

PILÍŘE ZEMĚ

(DIE SÄULEN DER ERDE)

Anglie, počátek 12. století. Převor Philip z Kingsbridge má svůj velký sen. Chce vybudovat nejkrásnější katedrálu na celém světě. Pro tento úkol najímá ty nejvýznamnější stavitele. Ti společně pracují na vznikající monumentální stavbě a každý z nich se snaží uplatnit v průběhu stavby co nejvíce ze svých geniálních myšlenek. Stavitelé zaměstnávají na stavbě katedrály ty nejlepší řemeslníky a také najímají prosté dělníky, kteří pro ně získávají důležité suroviny pro stavbu – dřevo, kámen a písek. Pokud je vytěžených surovin nedostatek, je možné nakoupit další na tržišti. Stavitelé se ale nemohou zabývat pouze stavbou katedrály. Do jejich životů zasahuje velké množství dalších osobností a událostí. Král pravidelně vybírá daně, ale jeho přízeň může stavitele této povinnosti zbavit a navíc jim přinést velice ceněné železo z královských dolů. Velmi vítaná může být i přízeň biskupa, která může stavitele ochránit před mnohými nepředvídanými událostmi. Osud je někdy milosrdný, jindy přináší kruté rány. Těm mohou čelit stavitelé sami nebo s pomocí mnoha vlivných osobností včetně převora, v jehož hlavě se nápad na stavbu katedrály zrodil. Nakonec bude úžasná budova, nazývaná Pilíře země, dokončena. Její věže budou sahát až do nebe.

Který stavitel nejvíce přispěl k její stavbě? Koho stavba katedrály nejvíce proslavila? Zvítězí hráč, který nejlépe využije omezené množství zlaťáků, dělníků a řemeslníků v průběhu stavby katedrály.

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 12 figurek stavitelů (3 v každé ze čtyř barev hráčů)
- 4 figurky velkých dělníků (3 v každé ze čtyř barev hráčů, v průběhu hry se počítají za 5 dělníků)
- 28 figurek dělníků v barvách (3 v každé ze čtyř barev hráčů)
- 4 šedé figurky dělníků
- 1 černá figurka dělníka
- 82 kostiček surovin – 23 kámen (šedé), 23 dřevo (hnědé), 23 písek (bílý), 13 železo (modré)
- 8 kruhových žetonů (2 v každé ze čtyř barev hráčů)
- 1 černý kruhový žeton (ukazatel ceny umístění stavitele)
- 36 karet řemeslníků (3 startovní pro každého hráče s rubem v jeho barvě, 4 pro každé ze šesti kol)
- 9 karet surovin
- 16 karet výhod (včetně 2 speciálních pro šesté kolo označených kruhovými okny)
- 10 karet událostí
- 4 karty s přehledem hry
- 1 kostka pro určení výše daní (s čísly 2, 3, 3, 4, 4, 5)
- 1 katedrála - počítadlo kol, složená z šesti dílů (loď, portál, apsida, věž, věž, střecha)
- 1 plátěný sáček

PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte herní plán doprostřed stolu.
- Vyberte si svoji **barvu** a vezměte si figurky v této barvě: **3 stavitele, 7 dělníků, 1 velkého dělníka** (ve hře se počítá za 5 běžných). Dělníky si umístěte před sebe na stůl, všechny **stavitele dejte do sáčku**.
- Vezměte si 3 **startovní karty řemeslníků** označené barvami hráčů na rubu (**vápeník, truhlář, kameník**). Ty si umístěte lícem nahoru před sebe.
- Vezměte si kartu s přehledem hry.
- Začínajícího hráče určete náhodně, nebo to může být hráč, který naposledy navštívil katedrálu. Ten si vezme a umístí před sebe první díl katedrály - loď.
- Umístěte jeden žeton každého hráče na **pole s číslem 2 na počítadle bodů**.
- Druhý žeton každého hráče umístěte na počítadlo zlaťáků ve spodní části herního plánu. Aby byla vyrovnána začínajícího hráče, umístěte jeho žeton na **pole "20" a žetony dalších hráčů po směru hry na pole "21", případně "22" a "23"**.
- Roztřídte **24 zbývajících karet řemeslníků** podle čísel na rubu. Jednotlivé čtveřice zamíchejte a dejte podle čísel na sebe do balíčku, číslo 1 nahoru, 6 dolů. Číslo označuje kolo, ve kterém se jednotliví řemeslníci objeví ve hře.
- Zamíchejte **9 karet surovin**.
- Vyjměte z balíčku **16 karet výhod** 2 karty určené pro poslední kolo (označených symboly kruhových oken). Zbýlých 14 karet zamíchejte a 4 z nich vraťte zpět do krabice (nedívejte se na ně, zůstanou skryté). 10 Karet umístěte do balíčku lícem dolů na dvě karty určené pro poslední kolo.
- Zamíchejte **10 karet událostí** a 4 z nich vraťte zpět do krabice (nedívejte se na ně, zůstanou skryté). Balíček umístěte lícem dolů na pole v pravém horním rohu herního plánu.
- Umístěte **kostičky surovin** na určená pole na herním plánu. Dřevo (hnědé) na les, kámen (šedé) na kamenolom a písek (béžové) na pískovnu.
- Umístěte 4 kameny, 4 dřeva a 4 písky na vyznačená místa na **tržišti**.
- Umístěte **1 železo na královský dvůr** (velký stan mezi menšími modrými stany v levém dolním rohu herního plánu). Ostatní železo umístěte vedle herního plánu.
- Umístěte **4 šedé dělníky na hrad Shiring**.
- Umístěte **černého dělníka vedle herního plánu**. Může být uveden do hry jednou z karet výhod.
- Umístěte **ukazatel ceny** (černý žeton) vedle čísla 7 na stupnici umisťování stavitelů (uprostřed dole na herním plánu).
- Zbývajících 5 dílů katedrály a kostku nechte prozatím vedle herního plánu.

CÍL HRY

- Cílem hry je dosáhnout co **nejvíce vítězných bodů**. Zvítězí hráč, jehož žeton je po šestém kole hry nejdále na počítadle bodů.
- Vítězné body lze získat především **pomocí řemeslníků za prostavěné suroviny**.

PRŮBĚH HRY

- Hra probíhá v **šesti kolech**. každé kolo představuje několik let v průběhu stavby katedrály. Na konci každého kola je dokončena jedna část katedrály, na konci hry celá katedrála.

- Každé kolo se skládá ze **3 fází**. Vlastní hra probíhá vždy ve fázích I a II. Fáze III představuje vyhodnocení každého kola. Toto vyhodnocení není náročné, ale pro přehlednost je rozděleno na 14 částí. Tyto části odpovídají očíslovaným oblastem na herním plánu a vyhodnocení probíhá dle těchto čísel po směru hodinových ručiček, takže je vždy jasné, kde bude vyhodnocení pokračovat.

I. Výběr řemeslníků a surovin

II. Umisťování stavitelů

III. Vyhodnocení postavení na herním plánu (v pořadí dle čísel a směru hodinových ručiček):

1. událost
2. biskupství: ochrana proti negativní události nebo 1 surovina z tržiště
3. manufaktura: zisk zlaťáků
4. Kingsbridge: karty výhod
5. převorství Kingsbridge: zisk vítězných bodů
6. les: těžba dřeva
7. kamenolom: těžba kamene
8. pískovna: těžba písku
9. královské ležení: osvobození od daní, železo pro prvního hráče
10. Shiring: nábor řemeslníků
11. hrad Shiring: zisk 2 šedých dělníků pro příští kolo
12. tržiště Kingsbridge: nákup a prodej surovin, prodej železa
13. katedrála: vítězné body pomocí řemeslníků
14. určení začínajícího hráče pro příští kolo

Tip: Pokud hrajete poprvé, nemusíte číst pravidla celá. Přečtěte si pravidla dané fáze, odehrajte ji a pak pokračujte.

Na začátku každého kola...

- Začínající hráč otočí **dvě horní karty z balíčku karet výhod** a umístí je lícem nahoru na příslušná pole v **Kingsbridge**.

- **Dvě horní karty řemeslníků** pro toto kolo umístěte lícem nahoru na příslušná pole v **Shiring**, **další dvě** umístěte také lícem nahoru **pod herní plán** na místa naznačená světlejší barvou.

- Nyní vezměte balíček **karet surovin** a **sedm horních karet** umístěte lícem nahoru **pod herní plán** na místa naznačená tmavší barvou. Zbylé dvě karty surovin se v tomto kole nepoužijí.

9 vyložených karet (7 karet surovin a 2 karty řemeslníků) tvoří nabídku pro výběr ve fázi I tohoto kola.

Fáze I: Výběr řemeslníků a surovin

- Začínající hráč si jako první může vybrat jednu z karet v nabídce. Následuje hráč po jeho levici a postupně další hráči. **Kdo je na tahu, může si vybrat jednu z karet**, pak je na tahu další hráč po směru hry. Když si všichni hráči kartu vybrali, je na tahu znovu začínající hráč.
- Hráč si nemusí kartu z nabídky vzít a může se **vzdát dalších tahů** - pasovat. Pokud hráč pasuje, už si nemůže v této fázi kola vybrat další kartu.
- **Fáze I končí** ve chvíli, kdy jsou vybrány všechny karty z nabídky nebo všichni hráči pasovali.
- Pokud zbyly v nabídce nějaké karty surovin, položte je zpět ke dvěma v tomto kole nepoužitým kartám, mohou být použity v příštích kolech. Pokud zbyly nějaké karty řemeslníků, vraťte je zpět do krabice, ve hře už nebudou použity.

Výběr karet:

- Karty **lesa** umožňují vytěžit **dřevo**, karty **kamenolomu** **kámen** a karty **pískovny** **písek**. Od každé suroviny jsou v balíčku 3 karty s hodnotou 2, 3 a 4. **V nabídce pro každé kolo je 7 z těchto devíti karet a k tomu 2 řemeslníci.**
- Hráč, který si vybral **kartu suroviny**, si tuto kartu položí **lícem nahoru před sebe**. V tu chvíli vezme potřebný počet svých **dělníků** (naznačený v levém horním rohu karty) a umístí je na podle karty na les, kamenolom nebo pískovnu. Tento počet se pohybuje od 2 (vytěží 2 písky) do 10 (vytěží 4 kameny). Hráč si nesmí vybrat kartu suroviny, pokud nemá v zásobě počet dělníků naznačený na této kartě.
- Hráč, který si vybere **kartu řemeslníka** si ji umístí **lícem nahoru před sebe** k ostatním kartám řemeslníků a **zaplatí za ni zlaťáky**. Cena za řemeslníka je naznačená v levém horním rohu karty. Hráč posune svůj žeton o příslušný počet polí zpět na počítadle zlaťáků. Hráč si nesmí vybrat řemeslníka, pokud na něj nemá dost zlaťáků.

***Tip:** V průběhu hry budou do hry přicházet stále dražší řemeslníci. Jejich schopnosti získat pro vás vítězné body se však budou stále zvyšovat.*

POZOR: Hráč má před sebou místo pouze na **5 řemeslníků**. Tři z těchto míst jsou obsazena startovními kartami řemeslníků. Pokud v průběhu hry hráč získá řemeslníka, na kterého již nemá místo, musí okamžitě zahodit jednoho z řemeslníků, které v tu chvíli před sebou má. Tohoto řemeslníka vraťte do krabice, dále již ve hře nebude použit.

Hráč může zahodit i řemeslníka, kterého si právě vzal. To však dává smysl pouze ve chvíli, pokud chce zabránit jinému hráči, aby si tohoto řemeslníka vzal.

Každý hráč, kterému na konci fáze I zbývají v zásobě dělníci, umístí tyto dělníky do manufaktury. Tito dělníci v dalším průběhu kola vydělají hráči zlaťáky.

***Tip:** Hráč, který si vybere méně karet surovin, bude mít více dělníků v manufaktuře a získá tedy více zlata. Tato možnost by neměla být v průběhu hry podceňována, neboť zlaťáky jsou ve hře velmi důležité.*

Fáze II: Umisťování stavitelů

- Ve chvíli, kdy byla ukončena fáze I si **začínající hráč** vezme sáček s figurkami stavitelů.
- **Bez toho, aby se do sáčku díval**, vytáhne první figurku stavitele a umístí ji na ukazatel ceny vedle čísla 7 na stupnici umisťování stavitelů. Hráč, jehož stavitel byl vybrán, může

yní **umístit** svého stavitele **nebo** se **vzdát tahu** - pasovat. Začínající hráč pak poté stejným způsobem vytahuje další stavitele a hráči mají postupně možnost tahů.

POZOR: Jedenkrát v této fázi může začínající hráč stavitele, kterého vytáhl, vrátit zpět do sáčku a vytáhnout stavitele znovu.

- Na herním plánu je množství míst, kam je možné stavitele umístit. Každé z těchto míst přinese hráči nějaký zisk:

- biskupství: ochrana proti události nebo 1 surovina z tržiště
- Kingsbridge: karty výhod
- převorství Kingsbridge: vítězné body
- královské ležení: osvobození od daní (první hráč dostane železo)
- Shiring: nábor řemeslníků
- hrad Shiring: zisk 2 dělníků pro příští kolo
- tržiště Kingsbridge: nákup a prodej surovin, prodej železa
- příští začínající hráč

- Stavitelé se umísťují **na kruhová pole** v jednotlivých oblastech herního plánu. Na **každé pole** může být umístěn **pouze jeden stavitel**.

- V některých oblastech tedy smí být umístěn **pouze jeden** stavitel (např. hrad Shiring), jinde je několik kruhových polí a stavitelů může být umístěno **více** (např. tržiště Kingsbridge).

- Umístění prvního stavitele v této fázi stojí hráče, kterému tento stavitel patří, 7 zlaťáků, neboť ukazatel ceny je na počátku fáze na stupnici umisťování stavitelů vedle čísla 7.

- Hráč, jehož stavitel je vytažen jako první si zvolí, zda **umístí svého stavitele a zaplatí 7 zlaťáků** a **nebo** se pro tuto chvíli **tahu vzdá (pasuje)**. Pokud se rozhodne pro umístění stavitele, posune svůj žeton na počítadle zlaťáků o 7 zpět a stavitele umístí na libovolné pole na herním plánu.

- Pokud se **rozhodne pasovat**, jeho **stavitel zůstane stát** na poli vedle čísla 7 na stupnici umisťování stavitelů a bude moci být umístěn později zdarma.

- Ať se tento hráč rozhodne jakkoli, **ukazatel ceny se nyní přesune** na stupnici umisťování stavitelů na pole vedle čísla 6. Umístění dalšího stavitele bude tedy stát 6 zlaťáků atd.

- Začínající hráč poté vytáhne ze sáčku **dalšího stavitele**. Není vyloučeno, že tento bude patřit stejnému hráči, jako stavitel první. Hráč, jemuž tento stavitel patří se opět rozhodne zda stavitele umístí a zaplatí 6 zlaťáků a nebo jej nechá stát na poli vedle čísla 6. Ukazatel ceny se opět posune o jedno pole dál. Umístění třetího stavitele bude stát 5 zlaťáků, čtvrtého 4 zlaťáky, pátého 3 zlaťáky, šestého 2 zlaťáky a sedmého 1 zlaťák.

- Od osmého stavitele dále bude umisťování **zdarma**.

POZOR: Pokud hrají dva hráči umístěte ukazatel ceny na pole vedle čísla 0 ihned poté, co byl ze sáčku vytažen poslední stavitel.

- Poté co byli ze sáčku vytaženi všichni stavitelé, přichází na řadu **umístění stavitelů, kteří zůstali stát** na polích vedle stupnice. Tito budou umístěni v pořadí podle čísel, vedle kterých stojí, od nejvyššího po nejnižší. Pokud například nebyl napoprvé umístěn stavitel za 7 zlaťáků, bude v tuto chvíli umístěn jako první.

PŘÍKLAD: Nejdříve pasoval červený, poté modrý a poté znova červený. Proto bude v tuto chvíli nejdříve zdarma umístěn červený stavitel, poté modrý a poté opět červený.

POZOR: Jedna karta události říká, že hráči v příštím kole mohou umístit pouze 2 stavitele. V tomto případě dejte do sáčku všechny stavitele a třetího vytaženého stavitele hráčů, kterých se toto omezení týká, umístěte vedle herního plánu.

Fáze III: Vyhodnocení postavení na herním plánu (podle čísel a směru hodinových ručiček)

V této fázi je vyhodnoceno **rozmístění stavitelů a dělníků jednotlivých hráčů na herním plánu**. Vyhodnocení probíhá přesně v pořadí označeném čísly na herním plánu. Dělníci se vrací zpět ke hráčům a stavitele zpět do sáčku.

1. UDÁLOST

- Začínající hráč otočí horní kartu z balíčku karet událostí a přečte ji. Tato událost se okamžitě vyhodnotí.
- Události se dělí na pozitivní (označené symbolem pečeti) a negativní (bez symbolu).
- Pozitivní události vždy platí pro všechny hráče.
- Negativní události platí také pro všechny hráče, avšak výjimku může mít hráč, který umístil svého stavitele na biskupství.

POZOR: Jedna z karet událostí ukládá hráčům zaplatit 4 zlaťáky. Pokud hráči nemají dost zlaťáků, musí zaplatit všechny zbylé zlaťáky a zbytek doplatit vítěznými body. Za každé dva nezaplacené zlaťáky musí hráč zaplatit 1 bod (zaokrouhluje se dolů, ve prospěch hráče). *Pokud zbývá doplatit např. 3 zlaťáky, musí hráč zaplatit jeden vítězný bod.*

2. BISKUPSTVÍ: OCHRANA PROTI NEGATIVNÍM UDÁLOSTEM

Ten, koho chrání moc církve, se nemusí bát úderů osudu. Kromě toho může získat i podporu pro své plány.

Hráč, který vyslal svého stavitele do biskupství, může být **ochráněn proti vlivu negativní události a nebo** si může vzít **jednu surovinu z tržiště**. Surovinu si vezme vždy, pokud v tomto kole nastala pozitivní událost. Pokud nastala událost negativní, může si vybrat ochranu proti ní a nebo se podvolit jejímu efektu a vzít si jednu surovinu z tržiště.

3. PŘÍJEM Z MANUFAKTURY

Za každého **dělníka** pracujícího v manufaktuře získává hráč **1 zlaťák**. Všichni hráči posunou své žetony na počítadle zlaťáků o odpovídající počet polí a dělníci se vrátí hráčům zpět.

POZOR: Hráči nemohou mít nikdy v průběhu hry více než 30 zlaťáků. Příjem nad 30 zlaťáků se nezapočítává.

4. KINGSBRIDGE: KARTY VÝHOD

Významnou pomoc je možné získat i od významných osobností světského života.

Hráči, kteří vyslali své stavitele do **Kingsbridge**, získají **karty výhod** z polí, pod která své stavitele umístili (vysvětlení jednotlivých karet výhod viz níže). Pokud zůstanou jedno nebo obě místa v Kingsbridge neobsazená, karty k nim příslušející vraťte zpět do krabice, dále ve hře nebudou použity.

5. PŘEVORSTVÍ KINGSBRIDGE: ZISK VÍTĚZNÝCH BODŮ

Převor Philip je tím, v jehož hlavě se celý projekt katedrály zrodil. V průběhu její stavby má proto velmi vysokou autoritu a jeho přízeň může přinést velké výhody.

Hráč, který umístil svého stavitele na **první pole** v převorství (s číslem 2), **získá 2 vítězné body**. Za umístění stavitele na **druhém poli** (s číslem 1) přísluší hráči zisk **1 vítězného bodu**. Posuňte žetony o příslušné počty bodů na počítadle bodů.

6 - 8. TĚŽBA SUROVIN

Každý hráč vytěží 2, 3 nebo 4 odpovídající suroviny **za každou kartu surovin, kterou si vybral ve fázi I**. Všichni si vezmou příslušný počet kostiček dřeva (z lesa), kamene (z kamenolomu) a písku (z pískovny). Karty surovin vraťte ke dvěma kartám, které v tomto kole nebyly vyloženy. Na začátku příštího kola budou opět všechny zamíchány. Všichni hráči si vezmou zpět všechny své dělníky.

POZOR: Druh a počet kostiček, které mají hráči v průběhu hry před sebou, je po celou dobu hry veřejný.

POZOR: Dvě karty událostí určují, že se zvyšuje či snižuje výnos karet surovin. Pomocí karty, která běžně vytěží 4 dřeva, získá pak hráč na základě karty události 5 nebo 3 dřeva.

Tip: Trvalý přísun surovin vám mohou zajistit i některé osobnosti na kartách výhod.

9. KRÁLOVSKÉ LEŽENÍ: OSVOBOZENÍ OD DANÍ, ŽELEZO PRO PRVNÍHO HRÁČE

Kdo prokáže svoji loajalitu králi, na toho nedopadne povinnost platit daně. Ten, kdo ke králi přispěchá jako první, dokonce obdrží vzácné železo z královských dolů.

Král požaduje od svých poddaných **daně**. Jejich výše závisí na králově momentálním rozpoložení a také na finančních potřebách dvora. Ve hře jsou tyto faktory představovány hodem **kostkou**. Začínající hráč hodí kostkou. Na té padne číslo v rozmezí 2 - 5. Všichni hráči, kteří v tomto kole **neumístili** svého stavitele na královské ležení, musejí **zaplatit tolik zlaťáků, kolik padlo na kostce**. Posuňte žetony těchto hráčů na počítadle zlaťáků o příslušný počet polí zpět.

Hráč, který umístil svého stavitele na královský dvůr jako **první**, si navíc vezme z královského dvora kostičku **železa**.

POZOR: Pokud hráči nemají dost zlaťáků na zaplacení daní, musí zaplatit všechny zbylé zlaťáky a zbytek doplatit vítěznými body. Za každé dva nezaplacené zlaťáky musí hráč zaplatit 1 bod (zaokrouhluje se dolů, ve prospěch hráče). *Pokud zbývá doplatit např. 3 zlaťáky, musí hráč zaplatit jeden vítězný bod.*

10. SHIRING: NÁBOR ŘEMESLNÍKŮ

Hráči, kteří vyslali své stavitele do **Shiringu**, získají řemeslníky z polí, pod která své stavitele umístili. Na rozdíl od řemeslníků získaných v I.fázi kola, za řemeslníky získané v Shiringu se neplatí. Pokud zůstanou jedno nebo obě místa v Shiringu neobsazená, řemeslníky k nim příslušející vraťte zpět do krabice, dále ve hře nebudou použiti.

11. HRAD SHIRING: 2 DĚLNÍCI PRO DALŠÍ KOLO

Hráč, který vyslal svého stavitele do **hradu**, si ihned vezme **2 šedé dělníky**. Ty může **přímo v následujícím kole** vyslat společně se svými vlastními dělníky do lesa,

kamenolomu, pískovny nebo do manufaktury. Na konci tohoto kola se dělníci vracejí zpět do hradu.

12. TRŽIŠTĚ KINGSBRIDGE: NÁKUP A PRODEJ SUROVIN, POUZE PRODEJ ŽELEZA

Pouze hráči, kteří vyslali své stavitele na tržiště, mohou nakupovat a prodávat suroviny. Železo nelze nakupovat, pouze prodávat.

V pořadí, ve kterém hráči na tržiště umístili své stavitele, mohou nyní provádět jednotlivé akce, tedy nakupovat nebo prodávat. Hráči se postupně střídají v těchto akcích až do té doby, než se všichni dalších akcí vzdají. Každý hráč, který má svého stavitele na tržišti, může tedy postupně provést více akcí.

Počet surovin, které hráči mohou **nakoupit** je **omezen** počtem kostiček ležících v danou chvíli na tržišti, tedy většinou 4 od každého druhu. Počet surovin, které mohou hráči **prodat**, **není** nijak **omezen**.

Jedna akce na tržišti znamená buď nákup nebo prodej libovolného počtu kostiček jednoho druhu suroviny.

Hráč, který nakupuje surovinu, si vezme libovolný dostupný počet (max.4) kostiček této suroviny z tržiště a posune svůj žeton na počítadle zlaťáků o příslušný počet polí zpět. **Každý kámen stojí 4, dřevo 3 a písek 2 zlaťáky. Železo nakupovat nelze.**

Hráč, který prodává surovinu, vrátí libovolný počet kostiček této suroviny zpět do zásoby (dřevo do lesa, kámen do kamenolomu, písek do pískovny, železo vedle herního plánu) a posune svůj žeton na počítadle zlaťáků o příslušný počet polí dopředu. **Za každé železo dostane 5, za kámen 4, za dřevo 3 a za písek 2 zlaťáky.**

Pokud už hráč nechce nakupovat ani prodávat, vrátí svého stavitele z tržiště zpět do sáčku.

***Příklad:** Své stavitele na trh vyslali zelený a červený. Zelený hráč potřebuje koupit dřevo. Jelikož má pouze 7 zlaťáků, koupí dvě dřeva a posune svůj žeton na počítadle zlaťáků o 6 polí zpět. Poté červený hráč, který má pouze 2 zlaťáky, prodá 1 kámen a posune svůj žeton o 4 pole dopředu. Na tahu je opět zelený, který prodá 1 železo za 5 zlaťáků. Řada je opět na červeném, který koupí 2 dřeva za 6 zlaťáků. Dřevo je nyní vyprodané a není tedy možné koupit další. Dále ještě zelený kupuje 3 písky za 6 zlaťáků. Červený již nechce pokračovat a tak vrátí svého stavitele do sáčku, to stejné učiní i zelený.*

POZOR: Není dovoleno v jednom kole na tržišti stejný druh suroviny nakoupit a následně prodat.

13. KATEDRÁLY: VÍTĚZNÉ BODY POMOCÍ ŘEMESLNÍKŮ

Na konci kola všichni hráči společně staví katedrálu. V tuto chvíli **řemeslníci** každého hráče, podle svých schopností, **proměňují suroviny na vítězné body**.

Každý řemeslník má danou schopnost proměnit v každém kole **určitý počet surovin na vítězné body** (viz řemeslníci). Každý hráč se **rozhodne**, kolik ze svých surovin chce v tomto kole proměnit na vítězné body.

Začínající hráč vrátí všechny suroviny, které proměnil na vítězné body, do zásoby (dřevo do lesa, kámen do kamenolomu, písek do pískovny, železo vedle herního plánu) a posune svůj žeton na počítadle vítězných bodů o příslušný počet bodů dopředu. Poté totéž postupně učiní i další hráči.

Příklad: Hráč má tyto suroviny: 5 písků, 3 kameny, 1 kov. Pomocí svého hrnčíře promění 2 písky na 2 body, pomocí vápeníka 3 písky na 1 bod. Kameník promění 2 kameny na 1 body. Mistr hráči přinese 1 bod bez platby surovin a navíc dostane hráč 2 zlaťáky díky svému kováři, protože má železo. Toto železo si ponechá, stejně tak jako 1 kámen, který nespotřeboval. Získal 5 bodů a 2 zlaťáky a posune tedy svůj žeton na počítadle bodů o 5 polí dopředu a na počítadle zlaťáků o 2 pole dopředu.

POZOR: Na konci kola si hráč smí ponechat **maximálně 5 kostiček surovin**. Pokud mu jich zůstane více, musí přebývajících kostičky podle své volby **vrátit** zpět do zásoby.

Na konci kola začínající hráč položí **část katedrály** na staveniště. Po šestém kole hry a umístění šestého dílu bude katedrála dokončena a hra končí.

14. PŘÍŠTÍ ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Tip: Začínající hráč vybírá první ve fázi I kartu surovin nebo řemeslníka a také má během fáze II právo jednou vrátit vytaženého stavitele zpět do sáčku.

Pokud hráč umístil svého stavitele na toto pole, bude **začínajícím hráčem pro příští kolo**. Pokud zůstalo toto pole **neobsazené**, začínajícím hráčem pro příští kolo bude **hráč po levé ruce hráče začínajícího v tomto kole**. Nový začínající hráč si před sebe položí další díl katedrály.

PŘED ZAČÁTKEM DALŠÍHO KOLA

Před tím než začne další kolo je třeba:

- Doplnit suroviny na tržišti tak, aby tam byly: 4 kameny, 4 dřeva a 4 písky.
- Dát 1 železo na královský dvůr.
- Vrátit šedé dělníky použité v tomto kole zpět na hrad Shiring.
- Vrátit ukazatel ceny na stupnici umisťování stavitelů na pole vedle čísla 7.
- Umístit dvě horní karty výhod z balíčku do Kingsbridge
- Umístit dva horní řemeslníky z balíčku do Shiringu, další dva na místa pod herní plán.
- Zamíchat 9 karet surovin a 7 horních umístit pod herní plán vedle 2 řemeslníků.

KONEC HRY

Hra končí po šestém kole. Vítězem je hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. Pokud má více hráčů stejný počet bodů, zvítězí ten, kdo má více zlaťáků.

ŘEMESLNÍCI

Na konci každého kola stavějí řemeslníci katedrálu.

Ve spodní části každé karty řemeslníka je vyznačeno, kterou **surovinu** (suroviny) může tento řemeslník proměnit na vítězné body.

Číslo v symbolu suroviny značí, **kolik kostiček** suroviny je k výměně třeba.

Číslo v oblouku vpravo značí **počet vítězných bodů**, které tato výměna hráči přinese.

Číslo v šipce uprostřed znamená **kapacitu** řemeslníka. Určuje kolikrát maximálně může být řemeslník v jednom kole k výměně použit.

Příklad: Truhlář, kterého mají hráči na začátku hry, mění 2 dřeva za 1 vítězný bod. Jeho kapacita je 4, takže může v každém kole maximálně 8 dřev za 4 vítězné body.

V průběhu hry přicházejí do hry stále kvalitnější řemeslníci, kteří umožňují efektivnější výměny a/nebo mají větší kapacitu.

***Příklad:** Na začátku hry mají hráči kameníka, který mění 2 kameny na 1 bod. Zedník mění 1 kámen na 1 bod a sochař dokonce 1 kámen na 2 body.*

Kromě běžných řemeslníků měnících suroviny na vítězné body najdete ve hře několik řemeslníků speciálních, jejichž schopnosti se také uplatní na konci kola:

- **Zlatník** mění 3 zlaťáky na 1 bod.

***Příklad:** Hráč se posune na počítadle bodů o 12 polí zpět a získá 4 body.*

- **Mistr** dává hráči 1 bod bez nutnosti platit suroviny.

***Tip:** Mistr umožňuje v každém kole nejlevnější získat jednoho bodu, ale jiní řemeslníci mohou v průběhu hry získat více bodů.*

- **Kovář** dává hráči 2 zlaťáky vždy, pokud má hráč u sebe alespoň 1 železo. Železo se tím nespotřebuje a hráč si jej tedy ponechá.

***Tip:** Hráč může nejdříve použít železo pro kováře a potom jej proměnit na vítězné body pomocí jiného řemeslníka.*

- Zvláštní **truhlář** (přijde do hry v 1. kole) mění 1 dřevo na 4 zlaťáky, a to maximálně dvakrát za kolo, tedy 2 dřeva za 8 zlaťáků. Toto dřevo je spotřebováno a hráč jej musí vrátit zpět do zásoby.

- **Zvonař**, sklář a varhanář spotřebovávají pro svoji práci železo. Sklář a varhanář společně s železem spotřebují i písek/dřevo.

Řemeslníci z počátku hry

Řemeslníci, které mají hráči k dispozici na počátku hry, nemají tak dobré schopnosti měnit suroviny na vítězné body jako řemeslníci, kteří přijdou do hry v dalších kolech, přesto ale mají ve hře neopominutelné funkce:

- Bez **vápeníka** nemůže hráč v průběhu hry získat žádné body pomocí zedníků.

- Bez **kameníka** nemůže hráč na tržišti prodávat kámen.

- Bez **truhláře** nemůže hráč na tržišti kupovat dřevo.

***Tip:** V průběhu hry je třeba dobře zvažovat, kdy vyměnit tyto startovní řemeslníky za řemeslníky kvalitnější.*

Karty výhod

Efekty karet výhod, které mohou hráči získat v Kingsbridge, jsou jasné z textů na těchto kartách.

Karty lze rozdělit na 3 typy:

- **Karty s trvalým efektem** (symbol ležaté osmičky) reprezentují významné osobnosti, které pomáhají hráčům při stavbě katedrál. Jejich efekt se uplatní v každém kole po celý zbytek hry. Hráči si je umisťují viditelně před sebe.

- **Karty s jednorázovým efektem** (symbol 1x) reprezentují jednotlivé výhody. Hráč se může rozhodnout, kdy v dalším průběhu hry efekt karty využije. Hráči, kteří takovou kartu získají, si ji také umístí viditelně před sebe. Po použití ji však vrátí zpět do krabice.

- **Karty s okamžitým efektem** (symbol blesku) - efekt karty je vyhodnocen ihned, když ji hráč získá. Karta je ihned vrácena zpět do krabice.

POZOR: Pro poslední kolo jsou vyhrazeny dvě karty označené symboly kulatých oken.

KARTY S PŘEHLEDEM HRY

PRŮBĚH KOLA:

Fáze I: Výběr řemeslníků a surovin

Fáze II: Umisťování stavitelů

Fáze III: Vyhodnocení postavení na herním plánu

(V POŘADÍ PODLE ČÍSEL A SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK)

OD 1. UDÁLOST AŽ PO 11. HRAD SHIRING, 12. TRŽIŠTĚ KINGSBRIDGE: NÁKUP A PRODEJ SUROVIN, 13. KATEDRÁLA: VÍTĚZNÉ BODY POMOCÍ ŘEMESLNÍKŮ, 14. PŘÍŠTÍ ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ.

! SPECIÁLNÍ FUNKCE ŘEMESLNÍKŮ !

Bez vápeníka:

žádné vítězné body pomocí zedníků

Bez kameníka:

nelze prodávat na tržišti kámen

Bez truhláře:

nelze kupovat na tržišti dřevo

ŘEMESLNÍCI

Mortelmischer – vápeník !

Steinmetz – kameník !

Schreiner – truhlář !

Statiker – mistr

Topfer – hrnčír

Maurer – zedník

Zimmermann – tesař

Bildhauer – sochař

Goldschmied – zlatník

Werkzeugmacher – kovář

Glassblaser – sklář

Glockengiesser – zvonář

Orgelbauer – varhanář

KARTY UDÁLOSTÍ

Der König feiert einen bedeutenden Sieg über seine Gegenspieler! Alle Spieler erhalten 5 Gold.

The king celebrates an important victory over his opponents! All players receive 5 gold.

Král oslavuje důležité vítězství nad svými protivníky! Všichni hráči dostanou 5 zlatáků.

Richard erobert die Burg! Alle Spieler erhalten 1 Metall.

Richard conquers the castle! All players receive 1 Metal.

Richard dobyl hrad! Všichni hráči dostanou 1 železo.

Prior Philip öffnet die klösterlichen Güter! Bis zu fünf Arbeiter jedes Spielers in der Wollmanufaktur erhalten doppelten Lohn.

Prior Philip opens the cloister goods! Up to five workers of each player in the Wollmanufaktur receives double wages.

Převor Philip nakupuje zboží pro klášter! Až pět dělníků každého hráče v manufaktuře vydělá 2 zlaťáky místo 1.

Teile der Kathedrale stürzen ein! Alle Spieler verlieren einen Handwerker ihrer Wahl.

Parts of the cathedral collapse! All players lose a craftsman of their choice.

Část katedrály se zhroutila! Všichni hráči musí zahodit jednoho ze svých řemeslníků.

Der Erzbischof stiftet der Kathedrale eine Madonnenstatue! Für jeden Spieler erhöht sich die Kapazität eines eigenen Handwerkers um 1 (gilt nicht für Orgelbauer and Glockengießer).

The archbishop donates a statue of the Madonna to the cathedral! For each player the capacity of its own craftsman increases by 1 (does not apply to organ maker and bell caster).

Arcibiskup daroval katedrále sochu Madony! Každý hráč si pro toto kolo zvýší kapacitu jednoho svého řemeslníka o 1 (nelze použít pro varhanáře a zvonáře).

Scharen von Freiwilligen helfen beim Kathedralenbau! Die Erträge aller Baustoffkarten erhöhen sich um 1.

Crowds of Freiwilligen help with the building of cathedrals! The yield of all building material cards increases by 1.

Zástupy dobrovolníků pomáhají při stavbě katedrály! Výnos všech karet surovin je v tomto kole o 1 vyšší.

Der Konflikt zwischen Prior Philip und Bischof Waleran eskaliert! Alle Spieler verlieren 2 Siegpunkte.

The conflict between Prior Philip and Bishop Waleran escalates! All players lose 2 victory points.

Konflikt mezi převorem Philipem a biskupem Waleranem se vyhrtil! Všichni hráči ztratí 2 vítězné body.

Der kalte Winter bringt eine Hungersnot! Die Erträge aller Baustoffkarten reduzieren sich um 1.

The cold winter brings a hunger emergency! The yield of all building material cards reduces by 1.

Přišla krutá zima a lidé hladoví! Výnos všech karet surovin je v tomto kole o 1 nižší.

Zum Schutz der Kathedrale muss eine Stadtmauer gebaut werden! In der nächsten Runde darf jeder Spieler nur zwei Baumeister einsetzen.

For the protection of the Cathedral a city wall must be built! In the next round each player may use only two building masters.

Na ochranu katedrály musí být vybudovány městské hradby! V příštím kole mohou všichni hráči umístit pouze 2 stavitele.

William Hamleigh erhebt eine Zwangsabgabe! Alle Spieler verlieren 4 Gold.

William Hamleigh raises taxes! All players lose 4 gold.

William Hamleigh zvýšil daně! Všichni hráči ztratí 4 zlaťáky.

KARTY VÝHOD

Deine Mathematikstudien in Toledo zahlen sich aus! Du erhältst sofort 2 Metall.

Your mathematics studies in Toledo payoff! You immediately receive 2 metal.

Tvá studia matematiky v Toledu se vyplácí! Okamžitě získáváš 2 železa.

Bruder Remigius setzt sich im Kloster für dich ein! Du darfst in einer beliebigen Runde einen eigenen gezogenen Baumeister kostenlos einsetzen.

Brother Remigius exerts himself in the monastery for you! You may take a building master free of charge in any round.

Bratr Remigius se za tebe přimluvil v klášteře! Nemusíš platit za umístění jednoho svého stavitele.

Otto Blackface schliesst sich deinem Bautrupp an! Du erhältst sofort den schwarzen Arbeiter, den du von nun an in jeder Runde nutzen darfst.

Otto Blackface follows your construction crew! You receive immediately the black worker, whom you may use from now on in each round.

Otto se připojil k tvojí skupině při stavbě! Okamžitě si vezmi černého dělníka. Od této chvíle ho můžeš v každém kole použít společně se svými dělníky.

Erzbischof Thomas halt schützend seine Hand über dich! Du erhältst in einer beliebigen Runde Schutz vor dem Ereignis (nach dem Aufdecken).

Archbishop Thomas protecting hand is over you! You receive in any Round protection from the event (after it is revealed).

Arcibiskup Thomas nad tebou drží ochrannou ruku! V jednom z následujících kol se můžeš vyhnout vlivu negativní události (poté, co je otočena karta události).

Nach dem Sturz des Königs wird deine Treue belohnt! Du erhältst in einer beliebigen Runde Steuerfreiheit (nach dem Würfelwurf).

After the fall of the king your loyalty is rewarded! You receive exemption from taxes in one round of your choice (after the die is thrown).

Po pádu krále je oceněna tvoje věrnost! V tomto nebo jednom z následujících kol se můžeš vyhnout placení daní (po hodu kostkou).

Die weinende Madonna wird nach Kingsbridge gebracht! Du erhältst sofort 3 Siegpunkte.

The crying Madonna is brought to Kingsbridge! You immediately receive 3 victory points.

Do Kingsbridge byla přivezena plačící Madona! Okamžitě získáváš 3 vítězné body.

Die Kathedrale steht kurz vor der Vollendung! Du erhältst sofort 1 Stein und 1 Holz.

The cathedral stands briefly before its completion! You immediately receive 1 stone and 1 wood.

Katedrála je téměř dokončena! Okamžitě získáváš 1 kámen a 1 dřevo.

Die Wollmesse in Kingsbridge bringt dir zusätzliche Einnahmen! Du erhältst sofort 8 Gold.

The Wool Mill in Kingsbridge brings you additional incomes! You immediately receive 8 gold.

Manufaktura na zpracování vlny v Kingbridge ti přináší další zisk! Okamžitě získáváš 8 zlaťáků.

Der König kündigt sich zu den Feierlichkeiten an! Du erhältst sofort 1 Metall.

The king reveals himself at the ceremonies! You immediately receive 1 metal.

Král se objevil na oslavě! Okamžitě získáváš 1 železo.

Aliena unterstützt den Kathedralenbau! Du erhältst in jeder Runde 1 Holz als zusätzliches Einkommen.

Aliena supports the building of cathedrals! You receive 1 wood as additional income in each round.

Aliena podporuje stavbu katedrály! Získáváš v každém kole navíc 1 dřevo.

Ellen sagt dir die Zukunft voraus! Du darfst dir zu Beginn jeder Runde die kommende Ereigniskarte ansehen.

Ellen forecasts your future! You may look at the upcoming Event card at the beginning of each round.

Ellen předpovídá tvoji budoucnost! Na začátku každého kola se můžeš podívat na horní kartu události.

Jack überredet die Zünfte! Du darfst 6 statt nur 5 Handwerker beschäftigen.

Jack persuades the guilds! You may have 6 craftsmen instead of 5 in your employ.

Jack přesvědčil cechy! Od této chvíle můžeš mít 6 řemeslníků místo 5.

Richard übernimmt die Führung der Outlaws! Du erhältst in jeder Runde 1 Sand als zusätzliches Einkommen.

Richard the leader of the Outlaws takes over! You receive 1 sand as additional income in each round.

Richard převzal vedení psanců. Získáváš v každém kole navíc 1 písek.

Tom Builder beaufsichtigt die Steinbrüche! Du erhältst in jeder Runde 1 Stein als zusätzliches Einkommen.

Tom Builder supervises the quarries! You receive 1 stone as additional income in each round .

Stavitel Tom dohlíží na těžbu v kamenolomu! Získáváš v každém kole navíc 1 kámen.

Bruder Francis setzt für dich Steuererleichterungen durch! Du bezahlst in jeder Runde, in der du nicht zum Königshof gehst, eine Fixsteuer von nur 2 Gold.

Brother Francis tax exemptions intersperse for you! You pay a fixed tax of only 2 gold in which you do not go to the king yard.

Bratr Francis pro tebe získal daňovou úlevu! Pokaždé, když nevyšeš svého stavitele do královského ležení, zaplatíš daň pouze 2 zlaťáky.

Prior Philip begeistert sich für deine Arbeit! Für jeden Baumeister, den du in die Priorei setzt, erhältst du 1 Siegpunkt mehr.

Prior Philip becomes enthusiastic for your work! For each building master, whom you into the Priorei sets, you receive 1 victory point more.

Převor Philip je nadšený tvou prací! Za každého stavitele, kterého v tomto nebo dalších kolech umístíš na převorství, získáš 1 vítězný bod navíc.

*překlad Pogo
graf.úprava Ladinek
pro 4P poskytla firma Albi*