

Úvod do hry

V maličkém království Emará panují dobré časy. Za vlády krále Thedoria Moudrého se války, povstání a další nepříjemnosti staly minulostí. Thedorius měl vždy na mysli především blaho obyvatel Emará, a ne touhu po moci a bohatství.

V tomto ohledu chce Thedorius včas zajistit své nástupnictví. Rozhodne, že královskou korunu bude nosit pouze ten šlechtic, který se dokáže postarat o obyvatele Emará stejně dobře, jako o sebe.

Aby vyzkoušel schopnosti všech uchazečů, přišel Thedorius se svými rádci s tímto prohlášením:

Ten, kdo získá podporu většiny přistěhovalců, bude korunován budoucím králem Emará, a to jakmile Thedorius odstoupí.

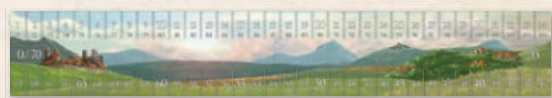
Kandidáti budou proto muset vyjít vstříc občanům a každému nabídnout odpovídající bydlení. Podpora stavebních aktivit ve městě tak bude jedním z hlavních úkolů uchazečů.

V roli mladých, nadějných a ambiciózních šlechticů jste přizváni k výzvě, jejímž cílem je získat přízeň krále Thedoria a korunu Emará. Thedorius každému z uchazečů vyčlenil dva královské poradce. Ti se stanou vašimi průvodci a pomohou vám plnit zadané úkoly ve městě i na venkově.

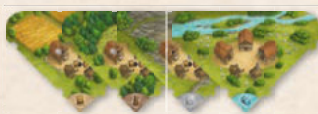
Podari se vám zvítězit v tomto klání a stát se následovníkem krále Thedoria Moudrého?

Koruna Emará vás očekává!

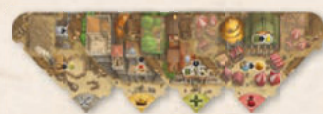
Herní součásti



1 stupnice bodování



4 venkovské lokality



4 městské lokality



1 herní deska šlechticů



4 desky hráčů



16 knih



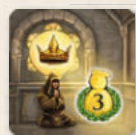
12 pečeti prstenů



12 zlatých mincí



12 chlebě



12 žetonů přízně



4 značky příspěvků



4 značky darů



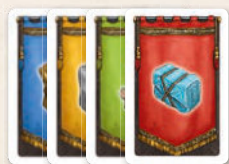
1 značka chleba



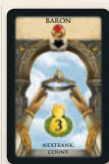
1 značka kamene



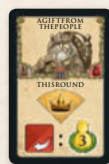
1 soška (před první hrou ji sestavte ze 3 dílů)



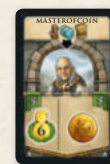
36 akčních karet



20 karet šlechticů



14 karet událostí



22 karet poradců (16×A, 6×B)



4 přehledové karty



Suroviny:
11× dřevo, 11× látka,
11× obilí, 11× kámen.



16 řemeslníků



8 radních



4 občané



4 budovy

Obecné vysvětlivky

➔ Oboustranné karty

Všechny karty, s výjimkou akčních karet, mají přední stranu vytištěnou v angličtině a zadní v němčině. Jsou ohraničeny bílým (němčina) nebo černým (angličtina) rámečkem. Před začátkem hry je jednoduše otočte na příslušnou stranu.



➔ Oboustranné lokality

Z čistě kosmetických důvodů jsou všechny lokality vytištěny se světlejším nebo tmavším pozadím. Vyberte si tu, která se vám líbí více, a otočte všechny lokality na příslušnou stranu.



➔ Pravidla v závislosti na počtu hráčů

Sólový režim je vysvětlen na straně 11. Dále existuje pouze 1 pravidlo, které závisí na počtu hráčů. V průběhu nastavení se liší umístování značek dárců, darů, kamenů a chleba na místa hradu, katedrály a staveniště (kroky 4, 5, a 7 označené zelenými kroužky). Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná.



Na jedné straně každé značky je uveden následující symbol:



Tato strana se používá ve hrách pro 2 a 3 hráče.

V opačném případě použijte opačnou stranu.

➔ Neomezené množství herních součástí

Počet surovin, chlebů, knih, pečetních prstenů a zlatých mincí, které můžete mít, není nijak omezen. Jestliže vám neočekávaně dojde daná surovina, použijte vhodnou náhradu.

17 Zamíchejte 9 akčních karet, vytvořte balíček a položte ho lícem dolů vedle herní desky. Doberte si 3 vrchní karty.

16 Hráč, který naposled četl historickou knihu nebo viděl film, se se stane začínajícím hráčem. Vezme si sošku a umístí své poradce na lokality určené vrchní kartou balíčku událostí:



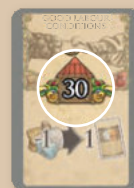
Ostatní hráči, ve směru hodinových ručiček, umístí své poradce na následující lokality. Vezměte si 1 surovinu odpovídající umístění vašeho poradce na venkově.

Poznámka: Každá z figurek má stejnou funkci.

15 Figurky **řemeslníků** umístěte na vyznačená políčka na své desce hráče.



14 Figurku **občana** položte na políčko „0“ na bodovací stupnici. Figurku **budovy** umístěte na číslo uvedené na horní kartě balíčku událostí (např. „30“, viz obrázek).



Výjimka: Při první hře umístěte budovu na číslo „35“. Platí, že čím je číslo nižší, tím je hra těžší. Je také možné výchozí umístění budovy stanovit podle vlastního uvážení.

1 Venkov: Náhodně rozložte 4 lokality venkova (les, obilné pole, lom, tkalcovna).

2 Na příslušná políčka umístěte **4 druhy surovin** (dřevo, obilí, kámen, látku). Chléb položte na obilné pole.

3 Město: Náhodně rozložte 4 lokality ve městě (hrad, katedrála, staveniště, trh).

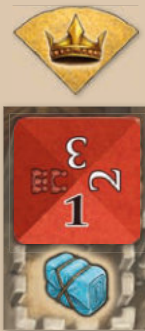


12 Zamíchejte **karty událostí**, vytvořte z nich balíček a položte jej otočený lícem nahoru na herní plochu v dosahu všech hráčů.

13 Vezměte si 1 desku hráče a 1 přehledovou kartu. Dále si vezměte tyto herní součásti: 8 dřevěných figurek (4 řemeslníky, 1 občan, 2 poradce, 1 budovu) a 9 akčních karet (1 od každého typu).

4 Hrad: Na vyznačená políčka umístěte pečetní prstěny. Otočte 4 značky darů na stranu odpovídající počtu hráčů. Položte je na označená políčka černým číslem směrem k surovině.

Výjimka pro 2 hráče: Otočte značky kamene a látky tak, aby číslice „2“ směřovala k surovině.



5 Katedrála: Žetony přízně zamíchejte tak, aby tvořily hromádku otočenou lícem dolů. Knihy umístěte poblíž. Otočte 4 žetony příspěvků na stranu odpovídající počtu hráčů. Položte je na označená políčka černým číslem směrem k surovině.

Výjimka pro 2 hráče: Otočte značky dřeva a obilí tak, aby číslice „2“ směřovala k surovině.



6 Trh: Na určené políčko umístěte zlaté mince.

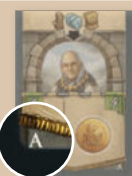


7 Staveniště: Otočte značku chleba a značku kamene na stranu odpovídající počtu hráčů. Umístěte je na určená políčka tak, aby černé číslo směřovalo k symbolům kamene a chleba.

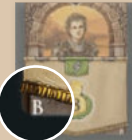
Výjimka pro 2 hráče: Obě značky otočte ve směru hodinových ručiček na následující číslo.



8 Poradci: Zamíchejte všechny karty **poradců A** (viz obrázek) a 8 z nich náhodně umístěte na vyznačená místa v lokalitách města (tj. 2 na každou lokalitu). Zbylé karty vraťte do krabice.



9 Zamíchejte všechny karty **poradců B** (viz obrázek), vytvořte balíček a položte ho lícem nahoru na herní plochu v dosahu všech hráčů.



10 Seřadte a poskládejte **karty šlechticů** podle jejich názvu. Každou hromádku seřadte sestupně podle hodnoty šlechtice. Hromádky umístěte na desku šlechticů.

11 Dvoudílnou stupnici bodování umístěte vedle ostatních herních desek.

Přehled hry

Ve hře Crown of Emara se každý z vás snaží zvděčit co největšímu počtu občanů. Stupnice bodování odráží vaše počínání v podobě získaných **občanských bodů**.

Nicméně na konci hry chtějí mít všichni vaši občané zajištěnou střechu nad hlavou, aby byli spokojeni. V závislosti na tom je také vaše výstavba zaznamenávána na stupnici bodování v podobě **stavebních bodů**.

Chcete-li tedy vyhrát, musíte mít na paměti obojí, jak stav občanů, tak jejich bydlení. Vaše získané body ve hře se budou rovnat nižší hodnotě bodů ze stupnic bodování (stavební vs. občanské body). Hru vyhraje hráč s nejvyšším počtem bodů.

V průběhu hry budete provádět **různé akce**:

Na jedné straně vám **akční karty** poskytnou zdroje a celou řadu dalších akcí.

Na druhou stranu zahrání akčních karet vždy vyvolá pohyb a akci **jednoho z vašich poradců**. Pohyb a akce na venkově vám přinesou další suroviny, které můžete utratit ve městě.

Získané suroviny lze rovněž použít k **bonusovým akcím**: k najmutí řemeslníků, k najmutí poradců nebo k získání vyššího titulu šlechtice. První dvě možnosti vám poskytnou podporu v průběhu hry, zatímco ty druhé zvýší vaši reputaci a přilákají občany.

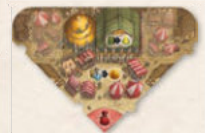
Body můžete získávat různými způsoby:

Za dodání kamene a dřeva na staveniště získáte **stavební body**. Stavební body můžete získat také za darování knih na hradě a díky některým poradcům.

Za dodávku chleba nebo kamene na staveniště získáte **občanské body**. Ty můžete získat také při zvýšení titulu šlechtice, darováním knih na trhu a díky některým poradcům.



Hrad



Staveniště

Trh

Průběh hry

Crown of Emara se hraje na **6 kol**, ve kterých každý hráč **vykoná 3 tahy**.

Každé **kolo** se skládá z následujících fází:

1. Událost

Vraťte vrchní kartu z balíčku událostí do krabice. Odhalte novou vrchní kartu, seznamte s ní všechny hráče a uplatněte její efekt. Některé karty událostí mají efekt na konci kola (viz dále).

Podrobné vysvětlení událostí najdete na straně 10, „Karty událostí“.

2. Tah hráče

Počínaje začínajícím hráčem se střídejte ve směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu vyložte a zahrajte 1 akční kartu z ruky na prázdné pole na desce hráče. Poté proveďte příslušnou **akci karty**, **akci pohybu** a až 3 různé **bonusové akce** ve zvoleném pořadí.

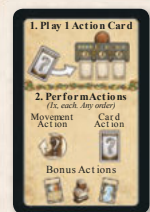
Jednotlivé akce jsou podrobně vysvětleny na následující stránce „Tah hráče“.

3. Konec kola

Jakmile každý hráč odehraje 3 tahy, tj. zahraje všechny své 3 akční karty, kolo končí:

- Jestliže se stávající **událost** vztahuje ke konci kola, aplikujte její účinek.
- **Předejte sošku** dalšímu hráči v pořadí ve směru hodinových ručiček.
- Obraťte **3 akční karty** zahrané v tomto kole, abyste „vyprázdnili“ pole na své desce hráčů.
- Jedná-li se o konec 3. kola, vyměňte všech 9 akčních karet a vytvořte nový balíček.
- **Doberte** si 3 akční karty.

Na **konci 6. kola** hra končí. Pokračujte v **závěrečném bodování hry** a určete vítěze.



Tah hráče

Zahrajte z ruky 1 akční kartu na libovolné volné pole na své desce hráče.

Karta určuje, jakou akci s kartou vykonáte.

Pole stanovuje vaši akci pohybu, tj. počet kroků (1, 2 nebo 3), o které přesunete jednoho svého poradce.

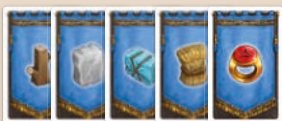
Můžete také jednou provést každou ze všech 3 bonusových akcí, jste-li schopni uhradit související náklady (viz dále).

Všechny tyto akce smíte provádět v libovolném pořadí, ale před zahájením další akce musíte každou dokončit.



Akce karet

Vykonejte akci uvedenou na akční kartě, kterou jste právě zahráli:



Veźmte si 1 dřevo / 1 kámen / 1 látku / 1 obilí / 1 pečetní prsten.



Můžete uhradit 1 surovinu a vzít si 1 zlatou minci **NEBO** uhradit libovolné 3 suroviny a vzít si 2 zlaté mince.



Přesuňte 1 svého poradce na další lokalitu ve směru hodinových ručiček (1 krok). Na této lokalitě smíte provést akci, která je s ní spojena.

Poznámka: Tato akce je totožná s akcí Pohyb, která umožňuje 1 krok (viz dále).



Na lokalitě, kde je přítomen 1 z vašich poradců, lze provést bonusovou akci „najímaní řemeslníka“ nebo „najímaní poradce“. Zaplatíte o 1 surovinu méně, než je požadováno. **Poznámka:** Podrobný popis bonusových akcí najdete na straně 7, v části „Bonusové akce“.



Můžete provést akci spojenou s jakoukoli městskou lokalitou (hrad, katedrála, staveniště, trh) bez ohledu na pozici vašich poradců.

Poznámka: Městské lokality a jejich akce jsou podrobně vysvětleny na stránce „Akce městských lokalit“.

Akce pohybu

Přesuňte jednoho svého poradce na novou lokalitu ve směru hodinových ručiček. Přesuňte jej o takový počet kroků, jaká je hodnota uvedená na poli vaší desky hráče, na němž jste zahráli akční kartu v tomto tahu (1, 2 nebo 3 kroky). **Musíte jej přesunout o přesný počet kroků!**

- Počet poradců v dané lokalitě není nijak omezen.
- Následně můžete provést akci spjatou s danou lokalitou.
- Lokality a jejich akce jsou vysvětleny v následujících kapitolách.

Akce ve venkovských lokalitách

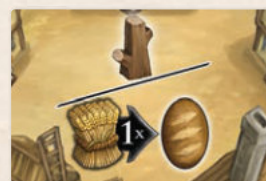


Tkalcovna, obilné pole, lom, les

Veźmte si 1 surovinu vyznačenou na lokalitě: 1 látku, 1 obilí, 1 kámen nebo 1 dřevo.

Za každého svého řemeslníka v dané lokalitě si navíc můžete zvolit, zda si:

- ➔ vezmete 1 další surovinu stejného typu, **NEBO**
- ➔ zaplatíte 1 obilí a vezmete si 1 chléb.



Akce v městských lokalitách

Katedrála



➔ Smíte darovat **1 příspěvek**:

- Zvolte, jakým typem suroviny chcete přispět.
- Uhradte počet surovin, který je aktuálně uveden na příslušné značce. Následně otočte tuto značku ve směru hodinových ručiček na další číslo.*

Za svůj příspěvek získáte 2 odměny:

- Získáte **1 knihu**.

Poznámka: Knihy představují znalosti. Lze je použít k získání stavebních bodů na hradě nebo občanských bodů na trhu.

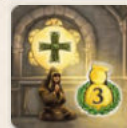
- Navíc získáte **1 žeton přízně**: Vezměte si z hromádky 3 žetony přízně a podívejte se na ně. Jeden z nich položte lícem nahoru vedle své desky hráče a ponechte si ho. Zbývající 2 žetony odhodte na odhazovací hromádku. Je-li kdykoli hromádka žetonů přízně prázdná, zamíchejte odhazovací hromádku a položte ji jako novou hromádku lícem dolů.

Jestliže váš poradce dokončí svůj pohyb v lokalitě označené jako jeden nebo více vašich žetonů přízně, anebo provádíte-li jeho akci, můžete odhodit kterýkoli z těchto žetonů nebo všechny a získat za ně příslušnou odměnu (odměny).

Podrobnosti o žetonech přízně najdete na straně 9 v části „Žetony přízně“.



Příklad: Značka příspěvku stanovuje jeho výši v hodnotě 1 látky. Zaplatíte 1 látku a otočíte ukazatel, který nově ukazuje „2“. Jestliže v budoucnu bude chtít někdo věnovat příspěvek, musí uhradit 2 látky.



Hrad



Na hradě máte k dispozici 2 akce. Každou akci můžete vykonat pouze jednou.

➔ Smíte králi věnovat **1 dar**:

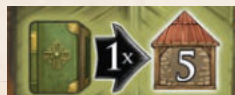
Vyberte si, jaký typ suroviny chcete králi věnovat. Darujte příslušný počet surovin, který je aktuálně označen příslušnou značkou. Poté otočte tuto značku ve směru hodinových ručiček na další číslo.*

Za svůj dar králi obdržíte odměnu:

- Vezměte si **1 pečetní prsten**.

Poznámka: Pečetní prsteny představují váš vliv na krále. Lze je použít ke zvýšení vašeho postavení šlechtice a k několika dalším událostem.

➔ Odhodte 1 knihu a získejte 5 stavebních bodů.



Trh



Na trhu máte k dispozici 2 akce. Každou akci můžete vykonat pouze jednou.

➔ Zaplacením libovolné 1 suroviny získáte **1 zlatou minci**.

- Kdykoli máte uhradit 1 surovinu, smíte místo toho vždy zaplatit 1 zlatou mincí.

Poznámka: Zlaté mince lze použít k získání vyššího titulu šlechtice.

➔ Zahodte 1–5 knih a získejte **občanské body** podle níže uvedené tabulky:

Knihy	1	2	3	4	5
Občanské body	3	6	10	15	21

Staveniště



Na staveništi máte k dispozici 3 akce. Každou akci můžete vykonat pouze jednou.

➔ Uhradte **1 kámen** a získejte 5 stavebních bodů a takový počet občanských bodů, jaký je aktuálně uvedený na značce kamene. Poté otočte tuto značku ve směru hodinových ručiček na další číslo.*

➔ Uhradte **1 až 3 chleby** a za každý z nich získáte takový počet občanských bodů, jaký je aktuálně uveden na značce chleba. Poté otočte tuto značku ve směru hodinových ručiček na další číslo.*

➔ Uhradte **1 nebo 3 dřeva** a získejte stavební body:

- Za 1 dřevo získáte 5 stavebních bodů.
- Za 3 dřeva získáte 10 stavebních bodů.

***Poznámka:** Máte-li otočit značku na hradě, katedrále nebo staveništi na černé číslo, případně na symbol označující počet hráčů, odhodte ji do krabice. Až do konce hry používejte hodnotu vytištěnou na hrací desce.

Bonusové akce

Kromě karetních a pohybových akcí smíte kdykoli během svého tahu jednou provést každou ze 3 dostupných bonusových akcí. Abyste tak mohli učinit, musíte být schopni uhradit náklady.

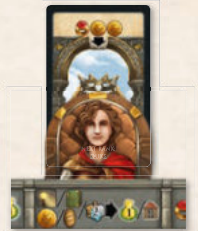


Bonusová akce: Získání vyššího titulu šlechtice

Karty šlechticů jsou dobrým zdrojem občanských bodů. Karty odpovídají 5 šlechtickým titulům, které může každý hráč jednorázově získat v průběhu hry, a to v následujícím pořadí: baron, hrabě, kníže, markýz, vévoda. Žádný šlechtický titul není možné přeskočit.

Chcete-li zvýšit svůj šlechtický titul, odhodte příslušný počet zlatých mincí a pečetních prstenů uvedených pro získání následného titulu a vezměte si vrchní kartu z příslušné hromádky.

Okamžitě získáte takový počet občanských bodů, jaký je uvedený na kartě šlechtice. Kartu položte pod podobiznu na vaší desce hráče (viz obrázek vpravo).



Bonusová akce: Najímání řemeslníka

Řemeslníci zvyšují vaše příjmy z venkovských lokalit.

Chcete-li si najmout řemeslníka, vyberte si nejprve prázdnou chýši ve venkovské lokalitě, v níž se váš poradce aktuálně nachází.

Zaplatte náklady v surovinách uvedené na chýši a umístěte na ni řemeslníka, který se nachází nejvíce vlevo na vaší desce hráče.

Okamžitě získáte takový počet občanských bodů, jaký je uvedený pod řemeslníkem vaší desce hráče.

Poznámka: Na stejnou lokalitu můžete umístit nejvýše 3 řemeslníky.



Poznámka: David (žlutý hráč) si chce najmout řemeslníka. Chýše s označením 2 dřeva je již obsazená, proto si vybere chýši s označením 1 dřeva a 1 látky, zaplatí náklady a umístí do ní řemeslníka. Získá 1 občanský bod, protože to byl jeho první řemeslník.



Bonusová akce: Najmutí poradce

Chcete-li si najmout poradce, musíte si nejprve zvolit poradce v lokalitě, kde se nachází váš poradce.

Poté uhradte suroviny uvedené na horní straně karty poradce a umístěte ji nalevo od své podobizny na desce hráče (viz obrázek vpravo).

Pokud je to možné, doplňte uvolněné místo v městské lokalitě umístěním vrchní karty poradce z připravené hromádky karet poradců B.

Okamžitě získáte takový počet občanských bodů, jaký je uvedený na kartě poradce vlevo dole. Někteří poradci vám dávají dodatečný okamžitý bonus, jiní vám poskytnou po zbytek hry své specifické schopnosti.

Podrobný popis všech poradců najdete na straně 8–9, „Poradci“.



Konec hry

Na konci 6. kola, když každý hráč dvakrát zahrál všechny své akční karty, hra končí.

Poté, po ukončení hry, pokračujte v **závěrečném bodování**:

Za každý pečetní prsten získáte **2 body**. Za každou zlatou minci, žeton přízně, knihu a chléb získáte **1 bod** a také za každé 2 zbývající suroviny získáte **1 bod**. Všechny tyto body můžete použít jako občanské nebo stavební body, případně jejich libovolnou kombinaci. Připočtete si je na stupnici bodování.

Svůj **konečný výsledek určíte porovnáním** svých stavebních a občanských bodů. Nižší z nich je váš konečný výsledek.

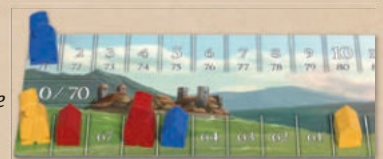
Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává hru.

V případě remízy určete podle následujících pravidel, který z hráčů se stane vítězem:

1. kdo získal více bodů druhým ukazatelem (občan nebo výstavba),
2. kdo má vyšší šlechtický titul,
3. kdo získal více bodů z karty šlechtice svého nejvyššího titulu.

Pokud i nadále existuje remíza, hráči se o vítězství rozdělí.

Příklad: David má 66 občanských bodů a 68 stavebních bodů, jeho konečný výsledek je 66 bodů, protože se použije nižší hodnota. Ester získala 60 bodů (69 občanských a 60 stavebních), Esmée získala 65 bodů (71 občanských a 65 stavebních). David vyhrál před Esmée a Ester.



Popis karet a žetonů

Poradci

Ve svém tahu si můžete najmout 1 poradce, jestliže zaplatíte příslušné náklady jako bonusovou akci.

Poradci vám zůstávají až do konce hry.

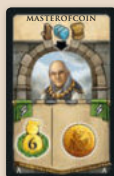
Ihned získáte takový počet občanských bodů, jaký je uvedený na kartě poradce. Mnoho poradců vám poskytne specifické schopnosti: okamžitě a jednorázově, 1× tah nebo trvale. Využití schopností poradce je vždy volitelné.



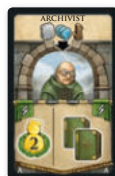
Poradci typu A (umístění na desce během nastavení):

Čísla v závorkách udávají občanské body, které jednorázově obdržíte ihned po jeho najmutí.

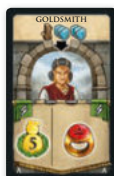
Okamžitě a jednorázově:



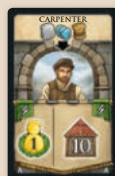
Master of Coin (mincmistr):
Vezměte si 1 zlatou minci. (+6)



Archivist (archivář):
Vezměte si 2 knihy. (+2)

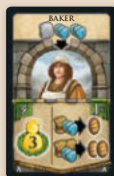


Goldsmith (zlatník):
Vezměte si 1 pečetní prsten. (+5)

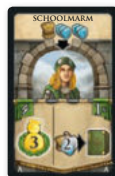


Carpenter (tesař):
Získáte 10 stavebních bodů. (+1)

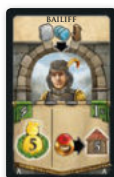
Jednu za tah (i bezprostředně po najmutí):



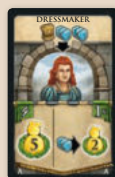
Baker (pekař):
Zaplaťte 1 látku a 1 obilí a vezměte si 1 chléb **NEBO** zaplaťte 1 látku a 2 obilí a vezměte si 2 chleby. (+3)



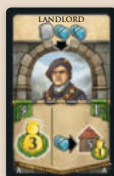
Schoolmarm (školnice):
Zaplaťte 2 libovolné suroviny a vezměte si 1 knihu. (+3)



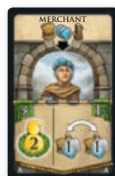
Bailiff (exekutor):
Odhoďte 1 pečetní prsten a získejte 5 stavebních bodů. (+5)



Dressmaker (švadlena):
Zaplaťte 1 látku a získejte 2 občanské body. (+5)

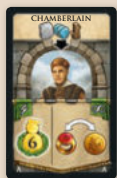


Landlord (pronajímatel):
Zaplaťte 1 látku a 1 občanský bod a získejte 5 stavebních bodů. (+3)



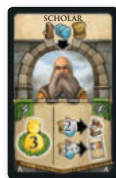
Merchant (obchodník):
Zaplaťte 1 surovinu a vezměte si 1 jinou surovinu. (+2)

Trvalé (i bezprostředně po najmutí):



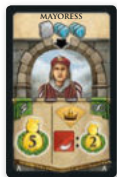
Chamberlain (komorník):

Odhodte 1 pečetní prsten a získáte 1 zlatou minci nebo naopak. (+6)



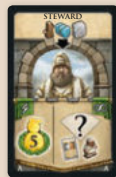
Scholar (učenec):

Zaplaťte libovolnými surovinami za najmutí řemeslníka nebo poradce. Musíte pouze splnit požadovaný počet. (+3)



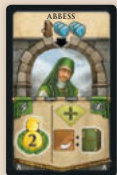
Mayoress (starostka):

Za každý dar králi na hradě získáte 2 body navíc. (+5)



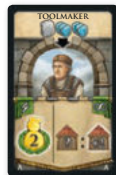
Steward (správce):

Můžete si najmout libovolného řemeslníka nebo poradce bez ohledu na pozici vašich poradců. (+5)



Abbess (abatyše):

Kdykoli v katedrále přispějete, vezměte si 1 knihu navíc. (+2)

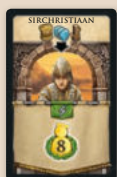


Toolmaker (nástrojář):

Kdykoli získáte stavební body, obdržíte další 2 stavební body. Nevztahuje se na bodování na konci hry (+2).

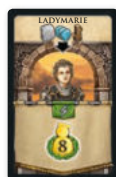
Poradci typu B (v balíčku otočeném lícem vzhůru):

Všechny schopnosti poradců typu B jsou okamžité a jednorázové.



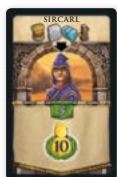
Sir Christiaan:

Získáte 8 občanských bodů.



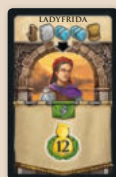
Lady Marie:

Získáte 8 občanských bodů.



Sir Carl:

Získáte 10 občanských bodů.



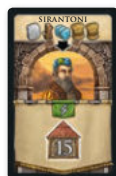
Lady Frida:

Získáte 12 občanských bodů.



Sir Gustave:

Získáte 12 stavebních bodů.

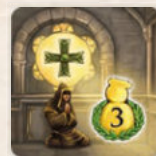


Sir Antoni:

Získáte 12 stavebních bodů.

Žetony přízně

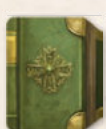
Na každém žetonu přízně je v levém horním rohu symbol odpovídající jedné ze 4 městských lokalit. Ten vám ukazuje, kde můžete použít jeho schopnost. V pravém dolním rohu žetonu je uvedena odměna, kterou za to získáte:



3 občanské body



3 stavebních bodů



1 kniha



1 pečetní prsten



1 zlatá mince

Odměnu za žeton si můžete vzít vždy, když se váš poradce přesune na uvedenou lokalitu, nebo když vykonáte akci této lokality pomocí akce karty. Jakmile tak učiníte, žeton přízně odhodte.

Poznámka: Odměnu získáte i v případě, že nepoužijete akci dané lokality.

Karty událostí

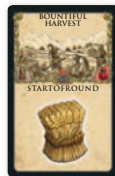
Na začátku každého kola (6krát za hru) odhalíte novou událost tak, že odeberete vrchní kartu z balíčku událostí a uplatníte efekt nové karty. Ve hře se nacházejí následující události:

Každý dostane 1 surovinu:



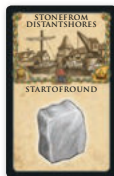
Clear the old forest (vyčištění starého lesa):

Vezměte si 1 dřevo.



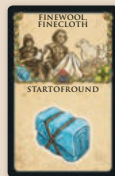
Bountiful harvest (bohatá sklizeň):

Vezměte si 1 obilí.



Stone from distant shores (kámen ze vzdálených končin):

Vezměte si 1 kámen.



Fine wool, fine cloth (jemná vlna, kvalitní sukno):

Vezměte si 1 látku.

Odměnu získá každý na konci kola.

Poté, co všichni dokončí všechny 3 tahy v kole, musíte něco zaplatit nebo odhodit (v pořadí hráčů), abyste získali odměnu:



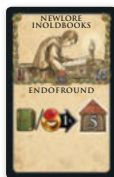
The great famine (velký hladomor):

Můžete zaplatit 1 obilí a získat 3 občanské body nebo zaplatit 2 obilí či 1 pečetní prsten a získat 5 občanských bodů.



Alms for the poor (almužna pro chudé):

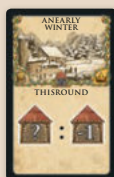
Můžete odhodit 1 zlatou minci nebo 1 pečetní prsten a získat 4 občanské body.



New lore in old books (nový příběh ve starých knihách):

Můžete odhodit 1 knihu nebo 1 pečetní prsten a získat 5 stavebních bodů.

V daném kole dojde ke změně některého z pravidel hry:



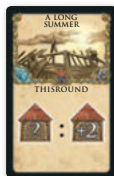
An early winter (předčasná zima):

Kdykoli získáte stavební body, dostanete o 1 bod méně.
Nemá vliv na bodování na konci hry.



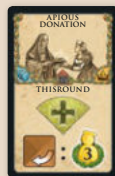
Merchants from afar (obchodníci z daleka):

Na trhu můžete zaplatit 1 surovinu navíc a získat navíc 1 zlatou minci.



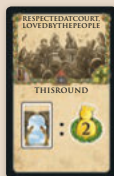
A long summer (dlouhé léto):

Kdykoli získáte stavební body, obdržíte 2 body navíc.
Nemá vliv na bodování na konci hry.



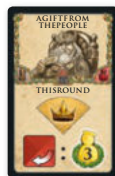
A pious donation (zbožný příspěvek):

Jakmile v katedrále přispějete, získáte 3 občanské body navíc.



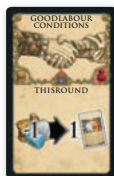
Respected at court, loved by the people (u dvora vážený, lidem milován):

Kdykoli si zvýšíte šlechtický titul, získáte 2 občanské body navíc.



A gift from the people (dar lidu):

Kdykoli na hradě něco darujete, získáte 3 občanské body navíc.



Good labour situation (příznivá situace na trhu práce):

Při najímání poradce zaplatíte o 1 libovolnou surovinu méně, než je požadováno.

Sólový režim

V sólovém režimu budete hrát proti virtuální hráčce Victorii. Ta nesbírá stavební body, ale pouze občanské body. K dispozici máte 2 varianty sólového režimu.

Samostatné hry: Překonejte nejvyšší skóre

V této variantě se snažíte získat co nejvíce bodů.

Obtížnost hry si můžete nastavit změnou výchozí pozice budovy. Doporučujeme začít v rozmezí 15 (obtížné) až 40 (snadné). Pro každou obtížnost zvlášť si zaznamenejte svůj nejvyšší výsledek.

Victoria se sice hry účastní, ale její výsledek je pro vámi dosažený výsledek bezvýznamný. Slouží pouze k soutěžení o karty šlechty a staveniště (viz níže).

Kampaň: Jak daleko dokážete klesnout se svou výchozí hodnotou budovy?

V této variantě hry se snažíte o snížení výchozí pozice své budovy v následujících hrách, ale zároveň se snažíte porazit Victorii. Váš aktuální **výsledek kampaně** je nejnižší výchozí pozice, která vám dovolila ji ještě porazit. Abyste Viktorii porazili, musí být vaše **konečné skóre vyšší** než její. Remíza nestačí.

Pokud se vám ji podaří porazit dvakrát ze stejné pozice, je vyšší výsledek považován za „lepší“.

Pro **změnu výchozí pozice budovy** platí následující změny pravidel.

- ➔ Ve své **první hře** začněte na čísle „40“.
- ➔ **Jestliže vyhraje**, snižte výchozí pozici o 5 (tj. 35, pro druhou hru).
- ➔ **Když prohrajete**, zvyšte pro další hru výchozí pozici o 2 (tj. 42 pro druhou hru).



Pravidla hry

Pro obě varianty sólového režimu platí následující změny pravidel. Všechna ostatní pravidla běžné hry zůstávají v platnosti.

Příprava hry:

- ➔ Připravte si herní součásti a vezměte si ještě dalšího 1 občana jiné barvy. Tohoto občana umístěte na „0“ na bodovací dráze a zaznamenávejte Viktoriiny body jako obvykle.
- ➔ Na staveništi umístěte značku kamene a značku chleba, stejně jako ve hře pro 4 hráče.
- ➔ Na katedrálu a hrad umístěte značky darů a příspěvků jako ve hře dvou hráčů.
- ➔ Kartu události „An early winter – Předčasná zima“ vraťte zpět do krabice.

Průběh hry:

Na konci 2. až 6. kola proveďte následující kroky:

- ➔ Viktoria získá takové množství občanských bodů, jako by na staveništi zaplatila 1 kámen a 1 chléb. Značky otočte příslušným způsobem.
- ➔ Viktoria si zvýší svůj šlechtický titul. Vezměte vrchní kartu dalšího šlechtického titulu (viz níže), položte ji vedle herní desky a vytvořte z nich hromádku. Viktoria jako obvykle získá uvedené občanské body.

2. kolo: Baron	4. kolo: Kníže	6. kolo
3. kolo: Hrabě	5. kolo: Markýz	Žádná další karta

Na konci 6. kola spočítejte obvyklým způsobem svůj konečný výsledek, tj. nižší hodnotu ze stavebních a občanských bodů.

Své výsledky můžete zaznamenat do výsledkové tabulky (na další straně). Tabulku si můžete také stáhnout na adrese www.pegasus.de v sekci „ke stažení“.

Poznámka: Pokud se v sólovém režimu rozhodnete pro variantu „Úplný výběr“ (viz strana 12), doporučujeme použít samostatný bodovací arch, protože tato varianta vede k lepším výsledkům.

Výsledková tabulka pro sólový režim

Nejvyšší dosažený výsledek		Kampaň								
Poč. pozice	Body (nerozhodný výsledek)	Poč. pozice	Název	Body	Poč. pozice	Název	Body	Poč. pozice	Název	Body
40		40								
35										
30										
25										
20										
15										

Varianty hry

Jakmile se seznámíte se základní hrou Crown of Emar, můžete si hru zpestřit následujícími variantami.

➔ **Náhodné rozložení lokalit:** V průběhu přípravy namísto rozdělení lokalit na venkov a město zamíchejte všech 8 lokalit dohromady a vytvořte 2 náhodné desky po 4 lokalitách. Každý hráč si vezme 1 surovinu podle svého výběru, bez ohledu na pozici poradců.

Poznámka: Pokud byste v průběhu přípravy umístili oba poradce začínajícího hráče na stejnou skupinu lokalit, přesuňte některého, dle vlastního výběru, na libovolnou lokalitu druhé skupiny. Následně již běžným způsobem rozmístěte všechny poradce ostatních hráčů.

➔ **Úplný výběr:** V průběhu přípravy si místo 3 akčních karet doberte všech 9. Po uplynutí 3 kol si všechny karty opět vezměte do ruky.

Poznámka: Tato varianta je výrazně strategičtější a s vysokou pravděpodobností prodlouží délku kol a celé hry. Doporučujeme vám ji vyzkoušet nejprve ve hře dvou hráčů nebo v sólovém režimu.

Tiráž

Rádi bychom poděkovali společnostem „Hans im Glück“, „Lookout Games“ a „Hall Games“ za laskavý souhlas s použitím herních komponentů občanů a látky ze hry „Marco Polo“, dřeva ze hry „Caverna“ a obilí ze hry „At the Gates of Loyang“.



Rádi bychom také poděkovali všem hráčům a testovacím hráčům za skvělou práci a připomínky při vývoji této hry.

Návrh hry: Benjamin Schwer

Ilustrace: Dennis Lohausen

3D snímky: Andreas Resch

Grafická úprava: Jens Wiese

Realizace: Ralph Bruhn

Překlady: Martin Zeeb

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Německo | Všechna práva vyhrazena.

Přetisk a publikování knihy pravidel, herních komponent nebo ilustrací je bez předchozího povolení zakázáno.

Příprava české verze:

Překlad a sazba: Pavel ILLICHMANN



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele