asymetrickější hru, zkuste hrát s akčními žetony otočenými na stranu B (nemíchejte však stranu A a stranu B).



Některé (či všechny) části Královské cesty neobsahující efekty vajec lze nahradit těmito destičkami. Správná pozice destičky je vždy naznačena římskou číslicí.



Modely Hladové zdi a katedrály sv. Víta mohou být poskládány z různých alternativních dílů pro jednotlivé úrovně. Tyto díly jsou označeny písmeny A a B; u každého projektu je doporučeno použít pouze jednu sadu. Oba projekty jsou nicméně na sobě nezávislé, lze tedy mít jinou sadu u Hladové zdi a jinou u katedrály.

Poznámky k časování

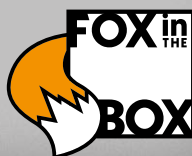
Obecně lze říci, že časování akcí je dostatečně volné, abyste mohli vyhodnotit efekty v pořadí, které se vám nejvíce hodí. V libovolném pořadí lze provádět zejména následující:

- Použití jednorázové technologie.
- Získ dodatečné akce.
- Provedení dodatečné akce.
- Výběr akčního žetonu.
- Výběr jedné z akcí na akčním žetonu a její provedení.
- Vyhodnocení horizontálního pohybu ukazatele na Hladové zdi nebo katedrále získaného z destičky budovy nebo odjinud.
- Zaplacení posunu ukazatele o řádek výše na Hladové zdi nebo katedrále.
- Vyhodnocení okamžitých efektů na Královské cestě, které jste získali v tomto tahu.

Přes značnou flexibilitu ve vykonávání akcí během vašeho tahu nesmíte použít věc nebo získat odměnu, dokud jste za ni nezaplatili požadované náklady. Např.:

- Nelze vykonat akci z akčního žetonu z červené zóny soukolí, dokud za ni nezaplatíte.
- Nelze získat výhody destičky budovy nebo hradeb, dokud za ni nezaplatíte.

Více viz první dvě odrážky v Přehledu důležitých pravidel.



Historické okénko



Karel IV.

Karel IV. byl českým králem v letech 1346–1378. Roku 1355 se navíc stal i císařem Svaté říše římské. Byl jedním z nejvdělanějších panovníků středověku, mimo jiné hovořil pět jazyků. České země za jeho vlády prosperovaly a Praha se díky jeho ambiciózním stavitelským projektům stala jednou z nejvýznamnějších metropolí Evropy.



Královská cesta

Královská cesta víceméně kopíruje trasu vyznačenou na herním plánu. Po překročení Karlova mostu míří směrem k Pražskému hradu. Po skončení vlády Karla IV. se stala cestou, kudy chodilo korunovační procesí českých králů.



Staré Město pražské

Staré Město pražské leží v ohybu řeky Vltavy, tak jak to vidíte na našem herním plánu. Před jeho hradbami měla vyrůst zástavba takzvaného Nového Města, obehnaná vlastními novými hradbami – právě tuto novou zeď a budovy stavíte v této hře. Na druhém břehu Vltavy, vklíněná mezi řeku a strmá úpatí Hradčan, leží další významná čtvrť – Malá Strana.



Karlův most

Karlův most měl spojit oba břehy řeky Vltavy protékající městem. Ty byly původně spojeny Juditiným mostem, pojmenovaným po dřívější české královně, jenž však padl za obětí silné povodni v roce 1342, a proto bylo potřeba postavit most nový. V pozdějších staletích byl Karlův most vyzdoben barokními sochami a dodnes patří mezi nejznámější pražské památky. Lidová pověst praví, že pevnost a odolnost získal most díky vejším přidávaným do malty.



Katedrála svatého Víta, Václava a Vojtěcha

Katedrála sv. Víta je dominantou Pražského hradu. Základní kámen k její stavbě položil už král Jan Lucemburský a jeho syn, pozdější král Karel IV., ve výstavbě pokračoval. Během jeho vlády dohlížel na stavbu po celých 50 let (až do své smrti) známý architekt Petr Parléř. Stavba pokračovala do 15. století, kdy začaly husitské války, následně byla obnovena až v 19. století.



Na herním plánu můžete najít také několik dalších významných památek, jež dodnes stojí v srdci Prahy, například:

- Staronovou synagogu
- Kostel Panny Marie Sněžné
- Pražský hrad



Univerzita Karlova

Univerzita Karlova byla založena roku 1348 jako vůbec první univerzita ve střední Evropě. Na našem herním plánu je její místo vyznačeno žlutým náměstím, které poskytuje bonus na stupnici technologií a Univerzity Karlovy. Od dob jejího založení byla pro univerzitu postavena celá řada dalších budov a dodnes je jednou z předních akademických institucí v České republice.



Hladová zeď

Hladová zeď měla sloužit jako nové opevnění Malé Strany. Stavební práce poskytl mnoha dělníkům možnost obživy a pověst říká, že Karel IV. nechal tuto hradbu vybudovat zejména proto, aby zaměstnal chudinu, trpící po hladomoru z roku 1361.

Glosář



Získejte žeton okna vyobrazené barvy.



Vyberte si speciální destičku dle pravidel na **straně 9**, nebo získáte 1 vítězný bod.



Můžete za uvedenou cenu koupit 1 vejce. Jelikož jde o bonus z akčního kola, můžete jej využít později v rámci tahu, pokud v dané chvíli nemáte na zaplacení.



Posuňte svůj ukazatel o 1 na příslušné stupnici.

Pečetě



Na konci hry si můžete za každý svůj zbylý zlaták koupit 2 vítězné body (maximálně tedy 18 bodů).



Na konci hry si můžete za každý svůj zbylý kámen koupit 2 vítězné body (maximálně tedy 18 bodů).



Na konci hry můžete koupit 3 vítězné body za každou dvojici kamene a zlatáku. Pokud vám například zbylo 5 zlatáků a 8 kamenů, můžete zakoupit maximálně 15 vítězných bodů (za 5 zlatáků a 5 kamenů; 3 kameny vám zbudou).

Královská cesta



Získáte 3 body za každé své vylepšení z první epochy.



Můžete zaplatit 1 zlaták a získat 4 vítězné body (pouze jedenkrát).



Můžete zaplatit 1 vejce a získat jednu z uvedených odměn (zlaté okno / posun na stupnici technologií; pouze jedenkrát).



Můžete zaplatit 1 vejce a získat jednu z uvedených odměn (dvě stříbrná okna / posun na stupnici kamenolomu a zlatého dolu; pouze jedenkrát).



Ihned získáváte 2 body za každý žeton okna, který máte (nic za to neplatíte).



Nachází-li se váš ukazatel na této části Královské cesty a provádíte akci Vylepšení, získáte 2 vítězné body a navíc 1 kámen nebo 1 zlaták.



Nachází-li se váš ukazatel na této části Královské cesty a postavíte budovu, jež neobsahuje uvedený symbol, získáte 3 vítězné body.



Nachází-li se váš ukazatel na této části Královské cesty a postavíte destičku hradby, získáte 2 vítězné body.

Dílky Karlova mostu



Ihned můžete posunout svůj ukazatel o jedno místo doleva na Hladové zdi. Rovněž získáte 1 žeton stříbrného okna a 2 vítězné body



Ihned můžete posunout svůj ukazatel o jedno místo doprava na katedrále. Rovněž získáte 1 žeton stříbrného okna a 2 vítězné body.



Ihned postupte 3× na stupnici Univerzity Karlovy.



Ihned získáte 3 vítězné body. Na konci hry získáte tolik vítězných bodů, na kolikáté pozici na stupnici Univerzity Karlovy se nachází váš ukazatel (např. nachází-li se na nejvyšším místě, získáte 8 vítězných bodů).



Na konci hry získáte 3 vítězné body za každé vaše vylepšení. Pokud jste některou akci vylepšili dvakrát, započítává se každé z těchto vylepšení.



Na konci hry získáte 2 vítězné body za každou destičku hradeb, kterou jste postavili.



Ihned získáte 3 vítězné body. Na konci hry získáte tolik bodů, na kolikáté pozici na stupnici zlatých dolů se nachází váš ukazatel (např. pokud se nachází na stupnici zcela vpravo, získáte 8 vítězných bodů).



Ihned získáte 3 vítězné body. Na konci hry získáte tolik bodů, na kolikáté pozici na stupnici kamenolomů se nachází váš ukazatel (např. pokud se nachází na stupnici zcela vpravo, získáte 7 vítězných bodů).



Na konci hry získáte 2 body vynásobené součtem čísel řádků, na nichž se nacházejí vaše ukazatele na Hladové zdi a katedrále. Například pokud je váš ukazatel ve třetím řádku Hladové zdi, získáte 6 vítězných bodů + body za pozici ukazatele na katedrále.

Na modelu Hladové zdi a katedrály tyto symboly nemají žádný efekt, pouze určují číslo řádku.

Destičky náměstí



Horní odměna představuje pohyb do strany vašim ukazatelem na Hladové zdi nebo katedrále sv. Víta. Hráč, jenž získá obě odměny, získává navíc 3 zlatáky, pohyb kostičkou si však stále může zvolit pouze jeden.

Přehled technologií

Technologie úrovně I a II poskytují trvalé výhody, které můžete používat v každém z vašich příštích herních tahů. Nelze je však použít ihned v tahu, kdy byla daná technologie získána.

Naproti tomu technologie úrovně III a IV představují jednorázové efekty, které lze využít v kterémkoliv herním tahu, včetně toho, kdy byla technologie získána. Po použití žeton technologie odhodíte. Pokud vám technologie umožní vykonat další akci, nepočítá se do limitu jedné dodatečné akce, kterou můžete získat zaplacením žetonů oken.

Úroveň I



Pokaždé když získáte vyobrazený bonus (zlaťáky/kámen) na akčním kole, získáte o jednu tuto surovinu více a k tomu 1 vítězný bod.



Získáte 2 vítězné body pokaždé, když postoupíte na vyobrazené stupnici.



Získáte 2 vítězné body pokaždé, když postoupíte o řádek výše na katedrále nebo Hladové zdi.



Pokaždé když získáte z akčního kola vítězné body (z modré části kola nebo jako bonus), získáte 1 vítězný bod navíc.

Úroveň II



Pokaždé když postavíte budovu s uvedeným symbolem, získáte vyobrazenou surovinu a 1 vítězný bod.



Jednou za kolo získáte navíc 1 vítězný bod a uvedenou surovinu (kámen/zlaťák), získáte-li uvedený bonusový žeton.



Pokaždé když postavíte budovu, která neobsahuje uvedený symbol, získáte 1 vítězný bod a uvedenou surovinu.



Pokaždé když získáte (nebo koupíte) vejce, získáte 1 vítězný bod a 1 kámen.



Pokaždé když postavíte destičku hradby s uvedeným symbolem, získáte vyznačenou surovinu a 1 vítězný bod.

Úroveň III



Získáte 1 vejce. Ihned proved'te akci stavba Královské cesty.



Posuňte svůj ukazatel o jeden řádek výše na Hladové zdi nebo katedrále. Pokud tím postoupíte o úroveň nahoru, nemusíte platit zlaťáky a kámen.



Posuňte 4x svůj ukazatel na stupnici Univerzity Karlovy.



Proved'te ihned akci vylepšení a získejte 3 vítězné body.



Vyprodukujte zlaťáky a získejte 2 kameny. Pozor, nejedná se o akci správa zlatých dolů, nezískáváte tak bonusy za vylepšení této akce!

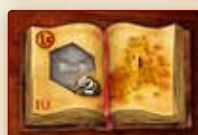


Vyprodukujte kámen a získejte 2 zlaťáky. Pozor, nejedná se o akci správa kamenolomu, nezískáváte tak bonusy za vylepšení této akce!

Úroveň IV



Proved'te akci stavba městské budovy. Celková cena budovy, tj. součet ceny na destičce a předtištěná cena za pozemek na herním plánu, je snížena o 2 zlaťáky (nelze ji však snížit na méně než 0).



Proved'te akci stavba hradeb. Cena destičky hradeb je snížena o 2 kameny.



Proved'te jakoukoliv akci.



Proved'te akci vylepšení a získejte 1 žeton zlatého okna.



Získejte ihned obě odměny z jednoho libovolného náměstí bez ohledu na to, zda náměstí již bylo vyhodnoceno (nesmí se ale jednat o náměstí, které není umístěno na herním plánu).



Posuňte svůj ukazatel na stupnici zlatého dolu nebo na stupnici kamenolomu o 1 pole doprava. Následně vyprodukujte zlaťáky nebo kameny. Obě rozhodnutí jsou vzájemně nezávislá, je tedy např. možné zvýšit produkci zlaťáků a poté se rozhodnout, co vyprodukujete. Tímto efektem není možné získat bonusy za případné vylepšení akce.