

Bastille



Hra od Christopha Behreho
pre 3 - 4 hráčov od 10 rokov

Komponenty

HERNÉ KOMPONENTY:

• 1 Hracia doska

Vyobrazenie 7 štvrtí v Paríži:

- ① Banque de Paris
- ② Notre Dame
- ③ Versailles
- ④ Katacomby
- ⑤ Place Louis
- ⑥ Bastilla
- ⑦ Etats Généraux



• 2 dieliky katakomb



• 8 bonusových dielikov



• 2 dieliky záverečného bonusu



• 8 dielikov Versailles



• 24 žetónov zbraní



• 20 kariet misií



• 35 Karty postáv



• 1 žetón prvého hráča



• 58 mincí



• 1 Vrecko



• 1 doska misie



Používajte len vo
variante "Tajná
Misia" (pozri stranu 11)

• 1 pravidlá + 1 prehľadová karta

Herný materiál hráča (v 4 farbách hráča:

modrá, biela, červená a čierna):

• 12 dielikov vplyvu



• 20 Kociek stúpcov



• 1 ukazovateľ bodov & 1 ukazovateľ Bastilly



• 1 50/100 dielik



Príprava hry - príklad pre 4 hráčov

HERNÝ MATERIÁL:

Umiestnite **hraciu dosku** do stredu hracieho stola.

Roztriedte **mince** podľa hodnoty a umiestnite ich do spoločnej zásoby vedľa hracej dosky.



Zamiešajte **dieliky Versailles** lícom nadol, umiestnite ich do časti Versailles a odhaľte vrchný dielik.



Umiestnite **dieliky Katakomb** ako je vyobrazené na hracej doske. Umiestnite vrečko vedľa hracej dosky.



Rozdeľte karty postáv podľa písmen A, B a C a samostatne ich zamiešajte. Potom vytvorte jeden balík položením balíčka B na balíček C a balíček A na balíček B (takže balíček C je naspodku a balíček A navrchu). Umiestnite balíček vedľa hracej dosky. Potiahnite jednu kartu postavy na každé vyznačené miesto na Place Louis a karty položte na miesta lícom nahor.



Dajte **9 pochodní** vedľa hracej dosky. Zamiešajte všetky ostávajúce žetóny zbraní lícom nadol, a položte ich tiež vedľa hracej dosky. Podľa počtu hráčov, potiahnite počet žetónov zbraní a umiestnite ich do štvrti **Bastille** lícom nahor.

Počet hráčov:	3	4
Počet žetónov zbraní:	5	7



Zamiešajte **karty misii** lícom nadol a vytvorený balíček umiestnite lícom nadol na miesto v **États Généraux**.



Rozdeľte bonusové dieliky podľa ich zadnej strany a samostatne ich zamiešajte.

Bonusové dieliky:



Dieliky záverečných bonusov

Dôležité: Spočítaním bonusových dielikov, ktoré sú lícom nahor na počítadle kôl a bodov, vedia hráči, v ktorom kole aktuálne sú.



Na každé z prvých 7 políček na počítadle kôl umiestnite náhodný bonusový dielik lícom nadol. Na posledné 8. miesto umiestnite lícom nadol jeden z dvoch dielikov záverečného bonusu. Pre prvé kolo otočte bonusový dielik na najvyššom políčku na počítadle kôl; to je práve aktuálny dielik. Zvyšné bonusové dieliky odložte naspäť do krabice bez toho, aby ste sa na ne pozerali.



MATERIÁL HRÁČA:

Náhodne určite prvého hráča a dajte mu žetón prvého hráča.



Každý hráč si vyberie farbu a vezme si dieliky vplyvu, 50/100 dielik, kocky stúpcov, ukazovateľ Bastilly a ukazovateľ bodovania vo zvolenej farbe, tak ako aj mince v hodnote 8.

Ukazovatele Bastilly umiestnite na štartovacie políčko na počítadle Bastilly podľa poradia hráčov, počnúc prvým hráčom a pokračujúc v smere hodinových ručičiek.

Ukazovateľ bodov umiestnite na políčko 0 na počítadle bodov.

Dielik 50/100 položte vedľa hracej dosky.

Podľa počtu hráčov, si každý hráč vezme určitý počet dielikov vplyvu.

Počet hráčov:	3	4
Dieliky vplyvu:	1,1,1,2	1,1,2

Zvyšné dieliky vplyvu každého hráča, tvoria osobnú zásobu hráča a sú umiestnené vedľa hracej dosky. Budú použité neskôr v hre. Dieliky vplyvu sú počas hry verejné.

Nakoniec si každý hráč potiahne jednu kartu misie z balíčka kariet misií a neukazuje ju ostatným hráčom.

Materiál hráča pri hre v 4 hráčoch:



Predstavenie hry a Cieľ hry

Revolúcia sa blíži- je to len otázka času! Ide o Paríž, niekoľko týždňov pred francúzskou revolúciou, a rôzne revolučné frakcie sa pripravujú na nevyhnutné.

Potrebnú presadiť svoj vplyv všade v meste: hľadajú stúpcov a získavajú zbrane.

Hráč, ktorý najlepšie uplatní svoj vplyv pri pripravách v Bastille a v katakombách, získa a splní karty misií, vyhrá túto hru s témou francúzskej revolúcie.

Na siedmich miestach v Paríži, môžu hráči posilňovať svoj vplyv používaním svojich dielikov vplyvu.



Každé miesto poskytuje bonusy ako mince, zbrane, stúpcov alebo karty misií; všetko, čo potrebujete k víťazstvu na konci hry.

Dieliky vplyvu majú hodnoty od 1 do 4. Čím vyššia hodnota, tým skôr môže hráč uskutočniť svoju akciu a tým viac bonusov ho čaká na danej lokácii.



3. 1. 2. 4.

Je na hráčoch, aby použili svoj vplyv múdro a dávali pozor na svojich protihráčov.

Priebeh hry

Hra **Bastille** sa hrá na **8 kôl**. Počas každého kola, začína hru prvý hráč, a hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Po **4. kole** nasleduje **prvé bodovanie**, a po 8. kole je záverečné bodovanie. Hráč, ktorý získa najviac víťazných bodov na konci hry, sa stáva víťazom hry. **Kolo pozostáva z 3 fáz:**

- 1. Umiestnenie dielikov vplyvu | □ 2. Vyhodnotenie lokácií ■ 3. Bodovanie vlajok 🇫🇷 a príprava ďalšieho kola

Priebeh kola:

■ 1. Umiestnenie dielikov vplyvu

Aktívny hráč vyberie jeden zo svojich dostupných dielikov vplyvu a umiestni ho na jednu zo 7 lokácií na hracej doske. Dielik vplyvu je vždy umiestnený na miesto vplyvu najviac vľavo, ktoré nie je obsadené.



Ak sú všetky miesta vplyvu na lokácii obsadené, nemôže sa tam umiestniť ďalší dielik vplyvu. Hráč si musí vybrať inú lokáciu s neobsadenými miestami vplyvu.



Hráč môže pridať dielik vplyvu do lokácie, kde umiestnil dielik vplyvu už skôr, ak je tam ešte aspoň jedno voľné miesto.



Po tom, ako aktívny hráč umiestnil dielik vplyvu, nasleduje v smere hodinových ručičiek ďalší hráč, aby umiestnil svoj dielik vplyvu. Tento postup sa opakuje, pokiaľ všetci hráči nepoložia svoje dieliky vplyvu na hraciu dosku; hráč nemôže vo svojom ťahu pasovať.

□ 2. Vyhodnotenie lokácií

Keď všetci hráči umiestnili všetky svoje dieliky vplyvu, vyhodnotte každú lokáciu v poradí od 1 po 7. Na každej lokácii hráči obdržia rôzne bonusy za každý svoj dielik vplyvu na danej lokácii.

Na každej lokácii, najprv **určíte poradie**, v ktorom hráči obdržia bonusy z tejto lokácie. Poradie hráčov je určené **od najhodnotnejšieho po najmenej hodnotný dielik vplyvu**, pri remíze rozhodne dielik vplyvu, ktorý bol umiestnený ako prvý (t.j. dielik vplyvu najviac vľavo).

Aktívny hráč získa daný bonus a vráti svoj dielik vplyvu späť pred seba. Na určitých lokáciách obdrží prvý hráč extra bonus.

Nikto nezíska žiadne bonusy na prázdnych miestach vplyvu na lokáciách.



Príklad: Anna (čierna) vykoná akciu ako prvá v poradí, pretože položila dielik vplyvu s najvyššou hodnotou. Ján (modrý) a Alex (červený) obaja umiestnili dielik vplyvu s hodnotou 1. Keďže Ján položil svoj dielik na lokáciu pred Alexom, pôjde druhý a Alex tretí.

Lokácie:

① Banque de Paris

Získajte peniaze na rekrutovanie stúpecov.

Hráč si vynásobí hodnotu svojich dielikov vplyvu dvomi (x2), a vezme si daný počet mincí zo spoločnej zásoby.

Prvý hráč si vezme aj žetón prvého hráča a okamžite sa stane prvým hráčom.



Príklad: Ján (modrý) je na prvom mieste a vezme si mince v celkovej hodnote 8 rovnako ako aj žetón prvého hráča. Anna (čierna) získa mince v hodnote 4 a Ulrich (biely) v hodnote 2.

② Notre Dame

Zvýšte svoj vplyv pre budúce kolá.

Hráč odstráni svoj dielik vplyvu a vymení ho za dielik vplyvu z vlastnej zásoby s hodnotou presne o 1 vyššou. Vezme tento nový dielik a umiestni si ho pred seba. Použitý dielik vráti do krabice.

Prvý hráč získa navyše 1 víťazný bod a posunie si svoj ukazovateľ na počítadle bodov.

Poznámka: Ak hráč nemá vo svojej zásobe žiaden dielik s hodnotou o 1 vyššou, obnoví zahraničný dielik.



Príklad: Ulrich (biely) je prvý hráč a vymení svoj zahraničný dielik vplyvu s hodnotou 2 za dielik vplyvu s hodnotou 3 z vlastnej zásoby. Navyše získa 1 VB. Alex (červený) vymení svoj dielik za dielik vplyvu s hodnotou 2.

③ Versailles

Zbierajte pochodne (divoké zbrane) a ďalšie bonusy.

Prvý hráč vyberie a vezme jeden z vyobrazených bonusov.

Druhý hráč si vezme zvyšný bonus.



Príklad:

Ján (modrý) vyberá prvý a vezme si pochodň.

Anna (čierna) musí vziať mince.

Bonusy z Versailleských dielikov:



Zo spoločnej zásoby si vezmite 1 alebo 2 pochodne.



Pohnite žetónom Bastily o 2 alebo 3 miesta na počítadle Bastily.



Vezmite zo spoločnej zásoby mince s hodnotou 3 alebo 4.



Vezmite 1 alebo 2 kocky stúpecov a vložte ich do vrečka.



Získajte 3 alebo 4 VB a posuňte ukazovateľ na počítadle bodov.

④ Catacombes

Rozmiestnite stúpecov do katakomb a získajte silné bonusy počas prvého a záverečného bodovania. Avšak na získanie týchto bonusov budete potrebovať šťastie.

Prvý hráč položí 2 zo svojich stúpecov do vrečka, druhý hráč iba 1.



Príklad: Keďže Ján (modrý) umiestnil dva dieliky vplyvu do katakomb, môže vložiť do vrečka 3 stúpecov.

⑤ Place Louis

Na Place Louis získate stúpecov.

Hráč si vyberie jednu kartu postavy z ponuky, zaplatí do spoločnej zásoby toľko mincí koľko je hodnota na karte **mínus hodnota umiestneného dieliku vplyvu**. Hráč má kartu vyloženú viditeľne pred sebou. Teraz ponuku nedopĺňajte.

Hráč môže svoju akciu odmietnuť, ak nemá dostatok mincí alebo nechce ani jednu z dostupných kariet.

Poznámka: Ak hodnota dieliku vplyvu je rovnaká alebo vyššia než je hodnota mincí na karte postavy, hráč si kartu vezme bez zaplataenia.



Príklad: Alex (červený) je prvý hráč a vyberie si šľachtica. Musí zaplatiť 6 mincí, keďže jeho umiestnený dielik vplyvu má hodnotu 4 ($10 - 4 = 6$). Následne Ján (modrý) a potom Anna (čierna) si vyberú kartu postavy. Nakoniec si Alex (červený) vezme poslednú kartu, ktorá ostala v ponuke.

Tri typy postáv:

Roľníci



Vojaci



Šľachtici



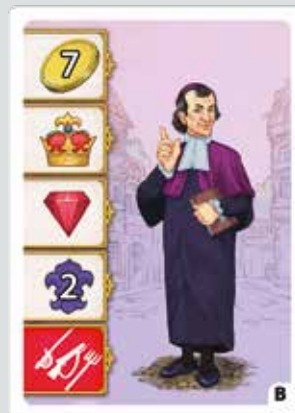
Na každej karte je uvedená hodnota mincí, hodnota VB a zbraň, ktorou musí byť postava vybavená. Niektoré postavy už majú svoje zbrane; niektoré budete musieť vybaviť žetónmi zbraní počas hry. Postavy, ktoré musíte vybaviť žetónom zbrane, majú znázornenú **siluetu zbrane na červenom pozadí**.

Postavy môžu mať aj ďalšie symboly: **koruny, drahokamy, a vlajky**. Tieto poskytujú rôzne bonusy, ktoré využijete predovšetkým na konci kola a počas prvého a záverečného bodovania.

Ďalej, je tu divoká postava, **mních**. Mních sa môže pridať k hociakej skupine.

Ešte pred záverečným bodovaním sa hráč rozhodne, ku ktorej skupine sa mních pripojí na konci hry.

Zbraň, ktorou musí byť mních vybavený, závisí od skupiny, ku ktorej sa pridá.



Pomôcka: Pre lepší prehľad, hráči môžu usporiadať karty podľa rovnakých skupín tak, aby sa čiastočne prekryvali.



6 Bastille

Prekročením do Bastilly získate potrebné zbrane. Čím ďalej je hráčov ukazovateľ Bastilly na počítadle Bastilly, tým viac víťazných bodov získá hráč v prvom a záverečnom bodovaní. Taktiež bude mať prednosť pri výbere zbraní.

Prvý hráč posunie svoj ukazovateľ Bastilly o rovnaký počet políčok na počítadle Bastilly ako je hodnota na jeho dieliku vplyvu plus jedna.

Druhý hráč posunie svoj ukazovateľ Bastilly presne o rovnakú hodnotu ako je hodnota jeho dieliku vplyvu.

Ak ukazovateľ Bastilly zastane na obsadenom políčku, nechajte ho na rovnakom políčku, ale za hráčom (hráčmi), ktorý ho už obsadil pred ním. Poradie na políčku sa určuje odpredu dozadu.

Ak ukazovateľ dosiahne posledné políčko na počítadle Bastilly, zastaví sa tam. Až do konca hry dostane hráč jednu mincu za každý krok vpred, ktorý nemôže urobiť.



Príklad: Prvý, Ulrich (biely) posunie svoj ukazovateľ Bastilly o 4 políčka (3 +1) na počítadle Bastilly. Následne Ján (modrý) sa posunie iba o jedno políčko, pričom skončí na políčku, ktoré je už obsadené Ulrichom. Musí umiestniť svoj ukazovateľ Bastilly za Ulrichov ukazovateľ.

7 Etats Généraux

Karty misií určujú ciele. Ak sa vám podarí ich splniť, prinesú vám na konci hry víťazné body.

Prvý hráč si prezrie balíček kariet misií a vyberie si jednu misiu podľa vlastného výberu. Kartu si umiestni pred seba lícom nadol a balíček vráti na miesto. Taktiež dostane 2 mince.

Druhý hráč si tiež prezrie balíček a vyberie si jednu kartu.

Dôležité: Hráč nikdy nemôže mať dve karty rovnakej misie.

Karty misií a ich ciele sú vysvetlené na konci pravidiel.



Príklad:

Alex (červený) je prvý, takže si zobral mince a vybral si max kartu zbrane z balíčka kariet misií.

Potom Anna (čierna) si vybrala max kartu drahokamu.

3. Bodovanie vlajok a príprava kola

Bodovanie vlajok

Po vyhodnotení všetkých lokácií sa vyhodnotia bonusy na **aktívnych bonusových dielikoch**.

Všetci hráči si spočítajú vlajky na všetkých svojich kartách postáv. Hráč s najvyšším počtom vlajok získa najväčší bonus (znázornený na ľavej strane) a hráč s druhými najvyšším počtom vlajok získa menší bonus (znázornený na pravej strane).

Pri remíze získa väčší bonus hráč so žetónom prvého hráča a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek.

Príprava na ďalšie kolo

Aby ste sa pripravili na ďalšie kolo, otočte ďalší bonusový dielik v poradí a ten sa stane aktívnym bonusovým dielikom.

Vrchný dielik Versailles vráťte do krabice, a odhaľte nasledovný dielik.

Taktiež vráťte všetky zostávajúce karty postáv z lokácie Place Louis späť do krabice, potom potiahnite a umiestnite nové karty z balíčka.

Teraz môže začať nové kolo.



Príklad: Alex (červený) a Anna (čierna) majú spomedzi hráčov najviac vlajok. V tomto prípade Alex (červený) získa väčší bonus, pretože sedí bližšie k Ulrichovi (biely), ktorý má žetón prvého hráča. Alex (červený) vloží do vrečka dve kocky stúpcov a Anna (čierna) len jednu kocku stúpcov.



Prvé a záverečné bodovanie

Po 4. kole nastáva prvé bodovanie a po 8. kole je záverečné bodovanie.

Prvé bodovanie:

Bodovanie prebieha v nasledovnom poradí:



Drahokamy:

Každý hráč posunie svoj bodovací žetón o jedno políčko za každý drahokam na svojich kartách postáv.



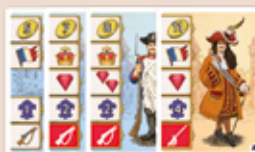
MAX Koruny:

Hráč alebo hráči s najvyšším počtom korún na svojich kartách postáv posunú svoj bodovací žetón o 3 políčka.



Katakomby:

1: Jeden z hráčov potiahne 5 kociek stúpcov z vrečka, jednu za druhou. Za každú vytiahnutú kocku stúpenca sa jeho majiteľ rozhodne, ktorý bonus z dieliku katakomb chce využiť. Hráč umiestni svoju vytiahnutú kocku stúpenca na daný bonus a získa jeho efekt. Až potom sa vytiahne nová kocka z vrečka. Ak už je na bonusovom dieliku kocka stúpenca, iný hráč už nemôže využiť tento efekt.



Príklad: Hráč má spolu 4 symboly drahokamov na svojich kartách postáv a získa 4 VB.



Príklad: Medzi dvomi hráčmi nastala remíza v najvyššom počte korún, preto obaja získajú 3 VB.



Príklad:

Najprv si Ján (modrý), vybral bonus, umiestnil si naňho svoju kocku a zablokoval ho ostatným hráčom.

Následne, si Alex (červený) vybral bonus a získal pochodeň.

2: Po získaní 5 bonusov sa s kockami stúpecov, ktoré sú na doske, stane nasledovné:

 Kocky stúpecov sa vrátia do **zásoby hráča**.

 Kocky stúpecov sa vložia späť **do vrečka**.

Následne, odstráňte dva dieliky katakomb a vráťte ich späť do krabice.

Pri záverečnom bodovaní si hráči budú vyberať bonusy vyobrazené priamo na hracej doske.



Príklad: Tri kocky stúpecov na ľavom dieliky sa vrátia späť do zásoby hráča, zatiaľ čo dve kocky na pravej doske sa vrátia do vrečka.



Bonusy z Katakomb:



Vezmite si zo spoločnej zásoby mince s hodnotou 3 alebo 6.



Získajte 2,3 alebo 4 víťazné body a zaznamenajte ich na počítadle bodov.



Posuňte žetón Bastilly o 1, 2 alebo 3 políčka na počítadle Bastilly.



Vezmite si pochodeň zo všeobecnej zásoby.



Vylepšite si jeden zo svojich dielikov vplyvu o jedna vyššie.



Vezmite si najvrchnejšiu kartu z balíčka postáv a pridajte si ju ku svojim kartám postáv.



Vyberte si jednu kartu misií z balíčka..



Bastilla:

Každý hráč získa body podľa hodnoty znázornenej za poslednou hranicou za svojim žetónom Bastilly.

Následne, hráči obdržia žetóny zbraní.

Hráč na prvej pozícii na počítadle Bastilly začína, nasleduje hráč na druhej pozícii atď.

Všetci hráči okrem posledného si vezmú dva dostupné žetóny zbraní podľa vlastného výberu, posledný hráč si musí zobrať žetón zbrane, ktorý ostal.

Postavy musia byť vybavené zbraňami len na konci hry.

Nakoniec, potiahnite nové žetóny zbraní a umiestnite ich do Bastilly, lícom nahor.

Počet hráčov:	3	4
Počet žetónov zbraní:	5	7



Príklad:

Ulrich (biely) a Ján (modrý) získajú 5 VB, Alex (červený) a Anna (čierna) len 2 VB.

Bodová hodnota



Príklad:

Ulrich (biely) je najviac vpredu na počítadle Bastilly a vybral si ako prvý dva žetóny zbraní.

Anna (čierna) je posledná na počítadle a musí si zobrať iba žetón zbrane, ktorý ostal ako posledný.

Záverečné bodovanie:



Najprv, v opačnom poradí (hráč vpravo od začínajúceho hráča v protismere) hráčov, musia hráči

priradiť svoje divoké postavy ku skupinám postáv. Divokú postavu môže hráč priradiť aj ku skupine postáv, v ktorej nemá žiadnu kartu.

Až teraz nastane záverečné bodovanie:

Záverečné bodovanie začína rovnakými 4 kategóriami ako pri prvom bodovaní, s nasledovnými zmenami:



Drahokamy: Bez zmien.



MAX Koruny: Hráč alebo hráči s najvyšším počtom korún na svojich kartách postáv sa posunú so svojim bodovacím žetónom o 5 políčok (namiesto o 3).



Katakomby: Hráči vrátia všetky svoje kocky stúpcov z dieliku katakomb do svojej vlastnej zásoby.



Bastilla: Do Bastilly sa už nedoťahujú žiadne nové žetóny zbraní.

Potom si hráči spočítajú víťazné body za:



Karty postáv:

Každý hráč si spočíta víťazné body na svojich kartách postáv a podľa toho si posunie svoj bodovací žetón.



Príklad: Hráč sa rozhodne umiestniť jedného zo svojich mníchov k šľachticom a druhého k vojakom.

Poznámka: Ak hráč prekročí políčko s "50" na počítadle bodov vezme si žetón 50 a začína znova na políčku "1" na počítadle bodov. Ak prekročí políčko "50" znovu, otočí svoj žetón na stranu so "100". Na konci hry si každý hráč pridá k celkovému výsledku bodov aj body z tohto žetónu.



→ 12



Karty misií:

Každý hráč odhalí svoje karty misií. Za každú splnenú misiu získa hráč toľko víťazných bodov koľko je znázornené na karte.

(Pozri karty misií na poslednej strane týchto pravidiel.)



→ 14



Stúpenči:

Každá kocka stúpenca, ktorá ostala vo vrecku na konci hry prinesie majiteľovi jeden víťazný bod.



Mince:

Hráči získajú 1 víťazný bod za každé 3 mince.





Zbrane:

Nakoniec, musia hráči vybaviť svoje postavy príslušnými žetónmi zbraní.

Príslušné žetóny zbraní musia priradiť ku konkrétnym postavám.

Divoká postava môže byť vybavená len rovnakým typom zbrane ako ostatné postavy v skupine, ku ktorej bola priradená.

Pochodeň slúži ako divoká zbraň a môže byť priradená k ľubovoľnej postave.

Všetci hráči s neozbrojenými postavami stratia víťazné body podľa nasledovnej tabuľky:

Počet neozbrojených postav:

	1	2	3	4	5+
	-2	-5	-9	-14	-20

Mínusové body:

Ako zvyčajne, zaznamenajte tieto body na počítadle bodov.



Príklad:

Po priradení všetkých žetónov zbraní na príslušné karty postáv, ostal 1 vojak bez zbrane.

Zostávajúci žetón zbrane (vidly) nemôže byť použitý, keďže vojaci môžu používať iba pušku. Hráč preto stratí 2 VB.

Koniec hry

Hráč, ktorý má na konci hry najviac víťazných bodov, pripravil najlepšie svoju frakciu na blížiacu sa revolúciu a stáva sa víťazom hry! V prípade remízy sa stáva víťazom hráč s najvyššou hodnotou mincí vo svojej zásobe. Ak remíza pretrváva, hráči sa delia o víťazstvo.

Variant: Tajná misia

Zmeny počas prípravy hry:

Dosku misie umiestnite na hraciu plochu podľa obrázku.

Karty misií zamiešajte, rozdeľte na dva rovanké balíčky a umiestnite ich lícom nadol na dosku misie.

Hráči **nedostávajú** kartu misie na začiatku hry.

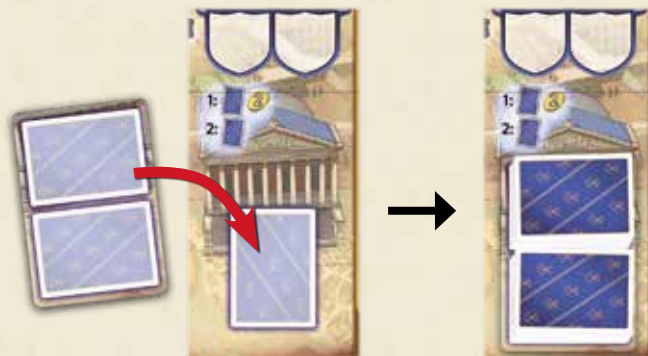
Zmeny počas hry:

Hodnotenie États Généraux sa mení:

Prvý hráč si vezme 2 mince a jeden balík kariet misií. Potom, si prezrie balíček, vyberie si jednu kartu misie podľa vlastného výberu a kartu si položí pred seba lícom nadol. Nakoniec, hráč vráti balíček na miesto.

Druhý hráč si musí zobrať druhý balíček, vyberie si kartu misie a potom vráti balíček späť na hraciu dosku na miesto misií.

Ak si hráč počas prvého alebo záverečného bodovania zvolí ako bonus kartu misie, vyberie si jeden z balíčkov a vezme si z balíčka jednu kartu misie.



Príklad:

Anna (čierna) si vybrala dolný balíček, a tak Ján (modrý) si musí zobrať horný balíček.

Potom ako si obaja vybrali kartu, umiestnia balíčky naspäť na miesta odkiaľ ich vzali.

Karty misií

Každá karta misie určuje cieľ, ktorý hráč musí splniť do konca hry, ak chce získať víťazné body uvedené na karte. Hráč nesmie mať dve rovnaké karty misií. Karty misií sú rozdelené do dvoch kategórií: Max-karty a sériové karty. **Poznámka:** Postava nemusí byť vybavená zbraňou, ak ju hráč chce použiť na splnenie cieľa. Karta môže byť použitá na splnenie cieľov na viacerých kartách.

Dôležité: Cieľ musí byť splnený len na konci hry.

MAX karty: Pri vyhodnocovaní Max kariet si všetci hráči porovnávajú výsledky. Ak má vlastník karty najviac postáv/symbolov daného typu uvedeného na Max karte, alebo ak je druhý v poradí, získa počet víťazných bodov uvedených na karte. Hráč, ktorý nevlastní požadované postavy/symbole, nikdy nemôže získať víťazné body z Max karty. Keďže v hre sú dve kópie každej max-karty, maximálne dvaja hráči môžu získať víťazné body za splnenie rovnakého cieľa. Pri remíze získajú obaja hráči plný počet príslušných bodov. Nasledovné karty poskytujú víťazné body pre hráča, ktorý je prvý alebo druhý v počte ...

Skupiny postáv:

...kariet príslušnej skupiny kariet postáv; divoké karty priradené ku skupine sa počítajú ako postavy danej skupiny.



Príklad: Ulrich (biely) a Ján (modrý) majú obaja najviac šľachticov. Ján (modrý) zaradil dvoch mníchov do skupiny postáv šľachticov, aby sa vyrovnal Ulrichovi. Keďže obaja majú max šľachticov, získavajú 6 VB.

Koruny:

...korún na všetkých kartách postáv.



Príklad: Ján (modrý) má najviac korún a obdrží 6 VB. Alex (červený) a Anna (čierna) majú 2 koruny a sú na druhom mieste. Ale iba Anna má max-kartu, a preto len ona obdrží 2 VB za druhé miesto.

Zbrane:

...zbraní; počítajú sa žetóny zbraní, pochodní a predtlačené zbrane.



Príklad: Alex (červený) má 4 žetóny zbraní, 2 pochodne rovnako ako kartu roľníka, ktorý už má zbraň. Keďže má najviac zbraní medzi hráčmi, získava 7 VB.

Drahokamy:

...drahokamov na všetkých svojich kartách postáv.



Príklad: Ulrich (biely) a Alex (červený) majú najviac drahokamov. Keďže Ulrich má max-kartu drahokamov, získa 6 VB. Anna (čierna) je na druhom mieste a tiež má max-kartu drahokamov. Získa 2 VB.

Sériové karty: Na splnenie cieľa sériovej karty, musí hráč vlastniť karty postáv požadovanej skupiny s konkrétnymi hodnotami mincí na kartách. Divoké postavy priradené ku skupine sa počítajú ako postavy danej skupiny.

Jedna skupina postáv:

Hráč musí vlastniť všetky tri karty postáv odpovedajúcej hodnoty.



2 z každej skupiny postáv:

Hráč musí vlastniť aspoň 2 karty postáv z každej skupiny postáv. V tomto prípade hodnota mincí na kartách nie je dôležitá

