

Velký inkvizitor a kolonie

Rozšířená verze hry El Grande, hratelná pouze se základní verzí této hry.
Pravidla jsou kromě níže popsaných výjimek totožná s pravidly základní verze.
Toto rozšíření je hratelné i společně s rozšířením Král & intrikán.

HRACÍ MATERIÁL

Mocenské a akční karty jsou v této verzi hry nahrazeny jinými kartami. To znamená, že také všechna pravidla základní verze hry, která se týkají těchto karet, jsou nahrazena jinými pravidly, popsanými níže.

Tato verze hry obsahuje tyto karty:

- 4 nové regiony: Amerika, loď, Středomoří a Francie
- 2 ohraničující tabulky (po jedné se šesti a desíti poli)
- 1 velký černý inkvizitor a 4 Caballeros v jeho barvě
- 30 Caballeros (po šesti v každé z pěti dosavadních hracích barev)
- 11 žetonů se zbožím (bodová hodnota 4) a 5 žetonů se zlatem (bodová hodnota 6)
- 1 karta velkého inkvizitora (jako akční karta tvořící 6. hromádku)
- 11 nových akčních karet (jako akční karty tvořící 7. hromádku)

PŘÍPRAVA HRY

- 4 nové regiony se položí na hrací plán (Francie) nebo vedle něho (ostatní).
- 4 Caballeros velkého inkvizitora: Po určení domácích regionů a královského regionu se vylosují další dva regiony. Do každého z obou regionů se pak vloží 2 Caballeros velkého inkvizitora.
- Počáteční pole ohraničující tabulky bude určeno vylosováním dalšího regionu. Pokud hrají 2 nebo 3 hráči, používá se při hře tabulka se šesti poli. Pokud hrají 4 nebo 5 hráčů, hraje se s tabulkou s deseti poli. Tato ohraničující tabulka může být během hry s pomocí určitých akčních karet sedmé hromádky přesunuta jinam. Nepotřebná ohraničující tabulka zůstává mimo hru.
- Karta velkého inkvizitora se položí vedle ostatních akčních karet jako šestá hromádka. Stejně jako královská karta smí být tedy použita v každém kole.
- 11 nových akčních karet se zamíchá a položí se vedle ostatních jako jejich šestá hromádka.
- Nyní se otočí vrchní karty všech sedmi hromádek akčních karet.
- Každý hráč si vezme 12 Caballeros své barvy. Jako obvykle pak jednoho položí na startovní pole bodovací dráhy a 2 do svého domácího regionu. S pomocí tajného kotouče nyní umístí ještě všichni hráči další 2 Caballeros do na kotouči zvoleného (samozřejmě kromě královského) regionu.
- 1 žeton se zlatem se položí do Ameriky.
- 2 žetony se zbožím se položí do Středomoří.

- Velký inkvizitor a zbylé žetony se zlatem a zbožím (a obě hodnotící tabulky ze základní verze hry) se položí vedle hracího plánu.

NOVÉ REGIONY

S novými regiony se zachází stejně jako s těmi dosavadními, ale za povšimnutí stojí následující body:

- Caballeros nemohou být z Castilla přesunuty do nových regionů.
- Král nikdy neopustí pevninu, to znamená, že z nových regionů smí vstoupit pouze do Francie.

Ostatní zvláštnosti nových regionů budou vysvětleny dále.

FRANCIE

Ve Francii mohou být celkem nejvýše 3 Caballeros. Ti zde stojí na vyznačených políčkách. „Velvyslanec“ získává navíc ještě 2 body. „Vyslanec“ má stále ještě 1 bod navíc. Pokud by např. jeden hráč obsadil obě první políčka ve Francii, získal by za tento region při bodování celkem 6 bodů: 3 za největší počet Caballeros ve Francii, 2 za velvyslance a 1 za vyslance.

Caballeros se mohou do Francie dostat následujícími způsoby:

- z dvora, pokud král stojí v Aragonu nebo Katalonii.
- z lodi (dodatková akce).
- přemístěním (pomocí akčních karet).

LOĎ

Loď symbolizuje španělské loďstvo a je normálním regionem, který slouží k přesunu Caballeros z Evropy do Ameriky nebo Středomoří a nazpět. Caballeros se nemohou dostat přímo do Ameriky nebo do Středomoří (kromě případu přemístění). Nejdříve se musí dostat na loď.

Caballeros se mohou dostat na loď přímo z dvora, pokud se král nachází v pobřežním regionu. Za pobřežní se počítají všechny regiony, které leží přímo u moře: Katalonien, Valencia, Granada, Sevilla, Galicien, Baskenland a Francie.

Kdo má na začátku svého tahu na lodi Caballeros, může v tomto jako dodatkovou akci přemístit tyto Caballeros z lodi do Ameriky a/nebo do Středomoří. Tito Caballeros smí být přemístěni i do pobřežních regionů pevniny.

Platí tedy, že pokud hráč ve svém tahu umístí Caballeros na loď, smí je v příštím tahu (všechny nebo jejich část) přesunout do některých z výše uvedených regionů nebo je nechat na lodi.

Při bodování získává za loď body pouze kapitán. Kdo umístí na lodi nějakého Caballero, může okamžitě obsadit políčko pro kapitána, pokud je volné. Kapitán smí kdykoliv, jak už bylo řečeno, loď znovu opustit. Kapitánské políčko nemusí být obsazeno.

Poznámka: Pokud je kapitánské políčko volné, lze jej obsadit pouze nově příchozím Caballeros (normálním umístěním během tahu nebo pomocí akce „Přesun“).

AMERIKA a STŘEDOMOŘÍ

Do žádného z těchto regionech nesmí být umístěn král. Caballeros se do Ameriky nebo Středomoří mohou dostat jedině z lodi nebo přemístěním pomocí akční karty.

Na akčních kartách sedmé hromádky je nakresleno zlato a/nebo zboží. To určuje, kolik žetonů zlata a/nebo zboží se doplní do Ameriky a/nebo do Středomoří.

Zlato se pokládá vždy do Ameriky, zboží vždy do Středomoří. Jak se zlato a zboží odveze do Španělska, je popsáno v kapitole Zlato a zboží.

„Místodržícím v Novém Světě“ je Caballero, který byl umístěn na odpovídající pole. Při každém bodování Ameriky odpovídající hráč obdrží 5 bodů navíc. Místodržící může být svrhnut pouze intrikánem - buď je pak přesunut do jiného regionu, nebo zůstane jako obyčejný Caballero v Americe.

Při bodování Ameriky (4/0/0) se ale místodržící nepřičítá k ostatním Caballeros v tomto regionu. Započítávají se pouze obyčejní Caballeros (se zlatem i bez něj).

ZLATO A ZBOŽÍ

Na každé akční kartě sedmé hromádky je nakresleno, kolik žetonů se zlatem a se zbožím přichází do hry. Připomenutí: Zlato se pokládá vždy do Ameriky, zboží do Středomoří.

Zlato nebo zboží patří hráči teprve tehdy, když postaví svého Caballero na daný žeton. Tento žeton již nesmí být hráči odebrán. Caballero a žeton patří neodlučitelně k sobě a jsou od sebe opět odloučeny až ve chvíli, kdy je žeton dopraven do Španělska. A také teprve v tuto chvíli je žeton hráči užitečný. Smí si posunout svou figurku na bodovací dráze o tolik polí, jaká je bodová hodnota žetonu: u zlata 6 bodů a u zboží 4 body.

Hráč, který žetony uvede do hry, smí ihned na každý z nich postavit jednoho Caballero, pokud je má v Americe a/nebo ve Středomoří nebo tam s nimi v tomto tahu vstoupí. V ostatních případech žetony v příslušných regionech zůstávají zatím volně ležet.

Přenášení zlata a zboží do Španělska

Doprava některého žetonu z Ameriky nebo ze Středomoří do Španělska zpravidla trvá 4 tahy (kola):

1. Umístění Caballera z dvora na loď (pouze pokud král stojí v pobřežním regionu).
2. Přesun Caballera z lodi do Ameriky nebo do Středomoří a jeho postavení na volný žeton (akce dodatková, nezávislá na jakémoliv kartě).
3. Přesun Caballera i s žetonem zpět na loď (akce dodatková, nezávislá na jakémoliv kartě).
4. Přesun Caballero i s žetonem z lodi do libovolného španělského pobřežního regionu (akce dodatková, nezávislá na jakémoliv kartě).

Caballero se po provedení posledního kroku postaví do zvoleného pobřežního regionu. Žeton se pak vrátí do zásoby a hráč si posune svou figurku na bodovací dráze o 6 políček za zlato a o 4 políčka za zboží.

Rychlejší převoz zlata nebo zboží do Španělska je možný pouze díky akci „Přesun“ (viz dále). S kartou umožňující přesun se smějí Caballeros přemísťovat přímo z Ameriky nebo Středomoří do Španělska, s žetony i bez nich. Také opačným směrem je možný přesun bez vstupu na loď.

Zvláštnosti žetonů se zlatem a se zbožím

- Caballeros s žetonem se při bodování v Americe a ve Středomoří započítávají.
- Caballeros s žetonem se nemohou stát kapitánem na lodi.
- Caballeros s žetonem se nemohou stát místodržícím v Americe.
- Caballeros s žetonem smí být pomocí akce „Přesun“ přemístěni do libovolného regionu, ale ne do královského regionu, do Castilla ani do provincie.

VELKÝ INKVIZITOR

Hráč, který si zvolí akci velkého inkvizitora, smí provést následující akce:

- Umístí figurku velkého inkvizitora k sobě do dvora.
- Pak umístí až 3 Caballeros z dvora na hrací plán.
- Od této chvíle mu patří všichni 4 Caballeros velkého inkvizitora, při bodování se počítají za Caballeros tohoto hráče.
- Hráč smí až 2 Caballeros velkého inkvizitora přemístit do libovolných regionů (kromě královského regionu).

- V každém dalším kole, pokud má hráč stále ještě velkého inkvizitora u sebe, si smí přemístit jednoho Caballero navíc z provincie do dvora, nebo jednoho Caballero navíc umístit podle běžných pravidel z dvora na hrací plán (toto platí i pro kolo, kdy hráč velkého inkvizitora získá).

Příklad 1: Hráč A si zvolil akční kartu velkého inkvizitora. Ta mu povoluje umístit z dvora do regionů 3 Caballeros. Protože hráč má ve dvoru dostatečný počet Caballeros, umístí z něj na hrací plán ještě čtvrtého.

Příklad 2: Hráč B si zvolil akční kartu krále. Velký inkvizitor již stojí ve dvoře tohoto hráče. Hráč B má ve dvoru 4 Caballeros. Proto si vezme ještě jednoho Caballero z provincie do dvora a 5 jich umístí na hrací plán.

Velký inkvizitor zůstává ve dvoru jednoho hráče tak dlouho, dokud si nezvolí akční kartu velkého inkvizitora jiný hráč a figurku velkého inkvizitora mu nevezme. Velkého inkvizitora lze získat v každém kole pomocí akční karty 6. hromádky nebo pomocí karty „Bodování velkého inkvizitora“, která je zamíchána mezi ostatními kartami 7.hromádky.

Manipulací s ohraničující tabulkou může velkému inkvizitorovi připadnout i další funkce. Bližší údaje jsou v kapitole Ohraničující tabulky.

Caballeros velkého inkvizitora

Pro Caballeros velkého inkvizitora platí následující pravidla:

- S těmito Caballeros se zachází jako s každými jinými Caballeros.
- Tito Caballeros mohou být přemístěni, vhozeni do Castilla a mohou si stoupnout na žeton se zlatem nebo se zbožím.
- Tito Caballeros stále patří hráči, na jehož dvoře právě nachází velký inkvizitor. Nemohou být ale nikdy přemístěny do dvora žádného z hráčů ani do provincie.
- Pokud velký inkvizitor není ve dvoře žádného z hráčů, nepatří tito Caballeros nikomu

Poznámka: Pokud velký inkvizitor nepatří žádnému hráči, při bodování regionů, kde se zrovna nacházejí, se jeho Caballeros započítávají jako dalšimu fiktivnímu hráči. Může se stát, že takto některý z hráčů získá méně bodů.

OHRANIČUJÍCÍ TABULKY

Ohraničující tabulky slouží k tomu, aby byl omezen počet Caballeros, kteří se při bodování nějakého regionu započítávají. Při bodování tohoto regionu se pak započítávají pouze ti Caballeros, kteří stojí na ohraničující tabulce.

Pokud jsou při vstupu nových Caballeros do regionu na ohraničující tabulce volná pole, postaví se na tito Caballeros na ně. Jestliže je celá ohraničující tabulka plná, zůstávají ostatní Caballeros v tomto regionu mimo tuto tabulku. Ohraničující tabulka smí být přesunuta s pomocí akčních karet sedmé hromádky (viz kapitola Nové akční karty). Přesune se pak bez Caballeros, kteří na ní stáli. Přesunuta smí být do libovolného starého nebo nového regionu. Výjimku tvoří pouze Francie a královský region, do kterých ohraničující tabulka přesunuta být nesmí. Stejně tak nesmí být z královského regionu odebrána.

Důležité: Ohraničující tabulka smí být přemístěna i do regionu, kde se nachází více Caballeros, než má tato tabulka políček. V takovém případě rozhoduje hráč, který ohraničující tabulku přesouval, kteří Caballeros se na ni postaví. Musí ji ale celou zaplnit.

Přesouvání

Hráč, který smí přemístit Caballeros, smí je přesouvat i z ohraničující tabulky, pak ji může obsadit jinými Caballeros z tohoto regionu, pokud tam ještě nějakí další jsou. Hráč smí provést „Přesun“ v rámci jednoho regionu (tj. nahrazení jednoho Caballera na tabulce jiným, který stál mimo tabulku je přípustné - jde ale celkem o dva přesuny).

Prázdná pole

Když po skončení nějaké akce zůstanou na ohraničující tabulce volná pole - např. přesunutím nebo odstraněním - a v regionu se vedle této tabulky nacházejí ještě další Caballeros, rozhodne hráč, který zrovna vlastní velkého inkvizitora, které z těchto Caballeros se postaví na ohraničující tabulku.

Caballeros z Castilla

Jestliže po rozdělení Caballeros z Castilla do ostatních regionů přijdou někteří Caballeros do regionu s ohraničující tabulkou, na které jsou prázdná pole, ale je jich méně než nově přichozích Caballeros, postaví se tito Caballeros vedle tabulky. Hráč vlastní velkého inkvizitora rozhodne o tom, kteří z těchto Caballeros se na prázdná pole postaví. Jestliže ještě velkého inkvizitora nikdo nemá, zůstanou stát vedle této tabulky všichni nově přichozí Caballeros.

HODNOTÍCÍ TABULKY

Obě hodnotící tabulky ze základní verze hry mohou být také vkládány do nových regionů: do Francie, na loď, do Ameriky i do Středomoří.

Poznámka: Jestliže se jedna z těchto tabulek položí na loď, pak se loď boduje jako každý jiný region, kapitán se do počtu hráčových Caballeros nezapočítává, ale stále získává 3 body.

PŘESOUVÁNÍ

Přemisťováním Caballeros (podle akcí popsaných na akčních kartách) zde funkce intrikána získává mnohem důležitější roli než v základní verzi hry. Je povoleno:

- Přesouvat Caballeros přímo do Ameriky/Středomoří a zpět; loď smí přitom být vynechána. Toto platí i pro Caballeros se zlatem/zbožím.
- Přesouvat Caballeros z ohraničující tabulky a postavit tam jiné. Toto se může provádět i v rámci jednoho regionu. Kdo ale přemístil jednoho Caballero z ohraničující tabulky a jiného tam, udělal již 2 přesuny.
- Přesouvat vícekrát v Americe, kapitána na lodi i velvyslance a vyslanec ve Francii.
- Přesouvat Caballeros velkého inkvizitora. Pokud je Caballero velkého inkvizitora takto odstraněn ze hry, může být pomocí karty velkého inkvizitora opět umístěn na hrací plán.

Poznámka: V rámci jednoho tahu smí být ale přesunut každý Caballero jen jednou. Hráč nesmí přesunout cizího Caballera s žetonem do provincie (pokud to udělá jeho vlastník, musí žeton odložit mimo hru).

HODNOCENÍ

Ve třech souhrnných bodováních (po 3., 6. a 9. kole) jsou vyhodnoceny i všechny nové regiony. Při bodování regionů, které přesně vymezí nějaká akční karta, se také obodují všechny odpovídající nové regiony. Loď se také počítá jako region. Kapitán a místodržící jsou s bodováním lodi/Ameriky spojovány a získávají při bodování těchto regionů vždy 3/5 extra bodů.

Nezapočítávají se ale do celkového počtu Caballeros při bodování všech regionů s největším nebo nejmenším počtem Caballeros. Velvyslanec a vyslanec ve Francii se vždy počítají. Při bodování pouze prvních míst jsou brány v úvahu pouze body na prvním poli hodnotící tabulky. Protože se tedy v této situaci nebudují celé regiony, odpadají i extra body za kapitána, vícekrát, velvyslance a vyslanec.

KRÁL A INTRIKÁN

Rozšíření Velký inkvizitor a kolonie je možno hrát i společně s rozšířením Král a intrikán.

V tomto případě platí tato doplňující pravidla:

- V každém kole je k dispozici 6. a 7. hromádka akčních karet.
- Hráč smí provést buď akci, kterou má na zahrané kartě (popř. akci krále, resp. intrikána) nebo si smí zvolit jednu z akcí na 6. a 7. hromádce (pokud jsou ještě k dispozici). Hráč se pro jednu z akcí rozhodne až, když je na tahu.
- Pokud hráč zvolí kartu z 6. nebo 7. hromádky, karta určuje, kolik Caballeros smí hráč umístit na hrací plán. Po provedení svého tahu hráč kartu otočí a ji už v tomto kole nelze použít.
- Akční karta „Aktionskarte umdrehen“ ze 7. hromádky se smí použít jako karta Veto na zrušení speciální akce jiného hráče.
- Karta intrikána umožňuje přemísťování i do a z nových regionů. Přitom smí být přemístěni i Caballeros s žetony zboží nebo zlata.

NOVÉ AKČNÍ KARTY

Jestliže jsou na těchto kartách nakresleny symboly zlata a/nebo zboží, za každý tento symbol se položí 1 příslušný žeton do Ameriky a/nebo do středomořských zemí.

Akční karta 6. hromádky

Großinquisitor (Karta velkého inkvizitora)

Vezměte si velkého inkvizitora k sobě do dvora. Smíte přemístit až 2 jeho Caballeros do libovolných regionů. Dokud bude velký inkvizitor na Vašem dvoře, smíte si každé kolo navíc buď vzít jednoho Caballero z provincie do dvora, nebo jednoho umístit z dvora na hrací plán.

Caballeros velkého inkvizitora se samozřejmě nedají přemístit do královského regionu. Při bodování se pak tyto Caballeros počítají za Caballeros hráče, který má zrovna u sebe velkého inkvizitora. Nárok na přesun jednoho Caballero navíc z provincie do dvora nebo z dvora na hrací plán platí už i v kole, kdy hráč velkého inkvizitora získá.

Akční karty 7. hromádky

Begrenzungstafel (Přemístění ohraničující tabulky)

„Přemístěte ohraničující tabulku.“

Podrobnosti týkající se této karty jsou popsány v kapitole Ohraničující tabulky.

Verschwörung (Spiknutí)

„Vhod'te Grandy Vašich protihráčů do Castilla.“

Jestliže má nějaký hráč v Castillu Granda a největší počet Caballeros, získává jako v každém jiném regionu bonus v podobě dvou bodů.

Granden Vašich protihráčů přicházejí zpět do obvyklých regionů teprve v rámci příštího souhrnného bodování. Až pak bude na tajných kotoučích nastaveno, do jakého regionu se přemístí Grande každého hráče společně s jeho Caballeros.

Transport (Transport)

„Přemístěte 3 své Caballeros, můžete i Caballeros s žetony.“

Protože s touto kartou přichází do hry i 2 žetony se zbožím a 1 žeton se zlatem, může hráč své 3 Caballeros, které se rozhodne přemístit, postavit ihned na tyto žetony.

Doppelschlag (Dvojitý zásah)

„Položte tuto kartu před sebe. Zopakujte akci některého Vašeho protihráče ihned poté, kdy tento hráč svou akci dokončí. Pak teprve tuto kartu odložte.“

Kdo si vezme tuto kartu, umístí z dvora na hrací plán 2 Caballeros a po jednom žetonu se zlatem a se zbožím. Pak si tuto kartu položí před sebe. V tomto nebo některém dalším kole pak

smí zopakovat akci libovolného protihráče, a to ihned potom, kdy tento hráč svou akci dokončí. Zopakování akce však může proběhnout podle představ hráče, který ho provádí. Toto zopakování akce probíhá zcela odděleně od jiné akce prováděné stejným hráčem v tomto kole. Po použití musí být tato karta odložena stranou.

V kole, kdy je tato karta použita, může tedy příslušný hráč provádět 2 akce: normální akci své akční karty zvolené pro toto kolo a opakování akce některého ze soupeřů.

Tato karta je velmi silná, musí se myslet hlavně na to, že mohou být zopakovány třeba i akce krále, velkého inkvizitora nebo intrikána a pokud se tak stane, hráč, který tyto akce prováděl původně, se může dostat do velmi nepříjemné situace.

Aktionskarte Umdrehen (Otočení akční karty)

„Otočte rubem nahoru libovolnou akční kartu. Tuto kartu již nikdo nebude smět v tomto kole použít.“

Tato karta může být použita ihned nebo v některém dalším kole. Hráč se tím vyhýbá použití této akční karty jiným hráčem. Tato karta leží před hráčem až do svého použití. Hráč smí ale jednu z akčních karet otočit pouze tehdy, když je na tahu.

Sonderwertung (Nehmen Sie...) (Bodování)

„Vezměte si do svého dvoru velkého inkvizitora a obodujte všechny regiony, ve kterých se nacházejí jeho Caballeros.“

Kromě toho si smí hráč již v tomto kole vzít jednoho Caballero z provincie do dvora navíc, nebo jednoho Caballero navíc umístit z dvora na hrací plán.“

Sonderwertung (Werden Sie...) (Bodování)

„Obodujte všechny nové regiony (Francie, loď, Amerika, středomořské země).“

Sonderwertung (Legen Sie...) (Bodování)

„Položte tuto kartu do libovolného regionu. Tento region bude na konci příštího kola obodovaný.“

Tato karta může být vložena do libovolného regionu včetně královského regionu a Castilla. Jestliže se po skončení příštího kola koná souhrnné bodování, proběhne toto bodování až po souhrnném. Jestliže si tuto kartu někdo zvolí v devátém kole, oboduje se zvolený region po skončení posledního bodování.

Nach Leerung... (Po vyprázdnění)

„Po vyprázdnění Castilla před některým souhrnným bodováním, smíte přemístit 2 vlastní Caballeros. Tuto kartu si nechte ležet před sebou až do příštího souhrnného bodování.“

Tito 2 Caballeros smí být přemístěni zcela libovolně, a to i s žetony se zlatem nebo se zbožím. Tato karta zůstává vyložená před hráčem tak dlouho, dokud není použita.

PŘEKLAD

Při překladu byly využity následující materiály:

- originální německá pravidla hry
- Sergio Baluci (potvrzeno W.Kramerem): Action Cards - staženo z BoardGameGeeku, výklad pravidel, způsob použití veta
- český překlad z BoardGameGeeku (Wymm)
- Martin Doležal: úplný český překlad
- Mike Smith, Ken Tidwell (upravil Bill Krens): Rules translation - staženo z BoardGameGeeku

Termíny Caballero, Castillo zůstaly nepřeloženy, protože jde o španělské výrazy, které pomáhají navodit atmosféru hry. Z termínů provincie, dvůr a region je skutečným překladem pouze dvůr (v orig. Hof). Ostatní termíny jsem zachoval částečně z důvodu zjednodušení hry s originálními německými popř. anglickými kartičkami, částečně protože jsem skutečně vhodný překlad nenalezl. Protože se při hře s tímto rozšířením objevují různé nejasnosti, doplnil jsem pravidla na několika místech poznámkami, ve kterých jsem se pokusil o výklad nejpodstatnějších nejasných a sporných bodů.

Připomínky k překladu zasílejte na mail ladislav.smejkal@seznam.cz.

Přeložil Ladislav Smejkal, 2006