



# PAX PAMIR: DRUHÁ EDICE

## Pravidla hry

Ve hře Pax Pamir se každý z hráčů ujímá role jednoho z afghánských vůdců v devatenáctém století, kteří se po kolapsu durránické říše snaží o vznik nového státu. Západní historikové toto období často nazývají Velkou hrou, protože si na jevišti Střední Asie své účty vyřizovaly evropské velmoci. V naší hře jsou tyto velmoci vnímány striktně perspektivou Afghánců, kteří se pokoušeli vměšující se *ferengi* (cizince) využít pro svůj vlastní záměr.

Ve smyslu herních mechanismů je hra Pax Pamir poměrně přímočará a využívá mechaniku postupné výstavby prostoru hráče. Hráči tráví většinu času nákupem karet ze společné nabídky a poté vykládáním těchto karet do řady před sebe, které budeme říkat hráčův dvůr. Hraním karet hráči přidávají na herní mapu další jednotky a zároveň si zajišťují přístup k následným akcím, které jim pomohou narušit zájmy protivníků a dosáhnout vlastních cílů. Ačkoli každý hráč buduje svou vlastní řadu karet, hra nabízí spoustu možností, ať přímých, či nepřímých, jak ovlivnit snahu ostatních hráčů.

Aby přežili, budou hráči uzavírat různé koalice. Ve hře jsou tyto koalice představovány hlavně těmi, kdo je financují. Dvě z možných koalic (britská a ruská) jsou podporovány evropskými mocnostmi. Třetí koalice (afghánská) je podporována místními silami, které chtějí ukončit evropské vměšování v regionu.

Jakmile se v průběhu hraní dostane do hry speciální karta události nazvaná kontrola dominance, jednotlivé koalice změní své síly. Pokud je při vyhodnocení kontroly dominance některá koalice silnější než ostatní, obdrží hráč, který je vůči takové koalici loajální, vítězné body v poměru k vlivu, jaký v koalici má. Pokud je však při kontrole dominance Afghánistán rozdrobený (tj. žádná z koalic nedominuje), obdrží hráči vítězné body pouze na základě svých vlastních sil.

# Herní komponenty

## MAPA

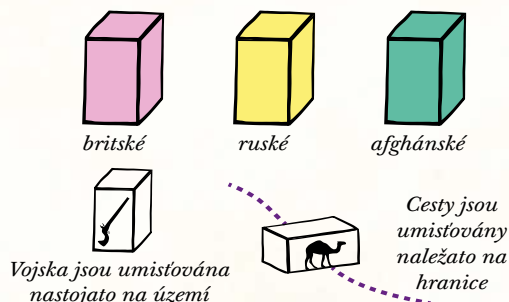
Herní mapa se skládá ze šesti území. Pro počet herních komponent umístěných na jednotlivá území nebo na jejich hranice není stanoveno žádné omezení. Území a jejich hranice mohou rovněž obsahovat herní komponenty více hráčů a koalic. Na okraji mapy je vyznačena stupnice vítězných bodů a pole pro označení preferovaného symbolu.



## KVÁDRY KOALIC (36)

Každá z koalic má k dispozici dvanáct kvádrů ve své barvě. Co přesně kvádr představuje, závisí na jeho umístění. Kvádr umístěný na území na mapě představuje vojsko. Pokud je umístěn na hranici mezi dvěma územími, představuje cestu (je vhodné umístit kvádr na bok – pak je na první pohled jasné, zda se jedná o vojsko, či cestu).

Obecně jsou kvádry koalic prospěšné pouze těm hráčům, kteří jsou vůči daným koalicím loajální. Takže i když pomůžete vybudovat koaliční vojsko, nebude vás následovat, pokud se vaše loajalita změní.



## VÁLCE (55)

Každý hráč má k dispozici jedenáct válců ve své barvě. Válec se zlatým potiskem slouží k zaznamenání počtu vítězných bodů. Ostatní válce mohou mít v závislosti na svém umístění různý význam. Pokud je válec umístěn na území, jedná se o kmen. Pokud je umístěn na kartu na dvoře hráče, jedná se o špeha.

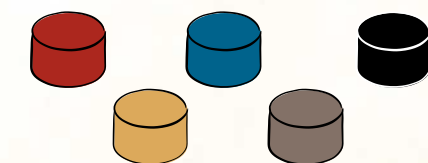
Na rozdíl od kvádrů koalic budou vaše válce vždy na vaší straně, ať už jste loajální vůči komukoli.

## ZÁSoba PENĚZ (36)

Ve hře je 36 mincí. Každá z mincí má hodnotu jedné rupie. Na rozdíl od ostatních herních komponent není pro množství peněz žádné omezení, ale to, že by jejich zásoba došla a vy jste museli použít náhradu, se stává opravdu zřídka. Rupie v Pax Pamir představují politický kapitál. Politický kapitál byl v období, ve kterém se hra odehrává, obvykle hrou s nulovým součtem a to platí i pro Pax Pamir.

## OSTATNÍ KOMPONENTY

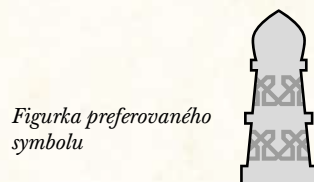
Ostatní komponenty, např. žetony vládce, desky hráčů, ukazatel loajality nebo figurka preferovaného symbolu, plní ve hře různé funkce, o kterých si povíme později.



Ukazatel loajality a deska hráče v barvách hráčů



<b>VÁŠ TAH:</b> Nejprve vykonáte až šest akcí. Každá akce má svůj náklad.	<b>VÝSADY SILY KARET</b>	<b>KONTROLA DOMINANCE</b>
<b>Náklady:</b> Karty ve vlastním držení umožňují získat výherní body. Akce z karet, které mají výherní hodnotu, jsou považovány za úspěšné. Pokud je vlastní držení karet nižší než limit, akce jsou ztraceny.	<b>VELIKOST JIHOKA</b> Vlastní držení karet umožňuje získat výherní body. Akce z karet, které mají výherní hodnotu, jsou považovány za úspěšné. Pokud je vlastní držení karet nižší než limit, akce jsou ztraceny.	<b>BEZMĚRA</b> Vlastní držení karet umožňuje získat výherní body. Akce z karet, které mají výherní hodnotu, jsou považovány za úspěšné. Pokud je vlastní držení karet nižší než limit, akce jsou ztraceny.
<b>Pak proveďte šest akcí.</b>	<b>KARTY V RUCI</b> Vlastní držení karet umožňuje získat výherní body. Akce z karet, které mají výherní hodnotu, jsou považovány za úspěšné. Pokud je vlastní držení karet nižší než limit, akce jsou ztraceny.	<b>POVEDI KARTY</b> Vlastní držení karet umožňuje získat výherní body. Akce z karet, které mají výherní hodnotu, jsou považovány za úspěšné. Pokud je vlastní držení karet nižší než limit, akce jsou ztraceny.



Figurka preferovaného symbolu

# KARTY (142)

Ve hře najdete tři druhy karet. Karty událostí (16), karty dvora (100) a karty Vachány (24 karet umělé inteligence – UI – a 2 karty nápovědy).

Karty událostí fungují poměrně přímočaře. Každá z karet má dvě funkce. Spodní část karty se uplatní, jakmile je karta zakoupena z nabídky některým z hráčů. Vrchní část karty se naopak uplatní, jakmile je karta automaticky odhozena při obnovení nabídky karet na konci tahu hráče. Hráči by si měli uvědomit, že čtyři z těchto karet (ty s obrázkem trůnního sálu v Bálá hisár) jsou speciální karty události zvané kontrola dominance a právě v průběhu vyhodnocování těchto karet jsou udělovány vítězné body.

Většina karet ve hře patří mezi karty dvora. Na kartách samotných je spousta informací a porozumění jejich významu je pro hru zásadní. Vysvětlivky jsou připojeny níže.

Karty Vachány (karty umělé inteligence, dále označené jako karty UI) jsou využity pouze při hře s Vachánou (strana 16). Karty nápovědy slouží k uložení darů Vachány a pro připomenutí důležitých pravidel.

Karta události



Karta události kontrola dominance

## Základní přehled Všechny karty dvora obsahují:



## Pokročilý přehled Některé karty dvora obsahují:



## Patrioti Některé karty dvora symbolizují silné ideologie.



Patrioti budou vašemu dvoru sloužit pouze v případě, že se jejich loajalita bude shodovat s vaší.

Patriot (barevný pruh)

## Karty Vachány Tyto karty můžete zatím ignorovat, pokud se nerozhodnete hrát s Vachánou.





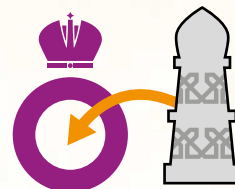
# Příprava hry

*Pokud chcete využít Vachánu jako hrou řízeného soupeře ve hře jednoho či dvou hráčů, přečtěte si pravidla na straně 16.*

## POČÁTEČNÍ PREFEROVANÝ SYMBOL

Pax Pamir začíná v dobách velké politické nestability. Právě byl svržen poslední z durrániských vládců, Ajjúb chán. Kdysi jednotná země je nyní na pokraji totálního zhroutení a místní vládcí začínají konat.

Pro znázornění této politické nálady umístíme figurku preferovaného symbolu k politické značce.



## SESTAVENÍ DOBÍRACÍHO BALÍČKU

1. Rozdělte do samostatných balíčků karty dvora a karty událostí.
2. Zamíchejte karty dvora. Vytvořte šest samostatných balíčků karet dvora, přičemž v každém z nich bude lícem dolů pět karet plus další karta za každého hráče (*např. při hře tří hráčů bude v každém balíčku 8 karet*). Zbytek karet vraťte do krabice, ve hře nebudou potřeba.
3. Z balíčku karet událostí dejte stranou čtyři karty kontroly dominance. Umístěte po jedné do třetího až šestého balíčku karet dvora z předchozího bodu.
4. Zamíchejte zbytek karet událostí. Umístěte dvě karty událostí do druhého balíčku karet dvora, vytvořeném v bodě 2, a dále po jedné kartě události do balíčků tři až šest. Zbývajících šest karet událostí vraťte do krabice, opět již nebudou potřeba.
5. Nakonec zvlášť zamíchejte každý ze šesti balíčků karet dvora (nyní již i s kartami událostí). Všechny šest balíčků pak umístěte na sebe tak, že balíčky s kartami kontroly dominance budou vespu. Tento celkový balíček již nemíchejte.

## VYTVOŘENÍ NABÍDKY KARET

Ve hře Pax Pamir se karty dostávají do hry prostřednictvím jejich nabídky. Nabídka se skládá z pole dvanácti lícem nahoru otočených karet, uspořádaných do dvou řad a šesti sloupců. V průběhu přípravy vytvoříte tuto nabídku tak, že postupně vykládáte karty do sloupců (vrchní karta jako první) z připraveného dobíracího balíčku. Začněte sloupcem vlevo. Zbytek dobíracího balíčku pak umístěte napravo od nabídky.

## HRÁČI SI VEZMOU SVÉ KOMPONENTY

Dejte každému hráči jedenáct válců, ukazatel loajality a desku hráče zvolené barvy a 4 rupie. Umístěte válec se zlatým potiskem každého hráče na pole „nula“ na počítadle vítězných bodů po obvodu mapy. Zbylé válce si každý hráč umístí na kruhová pole na své desce.

## PENÍZE A KVÁDRY KOALIC

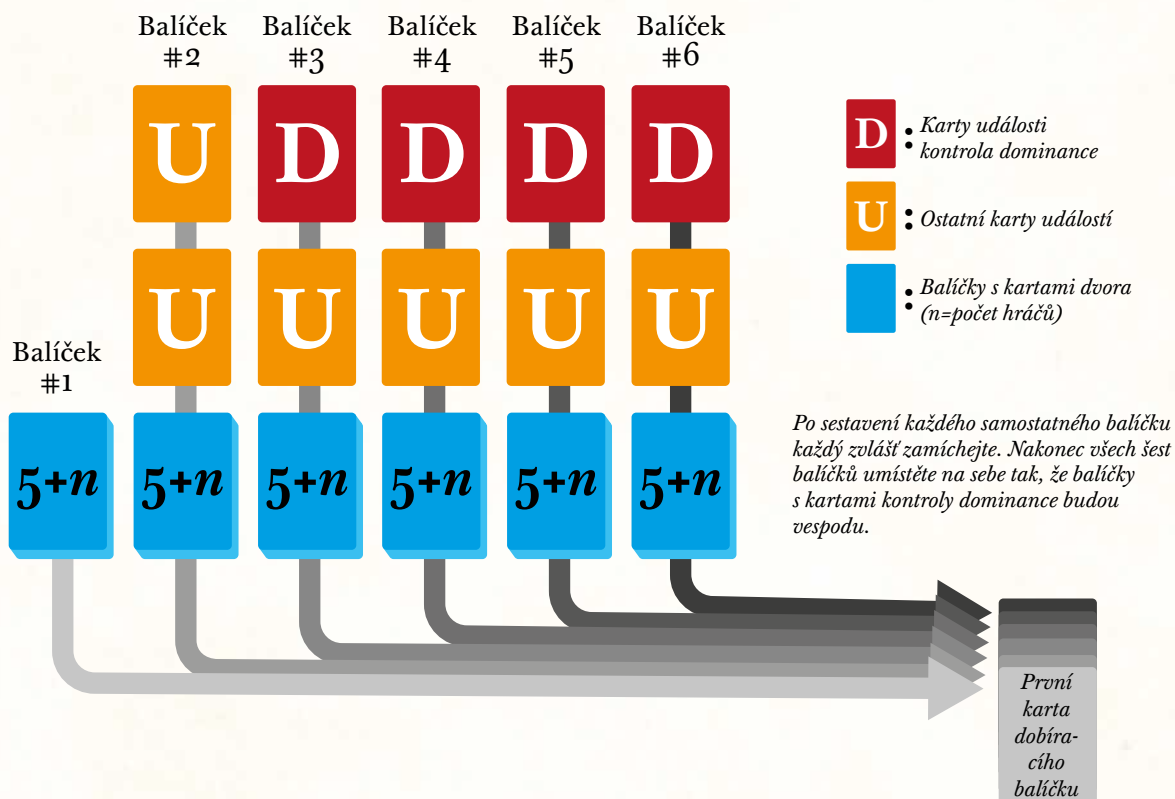
Zbytek peněz umístěte stranou do společného banku a položte zásobník s kvádry koalic tak, aby jej měli na dosah všichni hráči.

## POČÁTEČNÍ LOAJALITA

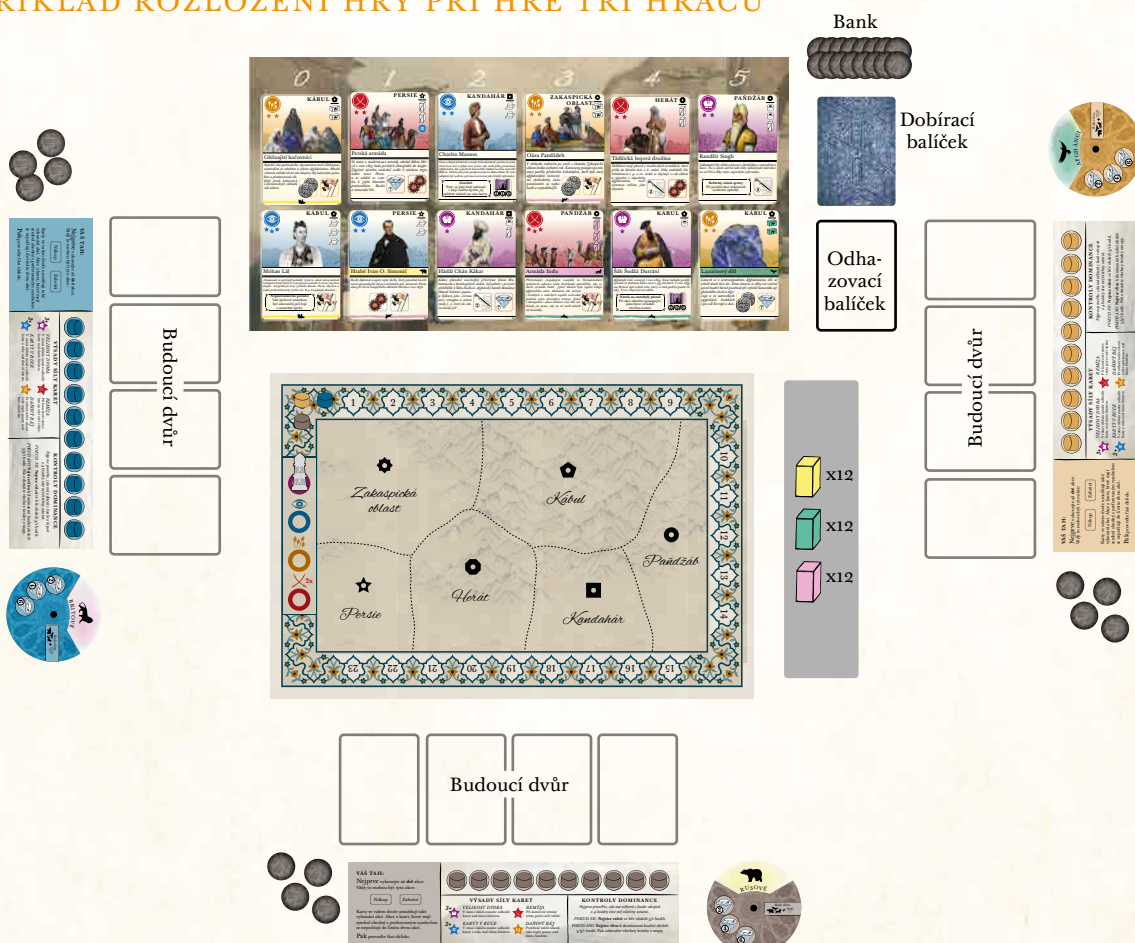
Od náhodně zvoleného hráče dále po směru hodinových ručiček si každý hráč zvolí svou počáteční loajalitu a tu také nastaví na svém kruhovém ukazateli. Jakmile tak učiní všichni, hráč, který volil počáteční loajalitu jako poslední, začíná první tah. **Hra je nyní připravena.**



## NÁZORNÁ PŘÍPRAVA DOBÍRACÍHO BALÍČKU



## PŘÍKLAD ROZLOŽENÍ HRY PŘI HŘE TŘÍ HRÁČŮ



# Klíčové názvy a pojmy

## ČTYŘI SYMBOLY

Na většině karet ve hře se nachází jeden ze čtyř symbolů, přičemž každý odpovídá určité formě moci: ekonomické, vojenské, politické a špiónážní. Každý ze symbolů má své výhody. Obecně řečeno:



Symbol ekonomiky ovládá koloběh rupií a pohyb komponent. Také ochraňuje majetek před zdaněním.



Symbol politiky upevňuje moc a určuje, které karty je možné zahrát.



Symbol vojenství řídí vojska a pomáhá zajistit koaliční dominanci.



Symbol špiónáže zajišťuje diplomatickou flexibilitu a schopnost ohrožit nepřátele.

### Preferovaný symbol

Jeden ze symbolů (určitá forma moci) je vždy preferovaný. Podle preferovaného symbolu se určuje, které z karet mohou vykonat akce navíc (strana 12), a může být dražší nákup karet (strana 10). Preferovaný symbol se mění při zahrání určitého typu karet (strana 11).

## VÁŠ DVŮR

Každý hráč vykládá karty do řady před sebou, které říkáme dvůr. Hráčův dvůr neobsahuje na začátku hry žádné karty, ale v jejím průběhu bude hráč karty do svého dvora postupně přidávat, nebo je z něj odebírat. Pořadí karet vyložených před hráčem **nesmí** být libovolně měněno. Během hráčova tahu může jeho dvůr obsahovat libovolné množství karet. Během úklidové fáze však hráč může mít pouze tolik vyložených karet, kolik činí součet fialových hvězd na jím vyložených kartách plus tři. Prebytečné karty musí odhodit.

## KARTY V RUCE HRÁČE

Každý z hráčů může mít během hry karty v ruce. Zatímco v průběhu hráčova tahu lze mít v ruce libovolný počet karet, během úklidové fáze tahu musí hráč z ruky odhodit takové množství karet, aby mu jich v ruce zůstalo maximálně tolik, kolik činí součet modrých hvězd na jím vyložených kartách plus dva.

## SÍLA KARTY A VÝSADY

Každá z karet dvora má sílu symbolizovanou jednou až třemi hvězdami. Síla má dva hlavní dopady. Zaprvé ovlivňuje účinek některých akcí na kartě; ovlivněné akce mají dodatečný symbol, aby bylo jasné, které akce jsou silou karty ovlivněny. Zadruhé síla karty ovlivňuje celkový počet hvězd určité barvy ve vašem dvoře. A celkový počet hvězd určité barvy přináší určitou výsadu:



*Pohyb síly  
jedna*



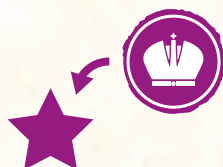
*Pohyb síly  
tři*



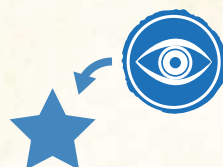
Hvězdy ekonomiky chrání vaše peníze před zdaněním.



Hvězdy vojenství rozhodují při remíze počtu vítězných bodů.



Hvězdy politiky vám umožní spravovat větší dvůr.



Hvězdy špiónáže vám umožní držet v ruce více karet.

# LOAJALITA A VLIV

Ve hře Pax Pamir jsou hráči loajální vždy vůči jedné z koalic: britské (ružová), ruské (žlutá) nebo afghánské (zelená). Vaše loajalita předurčuje barvu koaličních kvádrů, které budete umisťovat zahráním karet nebo akcí budování. *Například hráč loajální vůči Rusku bude umisťovat žluté kvádry.*

Míra loajality k dané koalici je měřena body vlivu. Jak se tyto body získávají, si řekneme později. Prozatím postačí, když si budete pamatovat, že celkový počet vlivu je roven součtu počtu **patriotů** na vašem dvoře, množství **kořisti** a počtu **darů** plus jedna.

Abyste svou loajalitu změnili, musíte získat body vlivu, jež jsou spojeny s jinou koalicí, než vůči které jste právě loajální (ať již zahráním karty patriota, nebo zradou karty s kořistí). Kdykoli se vaše loajalita mění, musíte vrátit do zásoby všechny dary a odhodit veškerou kořist a patrioty, které jste předtím získali. Na ukazateli loajality nakonec nastavíte svou novou koalici.

## PŘÍKLAD ZMĚNY LOAJALITY

*David je loajální vůči Afgháncům. Vlastní jeden dar, jednu kořist a jednoho patriota.*

*Rozhodne se však svou loajalitu změnit. Zahraje kartu patriota s názvem Sir John Keane. V tom momentě ztrácí svůj dar, kořist i patriota. Jeho loajalita se změní.*

Davidův dvůr



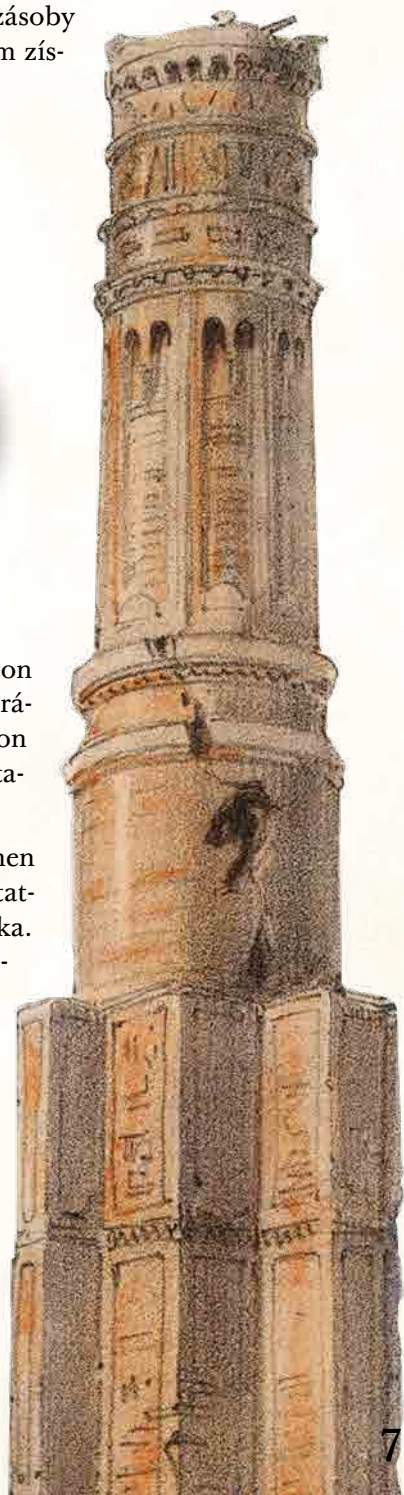
## OVLÁDÁNÍ ÚZEMÍ

Každé ze šesti území ve hře je spojeno s jedním žetonem vládce. Žeton vládce zůstává na mapě, dokud není území ovládáno některým z hráčů. Jakmile některý z hráčů území ovládne, vezme si příslušný žeton vládce a umístí ho do svého prostoru. A obráceně, pokud hráč přestane území ovládat, vrátí žeton vládce zpět na mapu.

Pro ovládnutí určitého území je nutné mít na něm alespoň jeden kmen (válec hráče) a většinu ovládajících jednotek (více než všichni ostatní jednotlivě). Ovládajícími jednotkami jsou kmeny a loajální vojska. Pokud je počet nerozhodný, území neovládá nikdo. Vojska nepřátelských koalic mohou bránit v ovládnutí území, ačkoli se na území nenachází kmen jiného hráče.

Ovládání území umožňuje hráči využít akci budování (strana 13), určité výsady při zdanění (strana 13) a možnost požadovat úplatky od ostatních hráčů, kteří by rádi zahráli karty spojené s ovládaným územím (strana 11). Je skvělé být králem.

*Příklad: V Kandaháru máte tři ovládající jednotky (váš kmen a dvě vojska Afghánců, která jsou loajální). Dále jsou na území další čtyři vojska, která loajální nejsou (dvě britská a dvě ruská). Protože máte alespoň jeden kmen na území a nejvyšší počet ovládajících jednotek, je území vaše a vezmete si žeton vládce.*





# Obecná pravidla

## VYJEDNÁVÁNÍ

Hráči mohou libovolně mluvit o svých plánech a koordinovat svůj další postup. Všechny případné úmluvy jsou nezávazné. Hráči si nesmějí vyměňovat karty. Peníze se mohou mezi hráči přesouvat jen v případech, které jsou pravidly výslovně povoleny. *Například při zdanění, dávání úplatků a zahrání karet.*

## OMEZENÍ POČTU KOMPONENT

Pokud by hráč měl umístit nějakou komponentu, ale v zásobě již žádná není, musí vzít komponentu stejného tvaru a barvy, která je již ve hře, kromě komponent umístěných v rámci právě probíhajícího tahu. Vzetím a umístěním komponenty tímto způsobem lze měnit typ jednotky.

*Příklad: Musíte umístit špeha, ale ve vaší zásobě již není žádný válec. Vezmete tedy jeden ze svých kmenů z mapy a umístíte ho jako požadovaného špeha na kartu.*

## PŘEDNOST PRAVIDEL A ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Některé karty událostí a karty dvora se zvláštními schopnostmi upravují obecná pravidla hry. Tyto karty mají vždy přednost před obecnými pravidly. Pokud je na kartě dvora zvláštní schopnost, platí po dobu, kdy je karta vyložena ve vašem dvoře.

## PŘÍSTUP K AKCÍM

Vždy můžete použít následující základní akce: nákup a zahrání karty. Kromě těchto základních akcí vám vyložené (zahrané) karty ve vašem dvoře umožní provádět akce, které jsou na nich znázorněny. **Každá karta může být využita právě pro jednu akci za tah.** *Tó znamená, že i když karta obsahuje akce tři, můžete v rámci jednoho tahu využít pouze jednu z nich.*

## ODHOZENÍ KARTY Z VAŠEHO DVORA

Kdykoli odhazujete některou kartu z vašeho dvora, uplatní se následující pravidla:

- ☛ Pokud je na kartě umístěn špeh, je odhozen spolu s kartou a vrací se do zásoby svého majitele.
- ☛ Pokud je na kartě symbol vah, musíte do zásoby vrátit dvě rupie. Za každou rupii, kterou hráč není schopen zaplatit, musí odhodit jednu kartu ze svého dvora nebo z ruky (samozřejmě se do počtu nepočítá právě odhazovaná karta). Pokud už hráč nemá co odhazovat, nic dalšího se neděje.



## PRAVIDLO PŘEVRATU

Obecně neexistuje žádná pevná vazba mezi kartami na vašem dvoře a jednotkami na mapě. Pokud ale na určitém území přijdete o poslední kmen, musíte okamžitě odhodit všechny karty se symbolem politiky, které jsou s tímto územím spojené. A naopak, pokud přijdete o poslední kartu politiky nesoucí název určitého území, musíte z tohoto území následně odstranit své kmeny. Mnoho her končí výhrou či prohrou právě kvůli tomuto pravidlu. Pro jistotu si ho znovu přečtěte a ujistěte se, že mu rozumíte!



# Průběh hraní

Samotná hra se skládá z jednotlivých tahů hráčů. Během každého tahu má hráč, který je právě na řadě, možnost zahrát až dvě akce, které jsou popsány v následujících dvou částech pravidel. Akce navíc (strana 12) se do tohoto limitu nepočítají. Hráč na tahu se může rozhodnout zahrát pouze jednu akci, nebo dokonce žádnou. Po svém tahu provede hráč fázi úklidu a poté pokračuje ve svém tahu hráč následující ve směru hodinových ručiček. Takto se hráči střídají až do konce hry.

## ÚKLID

Fáze úklidu má čtyři části, které se týkají hráče, jenž právě odehrál svůj tah:

1. Pokud máte na svém dvoře více karet, než je počet fialových hvězd na vyložených kartách plus tři, musíte z něj odhodit tolik karet, abyste se do zmíněného limitu vešli.
2. Pokud máte v ruce více karet, než je počet modrých hvězd na vyložených kartách ve vašem dvoře plus dva, musíte z ní odhodit tolik karet, abyste se do zmíněného limitu vešli.
3. Pokud se nacházejí ve sloupci zcela nalevo v nabídce karet karty události, musejí být odhozeny. Pokud na nich byly umístěny nějaké rupie, zůstanou na uvolněném místě. Jako první je odhozena karta z první řady a až poté z druhé. Pokud je odhazována karta události, jsou všichni hráči ovlivněni textem nebo symbolem události uvedeným v její horní části.
4. Posuňte karty v nabídce směrem doleva tak, aby se zaplnily případné vzniklé prázdné pozice po odhozených nebo nakoupených kartách. Rupie umístěné na kartě se přesunují spolu s ní. Pokud se karta posune na pozici, kde jsou pouze rupie z předtím odhozené karty, umístěte tyto rupie na přesunuvší se kartu. Poté doplňte karty z dobíracího balíčku tak, aby nabídka karet opět dosáhla plného počtu karet ( $6 \text{ sloupců} \times 2 \text{ řady}$ ).

**Nestabilita.** Pokud se mezi kartami na doplnění nabídky objeví karta kontroly dominance a jiná karta kontroly dominance je již v nabídce dostupná, okamžitě obě karty odhodte a proveďte kontrolu dominance. Prázdná místa pak zaplňte dle postupu výše. Pokud je takto odhozena poslední karta kontroly dominance ve hře, následná kontrola dominance je poslední.

## KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ

Pax Pamir lze zakončit dvojím způsobem. Pokud po některé z kontrol dominance vede některý z hráčů nad ostatními alespoň o 4 vítězné body, hra okamžitě končí a vedoucí hráč je vítězem. Jinak je vítěz určen po poslední kontrole dominance a stává se jím hráč s nejvíce vítěznými body.

Pokud mají po poslední kontrole dominance někteří hráči bodů stejně, vítězí ten, který má na vyložených kartách svého dvora více červených hvězd. Pokud i červených hvězd mají stejně, vítězí ten, který má více rupií. Pokud i rupií mají stejně, vítězí ten, který umí připravit chutnější kebab.

Počítání bodů při kontrole dominance je popsáno na straně 15.



# Základní akce

V této části jsou popsány dvě základní akce. Ačkoli nejsou složité, jsou akce nákupu a hraní vlastně nejsložitějšími akcemi ve hře. Při výuce hry je pro některé skupiny vhodné začít hrát pouze s těmito akcemi a další přidávat postupně po pár kolech hry.

## NÁKUP

Nákup karty z nabídky a její přidání mezi karty v ruce. Pokud se na zakoupené kartě nacházejí nějaké rupie, získáte je nákupem spolu s kartou. Stále ale musíte být schopni zaplatit plnou cenu karty.

Cena karty závisí na tom, ve kterém sloupci nabídky se momentálně nachází. Ve sloupci nejvíce nalevo jsou karty zdarma. Ve druhém sloupci stojí jednu rupii, ve třetím dvě atd. Cenu kupované karty zaplatíte tak, že umístíte po jedné rupii na každou kartu nalevo od právě kupované. Pokud byste měli umístit rupii na prázdné místo (karta byla zakoupena předchozí akcí), umístíte rupii na kartu do téhož sloupce, avšak v opačné řadě. **Pokud na nějakou kartu ve svém tahu z jakéhokoli důvodu umístíte rupii, tuto kartu si již ve stejném tahu nemůžete zakoupit.**

**Karty událostí.** Karty událostí (a to včetně karet kontroly dominance) se nikdy nestávají součástí karet v ruce hráče a jsou vyhodnoceny ihned po nákupu. Mnoho efektů z karet událostí má přetrvávající dopad, který platí, dokud se nevyhodnotí následující kontrola dominance. Hráči, kteří takovou kartu koupí z nabídky, by ji měli umístit pod řadu karet svého dvora. Karty událostí, které ovlivňují celkovou hru, by měly být umístěny poblíž mapy tak, aby na ně všichni viděli.

**Nákup karet při preferovaném symbolu vojenství.** Pokud je preferovaný symbol vojenský, je cena karet dvojnásobná. Namísto jedné rupie jsou při placení ceny nákupu na každou z karet umístěny rupie dvě.



## PŘÍKLAD NÁKUPU

*Jako první ve svém tahu Karolina zahrála akci nákup a rozhodla se zakoupit třetí kartu v horní řadě nabídky. Druhou akcí by ráda zakoupila nějakou další kartu.*

*Protože již umístila rupie na první dvě karty v horní řadě, tyto karty koupit nemůže. Rozhodne se tedy pro nákup karty Arthur Conolly. Cenu zaplatí tak, že umístí po jedné rupii na první a druhou kartu v horní řadě. Protože je třetí pozice prázdná, umístí třetí minci do stejného sloupce, ale do spodní řady.*

*Nakonec si vezme zakoupenou kartu do ruky a získá i dvě rupie, které na ní byly umístěny.*





# ZAHRÁNÍ KARTY

Zahrání karty z ruky a její přidání ke dvoru.

Při zahrání karty ji nejprve všem ukažte a nahlas oznamte její název a území. Pokud jste vládcem zmíněného území nebo pokud dané území nikdo neovládá, můžete kartu klidně zahrát. Pokud je vládcem území někdo z protihráčů, musíte mu dát úplatek v hodnotě počtu jeho kmenů na dotčeném území. Jakákoli část úplatku může být vládcem území prominuta. Pokud úplatek nemůže být zaplacen (a nebyl prominut), pokračuje hra, jako by akce vůbec nastala.

Zahrnaná karta může být umístěna jak na levý, tak na pravý okraj vašeho dvora.

Pokud je zahrnaná karta kartou patriota, který má jinou loajalitu, než je vaše současná, odhodte současné patrioty, kořist a dary. Na ukazateli poté nastavte stejnou loajalitu, jakou má hraný patriot.

Po zahrání karty vyhodnoťte symboly účinku znázorněné po pravé straně karty v pořadí odshora dolů. Účinky jednotlivých symbolů jsou následující:



Umístěte jeden koaliční kvádr vaší loajality na hranici dotčeného území. Tento kvádr se stává **cestou**.



Umístěte jeden ze svých válců na jakoukoli kartu ve dvoře kteréhokoli hráče, jež má shodné území s hranou kartou. Z válce se stává **špeh**.



Umístěte jeden koaliční kvádr vaší loajality na dotčené území. Tento kvádr se stává **vojskem**.



Umístěte jeden ze svých válců na dotčené území. Z válce se stává **kmen**.



Vezměte dvě rupie z banku. Tímto je karta vytěžená. *Nezapomeňte, že když kartu následně odhodíte, zaplatíte dvě rupie zpět do banku (str. 8).*



Přemístěte figurku preferovaného symbolu na vyobrazený symbol. *Nezapomeňte, že pokud je preferovaným symbolem ten vojenský, cena karet je při nákupu dvojnásobná.*

## PŘÍKLAD ZAHRÁNÍ KARTY

Katka (modrá) je loajální vůči britské koalici. Ráda by zahrála kartu *Sikhští kupci v Láhauru*.

Jako území je na kartě uveden Paňdžáb. Katka tedy nejprve musí zaplatit vládci Paňdžábu (Petr, šedý) úplatek. Vzhledem k tomu, že má Petr v Paňdžábu umístěné dva kmeny, musejí to být 2 rupie (nebo méně, pokud Katka cenu usmlouvá).

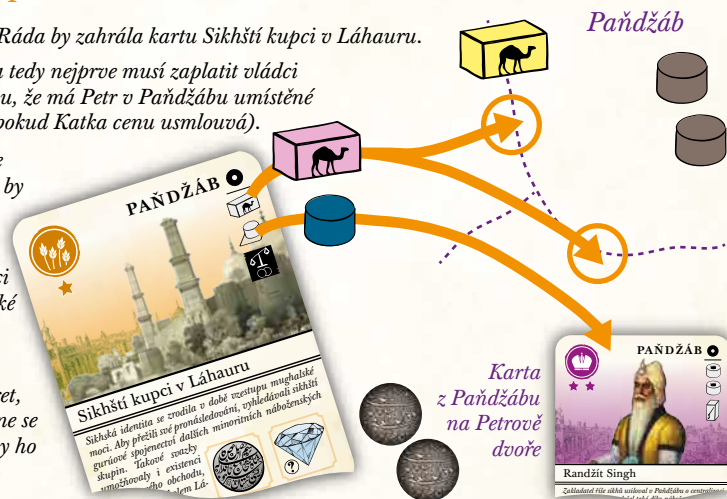
Katka usoudí, že to i tak stojí za to. Pokud by se rozhodla nezplatit, akci by neztratila a mohla by dělat něco úplně jiného.

Nyní Katka vyhodnotí symboly na hrané kartě.

Jako první může umístit cestu kamkoli na hranici Paňdžábu (a to dokonce i tehdy, pokud tam nějaké cesty již umístěné jsou). Vzhledem k tomu, že je loajální vůči Britům, bude cesta růžová.

Následně Katka umístí zvěda na některou z karet, která má jako území uveden Paňdžáb. Rozhodne se ho umístit na kartu v Petrově dvoře. Možná aby ho pak mohla vydírat...

Tato karta se dá vytěžit (symbol vah) a Katka si vezme dvě rupie z banku.



## Omezení množství komponent na jednom místě není omezeno

Obecně není nijak omezeno (pouze množstvím ve hře), kolik komponent může být umístěno v rámci jednoho území, hranice či na kartě dvora. Je rovněž možné, aby byly vedle sebe umístěny komponenty různých hráčů a koalic.

# Akce na kartách

Další akce, které jsou dostupné na kartách, se dají využít pouze v případě, kdy je karta součástí vašeho dvora. **Bez ohledu na to, kolik je akcí na kartě celkem, může být z každé karty využita pouze jedna akce za tah hráče.**

Některé z akcí jsou dále upravené silou karty. Čím větší je síla, tím je akce účinnější. Pro lepší zapamatování je k takovým akcím přidána dodatečná značka.

**Akce navíc.** Akce na kartě, která má shodný symbol s právě preferovaným symbolem, lze hrát zdarma a nepočítají se do limitu dvou akcí za tah hráče. *Pamatujte však, že stále může být využita pouze jedna akce z karty.*

**Cena akce.** Některé z akcí na kartách vyžadují dodatečnou platbu zpět do nabídky karet. Tato platba probíhá vždy podle stejného postupu: **Rupie v počtu shodném s placenou cenou jsou postupně umístěny na kartu nejvíce vpravo v nabídce, do obou řad a v maximálním počtu jedné rupie na kartu.** Pokud je některá pozice prázdná, umístíte rupii na další dostupnou kartu ve stejné řadě (prázdné místo prostě přeskočte). *Pamatujte, že jakmile umístíte na některou z karet v nabídce rupii, již ji v aktuálním tahu nemůžete zakoupit. Pro příklad placení ceny akce se podívejte na příklad budování na následující stránce.* Pokud nastane situace, že v nabídce není dostatek karet, aby se na ně placená cena dala umístit, jsou přebytečné rupie placeny do banku. *Toto může nastat v závěru hry, kdy je dobírací balíček prázdný a nabídka nemusí být úplná.*

**Akce rukojmích.** Karty na dvoře hráče mohou být drženy coby rukojmí ve stejném duchu, jako lze vládnout územím. Pro získání karty dvora coby rukojmí na ní nepřátelský hráč musí mít více špehů než ostatní hráči (měřeno s každým samostatně). Pokud je karta na dvoře hráče držena jako rukojmí, může z ní hráč využít akce pouze v případě, že zaplatí úplatek hráči držícímu rukojmí, a to v takové hodnotě, jaký je počet špehů, které nepřítel (ten, který rukojmí drží) na kartě má. O celkové ceně lze smlouvat a může být držitelem rukojmích zcela prominuta. Zvláštní schopnosti karty (ty popsané v malých textových polích) nelze držet jako rukojmí a vždy platí.

## PŘÍKLAD AKCE RUKOJMÍ

*Tato karta je na dvoře Petra (šedý). Katka na ní má umístěné své dva špehy (modré). Petr tam má pouze jednoho. Vzhledem k tomu, že jich má Katka více, drží kartu coby rukojmí.*

*Aby mohl Petr využít kartu k jakékoli akci, musí dát Katce úplatek v hodnotě dvou rupií (počet špehů). Petr o této ceně může vyjednávat a Katka mu ji může zcela prominout.*



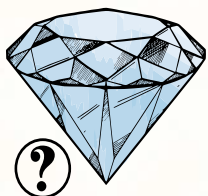




## ZDANĚNÍ

VeźmĚte si tolik rupiĚ, jakĚ je sĚla karty, od hrĚčĚ majĚcĚch na svĚm dvoře alespoň jednu kartu, kterĚ mĚ shodnĚ ťzemĚ s ťzemĚm vĚmi ovlĚdanĚm, nebo z kterĚkoli karty z nabĚdky (bez ohledu na ťzemĚ). Oba zdroje lze kombinovat (hrĚči, nabĚdka), ale celkovĚ vybranĚ částka nesmĚ pŕekročit sĚlu použitĚ karty.

**DaňovĚ rĚj.** CelkovĚ poćet zlatĚch hvĚzd na kartĚch na vašem dvoře stanovĚ, kolik z rupiĚ ve vaší hotovosti je chrĚnĚno proti akci zdanĚnĚ. ZdanĚny mohou bĚt pouze rupie, kterĚ vlastnĚte navĚc nad tento poćet.



## DAR

UmĚstĚte jeden ze svĚch vĚlcĚ na prĚzdnĚ mĚsto pro dary na ukazateli loajality. KaždĚ z darĚ se poćtĚ jako bod vlivu k soućasnĚ koalici. Cena, kterou za tuto akci musĚte zaplatit zpĚt do nabĚdky, je rovna pozici vĚlce na ukazateli loajality (2, 4, 6).

*Pamatujte, že zmĚnou loajality pŕichĚzĚte o vĚchny dary!*



## BUDOVÁNĚ

UmĚstĚte aŇ tŕi vojska a/nebo cesty na ťzemĚ, kterĚ ovlĚdĚte. Cesty mohou bĚt umĚstĚny na kteroukoli hranici ovlĚdanĚho ťzemĚ. Je povolena jakĚkoli kombinace vojsk/cest. Cena za tuto akci je rovna dvĚma rupiĚm za jednotku (vojsko, cesta).

2/4/6

### PŕĚKLAD ZDANĚNĚ

*Katka využĚje akce zdanĚnĚ z karty o sĚle dva. OvlĚdĚ KĚbul.*

Vzhledem k tomu, že Katka ovlĚdĚ KĚbul, mĚže si vzĚt jednu rupĚ od Marka, kterĚ mĚ na svĚm dvoře vyloženou kartu majĚcĚ jako ťzemĚ uvedenĚ KĚbul. OstatnĚ Markovy penĚze jsou chrĚnĚny daňovĚm rĚjem.

DalĚĚ rupĚ si tedy Katka vezme z nabĚdky.



*NabĚdka*

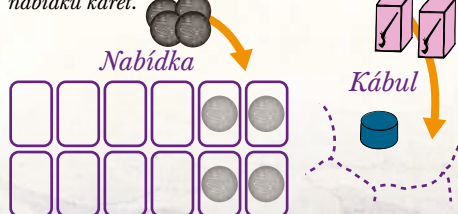


*Markův dvůr*

### PŕĚKLAD BUDOVÁNĚ

*Karolina využĚje akci budovĚnĚ. OvlĚdĚ KĚbul a je loajĚlnĚ vĚči britskĚ koalici.*

Vzhledem k tomu, že Karolina ovlĚdĚ pouze KĚbul, mĚže budovat vojska jen v KĚbulu nebo cesty na jeho hranici. VyužitĚm akce mĚže umĚstit aŇ tŕi kvĚdŕy. Rozhodne se vĚak pro umĚstĚnĚ pouhĚch dvou vojsk. Celkem ji to bude stĚt ćtyŕi rupie, kterĚ umĚstĚ na nabĚdku karet.



*NabĚdka*

*KĚbul*







## POHYB

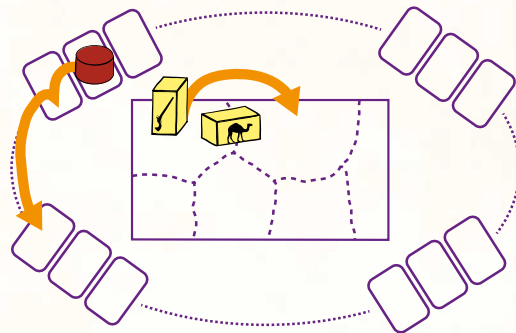
Za každý stupeň síly karty můžete pohnout loajálním vojskem nebo svým špehem. Jednou jednotkou lze pohnout i vícekrát, zrovna tak lze více pohybů rozdělit mezi více vojsk a špehů.

Vojsko se může přesunout na sousední území, ale pouze tehdy, pokud na hranici existuje cesta se stejnou loajalitou (barvou), jakou má pohybující se vojsko.

Špehové se pohybují po sousedících kartách na dvorech hráčů (po nebo proti směru hodinových ručiček), jako by karty jednotlivých hráčů tvořily souvislou řadu karet.

### PŘÍKLAD POHYBU

David (červený) využije akci pohybu o síle tři. David je loajální vůči Rusku. První dva pohyby využije na pohyb svého špeha o dvě karty proti směru hodinových ručiček. Posledním pohybem přesune vojsko na sousední území s využitím žluté cesty.



## ZRADA

Odhození jedné karty, kde právě máte špeha (a to včetně karet ve vlastním dvoře). Všichni špehové na kartě jsou ztraceni a vracejí se do zásoby ke svým majitelům. Cena akce jsou vždy dvě rupie.

Poté, co je „zrazená“ karta odhozena, můžete si ji vzít coby kořist – částečně ji zasunete pod ukazatel loajality. Pokud je barva kořisti odlišná od vaší současné loajality, musíte nejprve odstranit všechny dary, kořisti a patrioty a nastavit ukazatel loajality podle získané karty kořisti.

*Nezapomeňte, že zrada může vyvolat převrat a odhození vytěžené karty (strana 8).*

## Boj

Zahájení boje na území nebo na kartě dvora. V místě boje odstraňte jakoukoli kombinaci kmenů, špehů, cest a vojsk v počtu rovném síle karty. Platí tři omezení:

- ✚ Nemůžete odstranit více jednotek, než kolik máte v bitvě loajálních vojsk či špehů.
- ✚ Nemůžete odstranit vojska a cesty, které mají stejnou loajalitu jako vy.
- ✚ Nemůžete odstranit kmeny hráče, který má stejnou loajalitu jako vy. Jeho špehy však odstranit lze!

### PŘÍKLAD BOJE

Katka je loajální vůči Britům a zahraje akci boj o síle dva. Nejprve se musí rozhodnout, kde boj proběhne.

*Katka je loajální vůči Britům.*

*Na zobrazeném území má pouze jedno vojsko, a může tedy odstranit pouze jednu jednotku. Nemůže odstranit Petrův kmen (šedý), protože je Petr rovněž loajální vůči Britům.*

*Namísto toho může odstranit nepřátelské vojsko nebo cestu.*

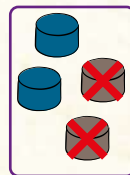
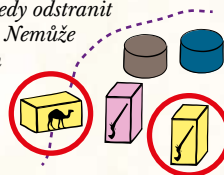
— NEBO —

*Katka si vybere kartu na Petrovův dvůr. Odstraní z ní dva špehy bez ohledu na skutečnost, že jsou oba loajální vůči stejné koalici!*

*Nyní se karta stala Katčiny rukojmím.*

NA ÚZEMÍ

NA KARTĚ DVORA



# Kontrola dominance

Kontrola dominance z karty události se spustí, jakmile je karta zakoupena některým z hráčů, nebo v průběhu fáze úklidu, ve které je tato karta odhozena z nabídky. Při vyhodnocení prověřte, jaký je stav na herní mapě. Pokud má některá z koalic alespoň o čtyři kvádry více než ostatní koalice (jednotlivě), je kontrola dominance úspěšná. V opačném případě úspěšná není. *Příklad: Britové mají osm kvádrů ve hře, ostatní dvě koalice mají po čtyřech. Britská koalice je dominantní.* Výsledek této kontroly předurčuje, co se bude dít dál.

## Předčasný konec

Pokud má po kontrole dominance některý z hráčů alespoň o čtyři vítězné body více než druhý hráč v pořadí, hra končí a hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stává vítězem.

## NEÚSPĚŠNÁ KONTROLA DOMINANCE

Hráči obdrží vítězné body na základě toho, kolik mají svých válců ve hře. Válec ve hře znamená, že již není na desce hráče.

- Hráč s největším počtem válců ve hře obdrží tři vítězné body.
- Hráč s druhým největším počtem válců ve hře obdrží bod jeden.

V případě remízy sečtete vítězné body dle umístění remizujících a vydělíte je počtem remizujících hráčů (zaokrouhlete dolů). *Pokud dva hráči remizují v boji o 1. místo, oba obdrží po 2 bodech  $[(3+1)/2]$ .*

## ÚSPĚŠNÁ KONTROLA

Hráči loajální vůči dominantní koalici získávají vítězné body na základě svého vlivu (strana 6). Vliv každého z loajálních hráčů je roven jedné plus počet darů, kořistí a patriotů na vlastním dvoře.

- Hráč s největším vlivem obdrží pět vítězných bodů.
- Hráč s druhým největším vlivem obdrží tři vítězné body.
- Hráč s třetím největším vlivem obdrží jeden vítězný bod.

V případě remízy sečtete vítězné body dle umístění remizujících a vydělíte je počtem remizujících hráčů (zaokrouhlete dolů).

***V případě úspěšné kontroly dominance zavládne po udělení vítězných bodů v celém regionu chatrný mír. Odstraňte všechny kvádry koalic z mapy.***

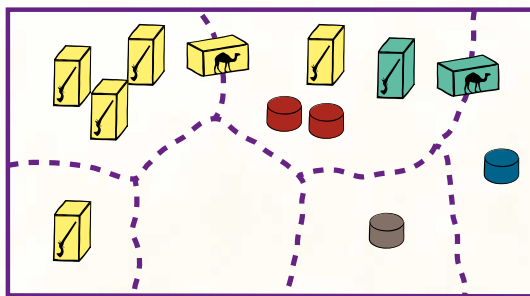
## POSLEDNÍ KONTROLA

Všechny vítězné body přidělené v průběhu poslední kontroly dominance jsou zdvojnásobeny. Toto násobení proběhne ještě předtím, než jsou vítězné body děleny v případě remízy (ať již kontrola dominance dopadne jakkoli).

## PŘÍKLADY DOMINANCE

*Zrovna byla zakoupena třetí karta kontroly dominance při hře tří hráčů – Katky (modrá), Davida (červená) a Petra (šedá).*

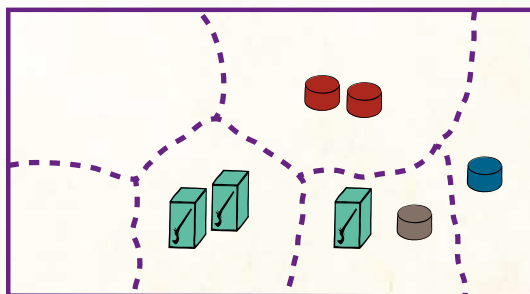
*Ruská koalice je dominantní. Katka a David jsou loajální vůči Rusku. Katka má nejvíce vlivu a obdrží pět vítězných bodů. David dostává tři vítězné body.*



*Vzhledem k tomu, že kontrola dominance byla úspěšná, odstraní se všechny kvádry koalic.*

*Po pár tazích se v nabídce objeví karta s čtvrtou kontrolou dominance a je zakoupena. Pro účel příkladu nejsou ve hře žádné dary ani špehové.*

*Žádná koalice není dominantní. David má nejvíce válců ve hře a získá šest bodů ( $3 \times 2$  za poslední kontrolu). Katka a Petr získají každý po jednom bodu ( $1 \times 2 / 2$ ).*



# Hraní s Vachánou

Tato část popisuje použití automatického, hrou řízeného protivníka, kterému budeme říkat Vachána. Tematicky tento protivník představuje jakousi radikální ideologii (náboženskou či filozofickou), která působí napříč všemi územími a je loajální vůči všem.

Proti Vacháně mohou hrát jeden nebo dva hráči. Nejedná se však o kooperativní hru a pouze jeden z hráčů (nebo i samotná Vachána) může zvítězit.

## PŘÍPRAVA HRY

Pokud se rozhodnete při hře využít Vachánu, učiňte při přípravě následující úpravy:

- ❖ Při sestavování dobíracího balíčku považujte Vachánu za jednoho hráče (s ohledem na počet karet v jednotlivých balíčcích).
- ❖ Zamíchejte balíček 24 karet UI (karet intelligence Vachány) a umístěte jej lícem dolů poblíž herní mapy.
- ❖ Vachána bude používat některou z nevyužitých barev válců. Vachána nebude používat ukazatel loajality a své dary bude umísťovat na jednu z pomocných karet. Komponenty Vachány umístěte napravo od hráče, který si volil loajalitu jako poslední. Vachána bude jako první na tahu.

## OBECNÁ PRAVIDLA

Vachána platí za vše plnou cenu, a to včetně úplatků, jako standardní hráč.

Pokud některá z karet na dvoře Vachány poskytuje nějakou zvláštní schopnost, která konstatuje, že něco „může“, Vachána toho vždy využije.

Vachána není loajální vůči jedné konkrétní koalici, Vachána je prostě loajální vůči všem. Může tedy vlastnit kořist a patrioty loajální vůči různým koalicím. Budeme však u ní uvažovat pouze o jedině, pragmaticky motivované loajalitě.

**Pragmatická loajalita Vachány** je taková, která je vyobrazena nejvíce vlevo na kartě UI, a zároveň ji nevyznává žádný z hráčů. Její loajalita se dále využívá pro stanovení území, kde vládne (a kdo na ni může útočit), a toho, s jakými kvádry bude pohybovat, bojovat a jaké bude nově umísťovat.

Vachána si často vybere jednu konkrétní kartu dvora. Pro zvolení té správné karty postupujte podle seznamu priorit uvedeného napravo. *Příklad: Vachána musí zradit některou kartu. Dle standardních pravidel to musí být karta, na níž má špeha. Nejprve se bude Vachána snažit najít takovou kartu na dvoře soupeřů. Pokud bude takových karet více, vybere si tu, která má shodný symbol s preferovaným symbolem. Pokud jich stále bude více, vezme v potaz kritérium patriota dominantní koalice a tak dále.*

## TAH VACHÁNY

Když je Vachána na tahu, táhněte kartu z balíčku UI a umístěte ji lícem nahoru napravo od dobíracího balíčku UI (to bude nadále odhazovací balíček karet UI). Pro rozhodování, co bude Vachána dělat, použijete jak líc právě tažené karty, tak zadní stranu vrchní karty dobíracího balíčku UI. Pokud je již dobírací balíček karet UI prázdný, zamíchejte odhazovací balíček (a to včetně právě

### Priorita karet

Vysoká: Karta protihráče

Shodná s preferovaným symbolem

Patriot patřící k dominantní koalici

Má na sobě kořist s loajalitou vůči dominantní koalici

Jiný patriot

Karta na vytěžení (symbol vah)

S největší silou

Nízká: Karta s nejvyšším číslem



tažené karty), vytvořte nový dobírací balíček a táhněte kartu UI znovu.

Následně Vachána vykoná dvě akce. Abyste určili, jaké akce to budou, podívejte se na střední část akcí na tažené kartě UI. Začněte odshora směrem dolů a vykonajte každou možnou akci, dokud Vachána nenaplní svůj limit dvou akcí za tah. Pokud Vachána bude mít i po vykonání „spodní“ akce stále nevykonané dvě akce, začněte znovu odshora, dokud nevykoná své dvě akce (nepočítaje akce navíc).

*Pamatujte, že podle standardních pravidel jsou akce z karet, které mají shodný symbol s preferovaným, akce navíc a nepočítají se do limitu dvou akcí Vachány. Také nezapomeňte, že každá z karet může být použita pouze na jednu akci za tah.*

**Vachániny ambice.** Pokud Vachána může zakoupit kartu kontroly dominance a získat nejvíce vítězných bodů, učiní tak bez ohledu na akce uvedené na kartě UI.

Jakmile Vachána vykoná své dvě akce, nebo pokud žádná z uvedených voleb není možná, použije každou možnou nevyužitou kartu na svém dvoře pro vykonání akce navíc. Bude postupovat tak, že začne od karty nejvíce vlevo a využije první akci zleva, která může být provedena. *Pamatujte, že každá z karet na dvoře Vachány může být použita pouze jednou za tah.*

## ZÁKLADNÍ AKCE VACHÁNY

Na rozdíl od lidských protivníků nemá Vachána dvě základní akce, ale pouze následující jednu:

**Radikalizace.** Jakmile Vachána vykoná akci radikalizace, koupí si jednu kartu z nabídky a ihned se ji pokusí zahrát. Toto se počítá jako jedna akce.

Jakmile Vachána radikalizuje kartu, rozhoduje se dále následujícím způsobem:

- ❖ **Pokud je v nabídce karta kontroly dominance:** Vachána si takovou kartu koupí pouze v případě, že v rámci kontroly dominance získá nejvíce vítězných bodů. Jinak, pokud je v nabídce karta kontroly dominance, zvolí Vachána nejlevnější kartu s takovým patřičkem, který je loajální vůči dominantní koalici. Pokud žádná z koalic není dominantní, zvolí nejlevnější kartu s nejvíce symboly špehů a/nebo kmenů. Pokud panuje shoda více karet, použije tu s nejvyšším číslem.
- ❖ **Pokud existují nějaké konkrétní pokyny:** Vachána se jimi řídí. Případné nerozhodné stavy jsou řešeny ve prospěch nejlevnějších karet v nabídce a pak dle nejvyššího čísla karty.
- ❖ **V jiných případech:** Použijte černé a červené šipky. Červená šipka ukazuje buď na vrchní, nebo spodní část zadní strany karty dobíracího balíčku a určuje, z které řady nabídky bude probíhat nákup. Černá šipka ukazuje na číslo v rozmezí 0 až 5 na zadní straně karty dobíracího balíčku. Číslo určuje sloupec, ze kterého bude Vachána nakupovat. Pokud nákup takto označené karty není možný, vyberte nejbližší možnou kartu nalevo. Pokud se Vachána takto dostane na začátek řady a stále nenalezla vhodnou kartu, začnete s výběrem ve stejném sloupci, ale v opačné řadě. *Pamatujte, že stejně jako lidský hráč nemůže Vachána koupit kartu, na kterou již ve stejném tahu umístila rupii!*

Po nákupu karty ji Vachána ihned zahraje, pokud může uplatit hráče, který ovládá území shodné s hranou kartou. Pokud úplatek zaplatit nemůže, kartu odhodí.

Vachána vyloží hranou kartu na levou stranu svého dvora, pokud červená šipka ukazuje na horní část karty, nebo na pravou stranu svého dvora, pokud šipka ukazuje na spodní část karty v dobíracím balíčku.

Při hraní karty jsou symboly účinku vyhodnoceny jako normálně, jen se dvěma úpravami:

**Vachánini špehové.** Špehy umístěte na kartu s nejvyšší prioritou, která má shodné území s hranou kartou a kde Vachána nemá nejvíce špehů.

**Vachániny cesty.** Cesty umístěte na hranice v pořadí, v jakém jsou uvedeny dle priority území na kartě UI. Pokud vyhodnotíte všechna území z karty UI a stále zbudou nějaké cesty k umístění, začněte opět od začátku seznamu území.

## VACHÁNINY AKCE NA KARTÁCH

Většina akcí na kartách UI jsou akcemi z karet. Pokud není řečeno jinak, jsou akce omezené úplně stejně, jako když je využívají hráči. *Vachána tedy například může zdanit hráče pouze tehdy, pokud ovládá území, ve kterém má tento hráč kartu dvora, a pokud má hráč rupie, které nejsou chráněny pomocí jeho daňového ráje.*

Když si Vachána vybírá, z které karty na svém dvoře bude hrát akci, vždy volí z těch, které může dle pravidel využít, s přihlédnutím k jejich prioritě.

Mnoho akcí na kartě UI obsahuje další instrukce a podmínky, které musejí být splněny, aby akce mohla být provedena. Pokud podmínky splněny nejsou, akce je přeskočena. Pokud nejsou uvedeny žádné podmínky, bude Vachána konat dle následujících obecných zásad.

**Dar.** Vachána si koupí nejlevnější dar, jaký si může dovolit. Dar umístí na svou pomocnou kartu. Pamatujte, že její dar se počítá jako vliv u všech tří koalic.

**Budování.** Vachána vybuduje vojsko na území, které ovládá a jež je uvedeno nejvíce vlevo na kartě UI. Utratí tolik peněz, kolik jen lze.

**Zrada.** Vachána zradí kartu kořisti, kde má umístěného špeha, a dle priority karet. Kořist si vždy vezme.

**Boj.** Vachána bude bojovat na takovém území, kde má alespoň jedno vojsko a kde má jiný hráč své jednotky (kmeny, vojsko). Pokud takové podmínce vyhovuje více území, zvolí z nich území uvedené na kartě UI nejvíce vlevo. Po zvolení území se pokusí zničit co nejvíce kmenů, vojsk a cest v uvedeném pořadí. Pokud podmínce nevyhovuje žádné území, bude bojovat na kartě dvora nejvyšší priority, kde se nacházejí její špehové a špehové jiného hráče.

Pokud může být v boji jejími protivníky více hráčů, vybere si toho, na kterého ukazuje červená šipka.

**Zdanění.** Vachána vždy dává přednost zdanění hráče před braním rupií z nabídky. Nejprve zdaní toho hráče, který má nejvíce rupií. Pokud při výběru hráčů nastane nerozhodný stav, vybírá dle červené šipky. Pokud nelze zdanit žádného hráče, vezme si rupie z nabídky karet, a to tak, že rupie bere z karet odleva. Případné nerozhodné stavy se opět řídí červenou šipkou.

**Pohyb.** Vachána pohybuje vojsky a k jejich pohybu nepotřebuje cesty. Při pohybu Vachána přesune svá vojska na sousední území, kde mají ostatní hráči své kmeny. Podle pořadí území na kartě UI se bude snažit najít takové sousední území, aby splnila následující dvě podmínky. Na území se Vachána snaží mít pouze tolik vojsk, kolik je tam kmenů. Vojsky nebude pohybovat, pokud by jejich přesunem přišla o žeton vládce.

## FÁZE ÚKLIDU

Pokud Vachána odhazuje nějaké karty ze svého dvora, tak v následujícím pořadí priorit. Nejprve karty, které nejsou politické. Poté ty, které nelze vytěžit (bez vah). Pak karty s nejvíce špehy hráče a zároveň s více špehy, než jich tam má Vachána. Dále karty s nejnižším počtem špehů, karty nejmenší síly, karty, které se momentálně neshodují s preferovaným symbolem, a nakonec karty s nejnižším číslem.

## KONTROLA DOMINANCE A VÍTĚZSTVÍ

Vachána dostává vítězné body a dosahuje vítězství stejně jako lidští hráči. Pamatujte ale, že je Vachána loajální vůči všem, a tak bude bodována bez ohledu na to, která koalice je dominantní.

# Poznámky

## PODĚKOVÁNÍ

Návrh hry, grafika a rešerše: Cole Wehrle

Vývoj hry: Drew Wehrle (druhé vydání), Phil Eklund (první vydání)

Návrh Vachány: Richard Wilkins

Titulní nápis: Josh Berer

Ilustrátor symbolů: Abol Bahadori

Testeři: Blake Wehrle, Cati Wehrle, Chas Threlkeld, Graham MacDonald, Corey Porter, Grayson Page a jeho skupina (Martin Weeks, Tony Au a Jared Arkin) a spousta skvělých hráčů z hráčského klubu First Minnesota.

*Žlutáštní poděkování patří Danu Thurotovi, jehož znamenitá kritika počátečního návrhu vytvořila o to lepší hru. Dále Alexi Singhovi, který vytvořil skvělou anotaci (a video) právě včas pro spuštění kampaně, a Joeovi Wigginsovi za péči, kterou on a jeho tým z Pandy vložili do tohoto projektu.*

## VÝVOJ HRY A VĚNOVÁNÍ

Tvorba hry Pax Pamir započala v roce 2012 krátce po vydání hry Pax Porfiriana od Phila Eklunda. Do závěrečné části pravidel vložil Phil poznámku, kterou vyzýval kohokoliv, kdo by měl nějaký nápad na vlastní hru, aby se ozval jeho vydavatelství Sierra Madre Games. Povzbuzen touto výzvou jsem začal pracovat na několika hrách současně, včetně adaptace hry *Lords of Renaissance* a hře o ruské expanzi na Kavkaz. Ani jeden z návrhů nakonec nespátřil světlo světa, ale tato práce mě uvedla do přímého kontaktu s Philem, který mě přiměl, abych svou práci na vývoji her bral vážně. Koncem roku 2013, kdy jsem Philovi pomáhal s testováním hry Greenland, mi navrhl, abych zkusil udělat hru na téma Velké hry s mechanikou Pax her. Na podzim roku 2014 byl do Sierra Madre Games odeslán návrh pro první edici hry Pax Pamir, která byla po dodatečných úpravách Philem a Mattem Eklundovými vydána v následujícím roce.

Přestože byl Pax Pamir veřejností přijat velmi dobře, já osobně jsem měl z prvního vydání hry smíšené pocity. Jednoduše řečeno: nemohl jsem se zbavit dojmu, že jsem se odchýlil od svého původního záměru vytvořit přístupnou hru ze série Pax, která by byla nejen více strategická, ale zároveň více závislá na koalicích hráčů, než je tomu v Pax Porfiriana. Tento dojem vedl k vytvoření rozšíření Pamiru s názvem Khyber Knives. Rozšířením jsem napravil několik svých původních pochybností, ale přesto jsem stále cítil, že si hra zaslouží celkové přepracování. Rozšíření jsou v podstatě doplňková, ale některé problémy lze řešit pouze celkovou změnou základu. Proto jsem si po předání podkladů do výroby napsal dlouhé poznámky ohledně herních mechanik Pax Pamiru a schoval si je pro případ, že bych měl ještě někdy příležitost se k tomuto projektu vrátit.

Rozšíření Khyber Knives se prodávalo stejně dobře jako jeho předchůdce, hra získávala dobrá hodnocení a brzy se vyprodala. Možnost vydání nové edice se zdála být pravděpodobnější, jakmile v roce 2016 a 2017 začaly přicházet žádosti o licenci na vydání Pax Pamir od jiných vydavatelství. V prosinci 2017 jsem spolu se svým bratrem Drewem začal pracovat na nové edici Pax Pamir, přestože jsem v tu chvíli neměl tušení, co přesně budu s konečným produktem dělat. Při práci na hře jsme zjistili, že nás čím dál více zajímá celkový design inspirovaný pozoruhodnou produkcí her, jako jsou Ortus Regni, Sol: Last Days of a Star a práce Jordana Drapera a Nata Haydena. Jakmile jsme měli ohledně nové edice jasnou představu, dali jsme na podzim 2018 hru na Kickstarter. V září 2018 byla úspěšně financována, a to částkou bezmála 250 000 dolarů. V prosinci téhož roku byl celkový návrh druhé edice hry dokončen.

Tento projekt by nebylo možné uskutečnit bez podpory našich přátel, rodiny a mnoha fanoušků, kteří nás pobízeli a pomohli s jeho financováním. Rádi bychom věnovali svou práci v uplynulém roce vám všem.

Dodatečně bych rád zmínil trojici vynikajících mentorů, bez nichž by tato hra neexistovala: Samuel Baker, Phil Eklund a Patrick Leder.



# VÝKLAD VELKÉ HRY

Většina příběhů o Velké hře odhaluje mnohem více o západní představivosti než o skutečném dění ve Střední Asii v období 19. století. Částečně je to důsledek nedávného vývoje. Mnoho příběhů o této době vzniklo v průběhu studené války a jejich význam byl vykládán na základě paralel mezi stoletím devatenáctým a dvacátým. Film *Muž, který chtěl být králem*, veselé dobrodružství režiséra Johna Hustona, které je adaptací povídky Rudyarda Kiplinga, vypráví stejně tak o obavách z války ve Vietnamu jako o aroganci a pýše britského impéria. Kniha *The Great Game (Velká hra; 1992)* Petera Hopkirka se, ač se jedná o vynikající a velmi dobře sepsané historické podání, nedokázala zcela vymanit ze stínu špionážních románů, a něco takového bychom ani neměli očekávat. Každá tvorba odráží hodnoty svého autora a světa, ve kterém vznikla. Současná doba je neméně zmatená, přestože jsme již unikli stínu studené války. Naše historie je protkaná obavami ze způsobu ztvárnění, z ideologií a hranic porozumění. Vše zmíněné se naštěstí dobře hodí k jakémukoliv studiu Velké hry.

Pokud o této době chcete zjistit více, začněte s knihou *Return of a King (Návrat krále; 2012)* Williama Dalrympla. Je obzvláště pozoruhodná jak pro svůj poutavý vyprávěčský styl, tak pro neuvěřitelný historický rozsah, který čerpá z obrovské pokladnice poezie, dějin a vyprávění přímých svědků. V angličtině nebylo mnoho z těchto zdrojů nikdy publikováno.

Pro ty, kteří by chtěli jít ještě hlouběji, je zde spousta další výtečné literatury. Upozorňuji předem, že pořízení následujících knih je poměrně nákladné, a proto doporučuji průkazku do knihovny. *Sirāj al-tawārīkh (1912)* od Faíze Muhammada Kátiba Hazáry je nejdůležitější životopisnou knihou z doby Hry v obecném výpravném smyslu (byla roku 2012 přeložena do angličtiny R. D. McChesneym). Pro přesnější a odbornější pohled na dynamiku afghánské politiky daného období doporučuji knihu *State and Tribe in Nineteenth-Century Afghanistan (Stát a kmen v Afghánistánu 19. století; 1997)* od Christine Noelle. V počátcích návrhu hry jsem do značné míry čerpal právě z této knihy a pramení z ní pokus zachytit ve hře to, co tehdy znamenala politická vůle v souvislosti s neexistujícím ekonomickým systémem v Afghánistánu.

A pokud máte zájem o kompletní přehled chování evropské (především britské) zahraniční politiky v tomto regionu v daném období, podívejte se na práce M. E. Yappa, zvláště pak na *Strategies of British India, Britain, Iran and Afghanistan (1980)*. Důraz hry na zpravodajské zdroje čerpá z velké části z autoritativního *Empire and Information (2000)* od Ch. A. Baylyho. Bayly tvrdí, že velkou část úspěchu Britů v Indii zajistila jejich schopnost kontrolovat informace a podílet se s ostatními centry politické moci na ekonomice jejich sdílení. Z díla Jane Burbank a Fredericka Coopera *Empires in World History: Power and the Politics of Difference (2011)* se dozvíme více o obecných teoriích o imperiální nadvládě. Burbank a Cooper tvrdí, že impérium není v praxi hegemonicky založené a že úspěšné řízení impéria vyžaduje silnou infrastrukturu, která je citlivá k tradičním centrům moci. Tato kniha rovněž do značné míry ovlivnila základní politické teorie obsažené v mém designu hry *Root (2018)*.

*Pax Pamir: Druhá edice*  
*Hra původně publikovaná Wehrlegig Games LLC*  
**České vydání: FOX IN THE BOX, 2020**  
Překlad: David Hanáček, Petr Štátný,  
Ondřej „Kew“ Kurka, Karolína Hanáčková  
Korektury: Kateřina Kadlecová  
Grafické úpravy a sazba: David Hanáček