

Král a intrikán

Rozšířená verze hry El Grande, hratelná pouze se základní verzí této hry.
Pravidla jsou kromě níže popsaných výjimek totožná s pravidly základní verze.

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:

- po osmnácti akčních kartách v pěti barvách (jiné než v základní verzi hry)
- 5 Caballero-karet
- 1 královská karta
- 1 intrikánská karta
- 1 karta s přehledem, jak se rozdělují Caballero-karty
- 2 prázdné karty

PŘÍPRAVA HRY

Před začátkem hry obdrží každý hráč 18 akčních karet své barvy. Protože každý ale bude hrát pouze se třinácti kartami, ihned si jich 5 vybere, které do konce hry odloží stranou. Tyto karty pak již nemůže upotřebit. Královská karta, intrikánská karta a takový počet Caballero-karet, kolik hraje hráčů (na kartě s přehledem, jak se rozdělují Caballero-karty, je vyznačeno, které) se položí vedle hracího plánu. Dále se vše připraví jako při základní verzi a každý hráč ještě pomocí svého tajného kotouče umístí na hrací plán jednoho Caballero navíc.

KARTY

Akční karty

Čísla na akčních kartách určují pořadí jednotlivých hráčů. Počet Caballeros na těchto kartách ukazuje, kolik si jich hráč přesune z provincie do dvora. Dále je na každé akční kartě popsána a obrázkem naznačená funkce, kterou tato karta přikazuje provést.

Caballeros karty

Caballeros karty určují maximální počet Caballeros, které smí hráč umístit z dvora na hrací plán.

HRACÍ KOLO

Každé z devíti kol spočívá z následujících částí, prováděných v tomto pořadí:

- a) Posun počítadla kol.
- b) Vynesení akčních karet. V prvním kole začíná nejmladší hráč. Od druhého kola rozhoduje o tom, kdo bude začínat, hráč, který v předchozím kole vynesl nejnižší akční kartu. Ostatní hráči následují vždy po pořádku. Jako obvykle nesmí být vyneseno více karet se stejným číslem.

- c) Rozdělení královské karty, intrikánské karty a Caballero-karet. Hráč, který vynesl akční kartu s nejvyšším číslem, obdrží královskou kartu a nejvyšší Caballero-kartu. Hráč s druhou nejvyšší akční kartou dostane druhou nejvyšší Caballero kartu atd. Hráč, jehož vnesená akční karta byla nejnižší, obdrží nejnižší Caballero-kartu a intrikánskou kartu.
- d) Provedení tahů všech hráčů. Začíná hráč, který má nyní královskou kartu, následuje hráč s druhou nejvyšší Caballero-kartou atd.

Tah hráče

Každý hráč provádí svůj tah takto:

1. Přesune si z provincie do dvora tolik Caballeros, kolik mu povoluje jeho akční karta.
2. Provede akci, která je popsána na hráčově akční kartě.
3. Umístí na hrací plán tolik Caballeros, kolik mu povoluje jeho Caballero-karta.

Hráč si smí libovolně zvolit pořadí, ve kterém uvedené tři akce provede.

Pro provádění tahů platí následující omezení:

- Hráč s nejvyšší akční kartou je vždy král. To znamená, že nesmí využít akci popsanou na jeho akční kartě, ale musí provést akci popsanou na královské kartě.
- Hráč s nejnižší akční kartou je vždy intrikán. Tento hráč také nesmí provést akci popsanou na jeho akční kartě, ale musí využít akce, která je popsána na intrikánské kartě.
- Všichni hráči musí provést akce, které určují jejich akční karty. Výjimkou jsou pouze karty, které začínají slovy „Smíte...“ („Sie dürfen...“) nebo „Můžete...“ („Sie können...“). V těchto případech se smí hráč rozhodnout, že popsanou akci provádět nebude.
- Všichni hráči včetně krále a intrikána si ve svém tahu přesunou z provincie do dvora tolik Caballeros, kolik povoluje jejich akční karta.
- Všechny během hry odložené akční karty se už do hry nevracejí, zůstávají trvale vyřazeny. Caballero-karty, královská karta a intrikánská karta se ale vždy na začátku dalšího kola vrací na své místo vedle hracího plánu.

ÚPRAVA PRO 2-3 HRÁČE

Pokud hru hrají pouze 2 nebo 3 hráči, smí se hráč s královskou nebo intrikánskou kartou rozhodnout, zda provede akci popsanou na této kartě, nebo akci popsanou na akční kartě, kterou tento hráč vynesl.

AKČNÍ KARTY

10 - „Jeho přání je stát se intrikánem.“

Protože tato karta má nejnižší číslo, stává se hráč, který ji vynesl, automaticky intrikánem.

20 - „Umístěte své Caballeros do libovolných regionů.“

Caballeros, které bude hráč umísťovat z dvora na hrací plán (jejich počet je určen jeho Caballero-kartou), se nemusejí nutně vkládat pouze do regionů sousedících s královským regionem.

30 - „Spoluhráči musí všechny Caballeros ze dvora vrátit do provincie.“

Spoluhráči musí vrátit všechny Caballeros ze dvora do provincie. Akce se provede v okamžiku, kdy je hráč, který kartu zahrál, na řadě. Akce je stejná jako v základní verzi.

40 - „Můžete zamezit provedení jedné akce (akci vetovat) během tohoto kola.“

Během tohoto kola můžete zabránit provedení jedné akce popř. její části. Smíte vetovat pouze speciální akci, umístění Caballeros na hrací plán vetovat nelze. Akce Veto smí být použita i proti akci hráče, který hraje v daném kole před hráčem s kartou Veto. Pokud hráč kartu nepoužije do konce kola, akce mu propadá. Více viz. *Popis použití akční karty Veto* v základních pravidlech.

50 - „Počínaje hráčem po levici musí každý spoluhráč přemístit 3 Caballeros zpět do provincie. Smí je vzít z regionů a/nebo ze dvora.“

Postupně v pořadí dle hodinových ručiček se každý hráč rozhodne, které 3 Caballeros vrátí zpět do provincie. Akce je stejná jako v základní verzi.

60 - „Speciální bodování: Vyhodnotí se všechny „6“ a „7“ regiony.“

Regiony s hodnotou 6 nebo 7 jsou Stará Kastilie (6/4/2), Nová Kastilie (7/4/2) a Granada (6/3/1). Leží-li v regionu přesuvná hodnotová tabulka, platí její hodnoty. Castillo není v rámci této akce hodnoceno. Bodování probíhá podle pravidel popsaných v části „Hodnocení“ a zahrnuje také domovský a královský bonus. Akce je stejná jako v základní verzi.

70 - „Smíte vzít každému spoluhráči 1 Caballero z jednoho libovolného regionu a přemístit ho zpět do provincie.“

Vy rozhodujete o tom, kterého Caballero spoluhráčům vrátíte do provincie. Akce je stejná jako v základní verzi.

80 - „Smíte svého Ganda přesunout do jiného regionu a vzít s sebou až 3 vlastní Caballeros z libovolných regionů.“

Smíte zvolit libovolný region s výjimkou Castilla a královského regionu.

90 - „Umístěte na hrací plán novou přesuvnou hodnotící tabulku nebo přemístěte stávající.“

Můžete na hrací plochu umístit přesuvnou hodnotící tabulku nebo ji přesunout do jiného regionu, pokud již na ploše leží. Tabulka může být rovněž umístěna ke Castillo. Na jednom území nemohou ležet dvě pohyblivé hodnotové tabulky. Akce je stejná jako v základní verzi.

100 - „Speciální bodování: Vyhodnotí se všechny „4“ regiony.“

Regiony s hodnotou 4 jsou Galicie (4/2/0), Katalánsko (4/2/1) a Sevilla (4/3/1). Leží-li v regionu přesuvná hodnotová tabulka, platí její hodnoty. Například, leží-li přesuvná hodnotící tabulka 8/4/0 v Galicii, tento kraj již nemá hodnotu 4. Naopak, leží-li přesuvná hodnotící tabulka 4/0/0 v Granadě, je Granada regionem s hodnotou 4. Castillo není v rámci této akce bodováno. Bodování probíhá podle pravidel popsaných v části „Hodnocení“ a zahrnuje také domovský a královský bonus. Akce je stejná jako v základní verzi.

110 - „Speciální bodování: Vyhodnotí se Castillo.“

Odkryjte Castillo a proveďte jeho bodování. Po vyhodnocení je Castillo dáno opět na své místo. Všichni Caballeros, kteří v něm byli původně, jsou do něj vráceni a zůstávají tam až do nejbližšího hlavního bodování. Akce je stejná jako v základní verzi.

120 - „Speciální bodování: Vyhodnotí se všechny „5“ regiony.“

Regiony s hodnotou 5 jsou Baskicko (5/3/1), Aragon (5/4/1) a Valencia (5/3/2). Leží-li v regionu přesuvná hodnotová tabulka, platí její hodnoty. Bodování probíhá stejně jako u

regionů s hodnotou 4. Castillo není v rámci této akce hodnoceno. Akce je stejná jako v základní verzi.

130 - „Dvojnásobné bodování regionu“

Vyberte si kartu libovolného regionu a položte ji před sebe rubem nahoru. Při příštím souhrnném bodování bude tento region obodován dvakrát."

Vždy na konci 3., 6. a 9. kola se koná souhrnné bodování. Vámi zvolený region bude obodován dvakrát, karta tohoto regionu se pak vrátí zpět k ostatním.

140 - „Přesuňte každému hráči 2 Caballeros do Castilla. můžete je vzít z libovolných regionů, vlastní také ze svého dvora.“

Každému protihráči 2 Caballeros z hrací desky přesuňte do Castilla. Poté do Castilla přesuňte také 2 své Caballeros. Ty smíte vzít z hrací desky nebo také ze svého dvora.

150 - „Speciální bodování: Zvolíte jeden region, který bude vyhodnocen.“

Smíte zvolit libovolný region (včetně královského regionu a Castilla). Tento region je vyhodnocen dle pravidel Bodování regionů. Akce je stejná jako v základní verzi.

160 - „Přesuňte krále do sousedního regionu.“

Smíte krále posunout jen o 1 region dále.

170 - „Speciální bodování: Dohodněte se, který(é) region(y) chcete obodovat. Potom každý hráč nastaví na tajném kotouči jeden region. Všechny regiony, které nastavilo víc hráčů, se obodují.“

Prodiskutujte se svými protihráči, které regiony by se měly obodovat. Pak každý hráč nastaví nějaký region na svém tajném kotouči. Všechny víckrát zvolené regiony se pak obodují. Všechny domluvy jsou možné, ale ne závazné.

180 - „Jeho přání je stát se králem.“

Protože tato karta má nejvyšší číslo, stává se hráč, který ji vynesl, automaticky králem. si jich hráč přesune z provincie do dvora.

ROZŠIŘUJÍCÍ KARTY

K rozšíření Král a Intrikán bylo možné od vydavatelství Hans im Glück rozšiřující sadu 50ti karet (obsahuje pro každého hráče dalších 10 karet s čísly 15, 25, 35, 66, 75, 95, 125, 135, 145, 155). Dále vyšla tzv. „Hráčská edice“ obsahující dalších 8 karet navržených hráči (13, 23, 43, 53, 73, 83, 113, 153).

PŘEKLAD

Při překladu byly využity následující materiály:

- originální německá pravidla hry
- Sergio Baluci (potorzeno W.Kramerem): Action Cards - staženo z BoardGameGeeku, výklad pravidel, způsob použití veta
- český překlad z BoardGameGeeku (Wymm)
- Martin Doležal: stručný a neúplný český překlad
- Mike Smith, Ken Tidwell (upravil Bill ěns): 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 nenašel. Připomínky k překladu zasílejte na mail ladislav.smejkal@seznam.cz.

Přeložil Ladislav Smejkal, 2006-2008