

Hamburgum

Pravidla hry

Autor hry: Mac Gerdts
Počet hráčů: 2-5

Překlad pravidel: Prokop Opletal

Na úvod

Hamburk v 17. století! Obrovské hradby chrání město před zhoubou 30.leté války. Díky protestantským uprchlíkům se Hamburk stává největším a nejvíce prosperujícím městem Německa. V dáli se tyčí věže impozantních kostelů a stěže robustních nákladních lodí.

Hráči vedou mocné hamburské rodiny v boji o moc a prestiž. Produkují pivo, cukr a látku a tyto suroviny vyváží na svých obchodních lodích. Tahají se o nejlepší stavební parcely ve městě a o nejlepší místa jejich lodí v přístavu. Ze všeho nejvíc ale soupeří o stavbu majestátních kostelů, dodávající jim prestiž. Ani zboží ani peníze nerozhodují hru, nýbrž jen prestiž.

Rychlé představení hry

Následující příklad prvních šesti kol hry vás snáze dostane do hry.

Příprava hry

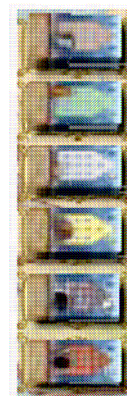


Červený, modrý a zelený hráč hrají Hamburgum v tomto pořadí. Červený je začínajícím hráčem. Hráči umístí váleček své barvy na počítadlo bodů, příslušné zboží na tabulku s cenami a lodě do přístavu. Vše je přichystáno podle následujícího obrázku.



Kostely jsou naskládány na příslušné místo (v levém horním rohu) na hrací desce a budovy rozloženy v pravé části hrací desky.

Všichni hráči obdrží svůj herní materiál. 3 kostky zboží, 2 kusy stavebního materiálu a peníze. Zde je počáteční rozdělení materiálu.



První kolo



Červený posune svůj ukazatel na rondelu a zvolí akci *Beer* (pivo). Z banku obdrží jedno pivo . **Modrý** zvolí akci *Cloth* (látka) a z banku obdrží jednu látku . **Zelený** zvolí akci *Trade* (obchodování), prodá jednu látku a z banku dostane 100 £ (každá z lodí bere jen jeden druh zboží viz. dále). Po prvním kole mají hráči následující suroviny.



Druhé kolo

(Hráči mohou na rondelu své hrací kameny posunovat ve směru hodinových ručiček až o 3 pole zdarma, každé posunutí navíc je stojí jeden vítězný bod viz. dále)

Červený posune svůj hrací kámen o jedno pole dopředu a zvolí akci *Trade* (obchodování). Prodá dvě piva za 200 £. **Modrý** postoupí na rondelu o dvě pole na akci *Beer* (pivo) a produkuje jedno pivo . **Zelený** zvolí akci *Church* (kostel) a staví první část kostela St. Nikolai. Do banku dá jednu cihlu a obdrží žeton prestiže od St. Nikolai v hodnotě pěti

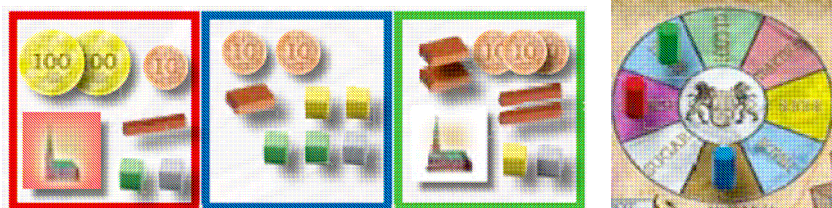
bodů . Navíc umístí jeden svůj dřevěný disk na místo stavby kostela St. Nikolai. Potom se rozhodne vyhodnotit žeton prestiže. Ten hráč otočí lícem dolů a posune se o pět

bodů na počítadle bodů.

Třetí kolo

Červený zvolí akci *Church* (kostel) a staví první část kostelu St. Michaelis. Jednu cihlu odloží do banku a obdrží žeton prestiže od St. Michaelis v hodnotě pěti bodů a na hrací plán umístí svůj dřevěný disk na kostel St. Michaelis. Také se rozhodne vyhodnotit svůj darovací žeton, tudíž ho otočí a na počítadle bodů se posune o pět. **Modrý** zvolí akci *Dockyard* (přístaviště). Modrý zaplatí do banku jedno dřevo a postaví si novou loď. Kotviště číslo 3 je už plné (3 hráči: kapacita kotviště = 3 lodě), tudíž všechny lodě z třetího kotviště jsou přesunuty do druhého a nová loď je umístěna do třetího.

Zelený zvolí *Trade* (obchodování). Nakoupí 2 cihly a jedno dřevo za 100£. (cena za určitý počet kusů uvedena ve skladišti „Depot“ na levé straně hrací desky. Cena za 3 kusy = 100£). Po třetím kole jsou na tom hráči následovně:

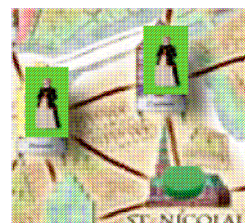
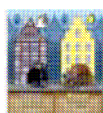


Čtvrté kolo

Červený zvolí Trade (obchodování) a koupí 3 cihly a 2 dřeva za 200£. **Modrý** zvolí také akci Trade a prodá dvě piva a dvě látky za 400£. (Loď v druhém kotvišti může prodat maximálně dvě bedny zboží, loď ve třetím kotvišti až tři bedny.) **Zelený** zvolí Guildhall (radnice). Zaplatí 2 cihly a 2 dřeva a postaví dvě budovy. Rozhodl se pro kapitána (Captain) a pivovar (Brewer). Nyní umístí své obyvatele do příslušných budov. (Tyto budovy musejí být spojeny hnědou čarou buď s kostelem, kterému jste již pomáhali se stavbou, nebo s již vámi obsazenou budovou.) Nyní si vezme příslušnou budovu kapitána a sládka ze zásoby budov na pravé straně hrací desky a položí je před sebe. Protože byla postavena



budova kapitána do kotviště číslo 3 je přidána jedna zelená loď a jedna oranžová loď (létajícího Nizozemce). Kvůli stavbě pivovaru spadnou ceny piva o 10£ na 90£.



| | | | | | |
|---|---|---|-----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | | E | E | R |
| | | | S | U | G |
| | | | C | L | O |
| | | | 100 | 90 | 80 |
| | | | 70 | 60 | 50 |

Páté kolo



Červený volí akci Guildhall (radnice). Platí 3 cihly a 3 dřeva a staví 3 budovy. Rozhodne se pro 2 tkalcovny (Cloth maker) a 1 obchodníka (Merchant), umístí své obyvatele do příslušných budov na hracím plánu a vezme si 3 příslušné budovy ze zásoby a položí je před sebe. Za obchodníka okamžitě obdrží 100£ z banku. Kvůli dvou postaveným tkalcům spadne cena



látky na 80£. **Modrý** volí akci Trade (obchodování). Na rondelu se ale pohnul o čtyři políčka a musí zaplatit jedním bodem prestiže (=vrátit se o jedno místo zpět na počítadle bodů). Kupuje 3 cihly a 3 dřeva za 260£. **Zelený** volí akci Beer (pivo) a produkuje dvě piva.

Šesté kolo

Červený volí akci Trade (obchodování) a kupuje 2 cihly a jedno dřevo za 100£.

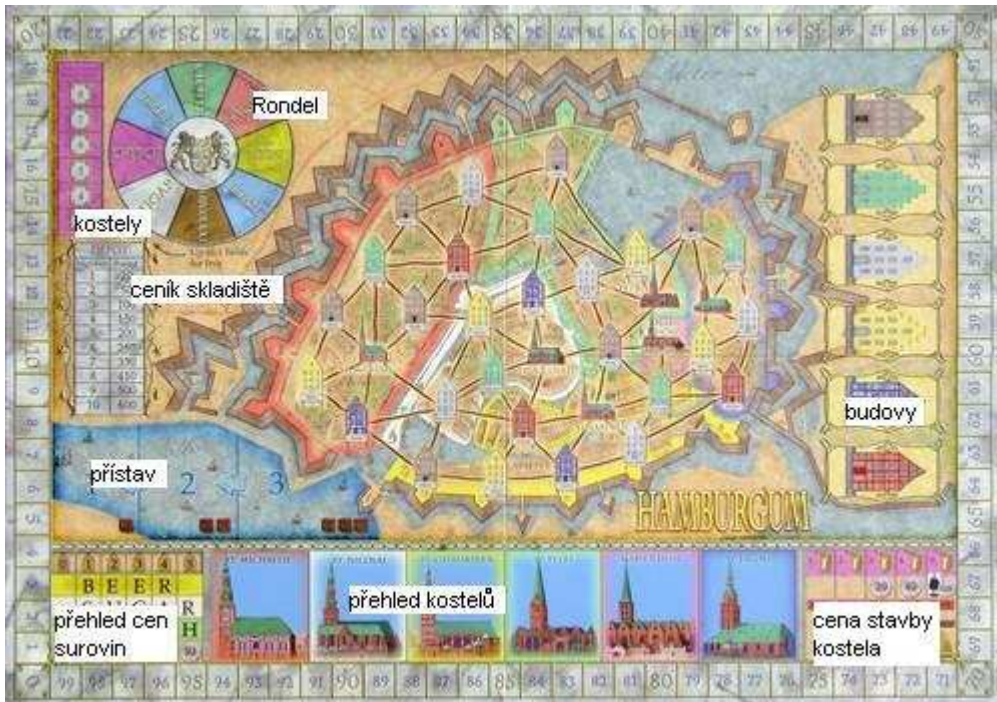
Modrý volí akci Church (kostel) a staví dvě části kostela St. Catharinen. Na první část mu stačí jedno dřevo a na druhou část už potřebuje jedno dřevo a jednu cihlu. Umístí dva dřevěné disky na kostel St. Catharinen na hracím plánu a vezme si pětibodový žeton prestiže a navíc se rozhodne vzít si žeton prestiže s bonusem obyvatelstva. Vyhodnotí pětibodový žeton – otočí ho a na počítadle bodů se posune o pět bodů prestiže. **Zelený** volí akci Trade (obchodování). Prodává 3 piva za 90£/kus a jeden cukr za 100£. Dohromady obdrží 370£ z banku.



Zde příklad ze hry končí. Hráči, kteří by chtěli okamžitě začít hrát, by si měli ještě přečíst části pravidel: „Konec hry“, „Church (kostel)“, „Guildhall (radnice)“






Důležité: Nesmíte mít u sebe dva stejné druhy žetonů prestiže, které nejsou vyhodnocené. (viz. dále)

Hrací deska



Příprava hry

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si veškerou zásobu obyvatel, lodí a dřevěných komponent této barvy. Každý hráč navíc obdrží:

- 3 kostky zboží:
 - 1 pivo (žlutá) 
 - 1 cukr (bílá) 
 - 1 látku (zelená) 
- 2 kusy stavebního materiálu:
 - 1 dřevo 
 - 1 cihlu 

Každý hráč umístí jednu loď své barvy do přístavu na kotviště č.3.

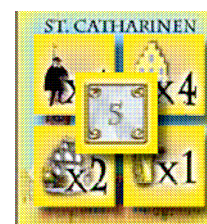
A osmihranné hrací kameny do středu rondelu.

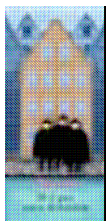
Šest dřevěných fialových kostelů je umístěno na hrací desku na své místo v levém horním rohu desky. A jedna kostka piva, cukru a látky je umístěna na přehled cen surovin tak, aby byla jejich hodnota 100€.



| | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B | E | E | R | | |
| S | U | G | A | R | |
| C | L | O | T | H | |
| 100 | 90 | 80 | 70 | 60 | 50 |

30 žetonů prestiže je rozmístěno na přehled kostelů ve spodní části herního plánu. Každému kostelu patří pět žetonů. Žetony rozmístíme podle obrázku tak, aby byl na vrchu žeton s pěti body a ve spod zbylé žetony.





7 modrých budov úředníků (bez čísla) nebudete pro první hru potřebovat. Později si můžete zahrát rozšířenou variantu hry s těmito budovami. O tom ale až na konci pravidel. Zbylých 28 budov umístěte do sloupců na jejich místo na pravé straně hracího plánu. Budovy úředníků (s čísly)... („Officials“) jsou poskládány na hromádku podle čísel a mají pevné pořadí. Číslo 1 Lord Mayor naspod, 2-4 Vicar, 5-7 Councilman na vrch hromádky. Všechn ostatní herní materiál je umístěn vedle hrací desky jako zásoba.

Hráč, který naposled navštívil kostel začíná. Začínající hráč dostane jeden bod prestiže a 10£. Další hráč ve směru hodinových ručiček pojede jako druhý a obdrží jeden bod prestiže a 10£ navíc, tudíž bude mít 2 body a 20£. Třetí hráč 3 body a 30£ atd.

V průběhu hry je veškerý váš majetek položen před vámi tak, aby na něj ostatní hráči dobře viděli. Obchodování a půjčování peněz mezi hráči je zakázáno.

Cíl a konec hry

Cíl hry

Každý hráč se snaží získat co nejvíc bodů prestiže díky stavbě kostelů. Hráči potřebují na stavbu stavební materiál (cihly, dřevo, zvony) a peníze. Jako odměnu dostávají žetony prestiže, které mohou v průběhu hry vyhodnotit a získat za ně body. Aby hráči získali nějaké peníze, musí produkovat suroviny a ty následně prodávat. Peníze jsou poté využity k nákupu stavebních surovin, za jejichž pomoci stavíme budovy, lodě a kostely.

Některé budovy vám zvýší produkci určitého zboží, jiné vám zase poskytnou jednorázovou výhodu. Lodě jsou používány k prodeji zboží do zahraničí.

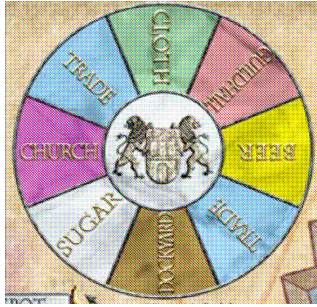
Za první postavenou část kostela obdrží hráč žeton s pěti body prestiže. Při další stavbě kostela si už hráči mohou vybrat ze čtyř nabízených žetonů prestiže, za které poté získají různé počty prestižních bodů. Jejich hodnota může být zvyšována stavbou nových lodí, budov a částí kostelů. Pokud je kostel dostaven (všech pět částí), obdrží hráč bonusové prestižní body, které jsou znázorněny na tabulce kostelů.

Konec hry

Hra končí v okamžik, kdy je dostaveno všech 6 kostelů. Nyní se ještě vyhodnotí všechny nevyhodnocené žetony prestiže. Dále se všechny přebývající materiál i zboží prodá do banku 50£/kus. K určení výsledného skóre si hráči ještě přičtou jeden bod za každých zbývajících 100£. Hráč s nejvíce body prestiže vyhrává. Pokud dojde k remíze, tak vítězí hráč s největším počtem zbylých peněz.

Průběh hry

Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. V prvním tahu si mohou hráči vybrat na rondelu libovolnou akci. Až budou po druhé na řadě mohou se na rondelu pohybovat se svým hracím kamenem jen ve směru hodinových ručiček. Až o tři políčka se mohou hnout se svým kamenem zadarmo. Každé další políčko navíc je bude stát jeden bod prestiže. Nikdo nemůže zůstat stát na místě, na kterém skončil minulé kolo. Na jednom políčku rondelu může stát libovolný počet hracích kamenů.



Příklad: Hráč stojí na začátku svého tahu na políčku Sugar. Nyní může pohnout se svým hracím kamenem na pole Church, Trade nebo Cloth zadarmo. Pokud by chtěl jet na pole s akcí Guildhall, stálo by ho to jeden bod. Pokud by chtěl zvolit akci Beer, zaplatil by dva body atd. Pokud by chtěl opět provést akci Sugar, musel by popojet o osm polí a musel by tudíž zaplatit pět bodů prestiže.




Podrobný popis akcí

Rondel nabízí hráčům osm různých akcí. Tři akce na produkci zboží: Beer, Sugar, Cloth. Jedna akce k obchodování: Trade. (Ta se na rondelu nachází dvakrát). A tři akce stavění: Guildhall, Church a Dockyard.

Beer, Sugar, Cloth (Pivo, Cukr, Látka)

Každý hráč produkuje na začátku hry pouze jednu z daných surovin. Každá produkční budova Brewer, Sugar Refiner a Cloth Maker (Pivovar, Cukrovar, Tkalcovna) zvyšuje hráčovi výnos dané suroviny o jedno, ale snižuje její cenu na trhu.

Příklad: Hráč vlastní 3 cukrovary a 1 tkalcovnu. Pokud zvolí akci:

- Beer: Získá 1 pivo 
- Sugar: Získá 4 cukry 
- Cloth: Získá 2 látky 

Trade (Obchodování)

Tato akce dovoluje hráčům prodávat jejich suroviny nebo nakupovat stavební materiál. Hráči však mohou **během jedné akce buď jen nakupovat nebo jen prodávat!**

a) Prodej zboží

Hráči mohou prodat své zboží (pivo, cukr, látku) do ciziny díky svým nákladním lodím. Každá loď může vézt jen jeden typ zboží. Lodě ve třetím kotvišti uvezou až 3 bedny jednoho druhu zboží. V druhém maximálně 2 bedny stejného druhu. A v prvním kotvišti 1 libovolnou bednu. Ceny prodávaneho zboží jsou uvedeny v přehledu cen surovin v levém dolním rohu hracího plánu. Pokud nemá hráč při prodeji dostatek lodí, může zboží prodat i na domácím trhu, ale obdrží pouze 30£ za každý kus.




Všechno prodané zboží vrátí hráči zpět do banku a vezmou si příslušný počet liber. Prodávání zboží nijak neovlivňuje ceny zboží ani pozici lodí v přístavu.

| | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B | E | | | | |
| S | | | | | |
| C | L | O | T | H | |
| 100 | 70 | 80 | 70 | 60 | 50 |

Příklad: Zelený hráč má 3 piva a 2 cukry. Na rondelu si zvolí akci Trade. Situace cen a přístavu je znázorněna na obrázcích. Může prodat všechny 3 piva s lodí ve třetím kotvišti. S lodí v prvním kotvišti může prodat jen jeden cukr. Z banku obdrží 290£ (pivo: 3x70£, cukr: 1x80£). Zbývající cukr si může hráč ponechat, nebo prodat za 30£.



b) Nákup stavebního materiálu

Tato akce dovoluje hráčům nakupovat stavební materiály (dřevo , cihly  a kostelní zvony ) z banku. Kombinované ceny za výsledný počet koupených materiálů jsou uvedeny v ceníku skladiště. Materiál se může nakupovat neomezeně s jedinou výjimkou: hráč nemůže nikdy vlastnit víc než jeden zvon. Chybějící materiál není limitujícím faktorem. Pokud nějaké suroviny z banku dojdou, můžete je nahradit čímkoliv jiným, nebo si pomoci s bodovou stupnicí. (Např. pokud už je v banku jen 1 dřevo a zelený hráč chce koupit 3, vezme svůj zelený disk, na něj položí dřevo a umístí ho na trojku na bodovací stupnici.)

| DEPOT | |
|--------|-------|
| Number | Price |
| 1 | 20 |
| 2 | 50 |
| 3 | 100 |
| 4 | 150 |
| 5 | 200 |
| 6 | 260 |
| 7 | 330 |
| 8 | 410 |
| 9 | 500 |
| 10 | 600 |

Příklad: 2 dřeva, 2 cihly a 1 kostelní zvon dávají dohromady 5 kusů stavebního materiálu. Hráč za ně zaplatí 200£.

Dockyard (Přístaviště)

Při této akci mohou hráči stavět nové lodě. Každá loď stojí jedno dřevo. Nové lodě jsou umísťovány do třetího kotviště. V přístavu jsou tři kotviště a kapacita každého kotviště je rovna počtu hráčů.

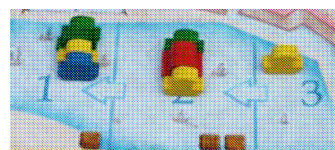
Kdykoliv je kotviště č. 3 plné (např. ihned na začátku hry) a nová loď vplouvá do přístavu, všechny stávající lodě musí změnit své pozice:

- všechny lodě z kotviště č.1 jsou vráceny hráčům do zásoby
- všechny lodě z kotviště č.2 jsou posunuty do kotviště č.3
- všechny lodě z kotviště č.3 jsou posunuty do kotviště č.2
- nová loď je umístěna do volného kotviště č.3

Příklad: Situace v přístavu je následující:



Žlutý hráč volí akci Dockyard. Kупuje 2 lodě a do banku platí 2 dřeva. První loď se ještě vleze do kotviště č.3. Nyní je ale třetí kotviště plné a předtím, než se umístí druhá loď se musí všechny lodě hnout o jedno místo. Všechny lodě z 1. kotviště se vrátí do zásoby hráčům. Z 2. kotviště plují lodě do 1. a ze 3. kotviště do 2.. Situace v přístavu je nyní následující:



Church (Kostel)

Tato akce se vykonává ve dvou krocích

1. Stavba kostela

Hráč může pomoci při stavbě jakéhokoliv kostela. Také může postavit i více částí v jednom kole. Potřebný materiál a peníze na stavění různých částí jsou znázorněny v přehledu cen v pravém dolním rohu hrací desky

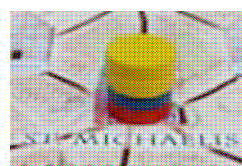
- Na stavbu 1. části je potřeba: 1 cihla
 2. část: 1 cihla + 1 dřevo
 3. část: 1 cihla + 1 dřevo + 20£
 4. část: 1 cihla + 1 dřevo + 40£
 5. část: 1 cihla + 1 dřevo + kostelní zvon + 10£ za každého
 vlastního obyvatele na hrací desce



Za každou část, kterou hráč postaví, ihned obdrží žeton prestiže a umístí dřevěný disk své barvy na místo kostela na hracím plánu. Při první stavbě se musí vždy vzít žeton s 5 body prestiže. Při další stavbě na tomtéž kostele si už hráč může vybrat ze 4 žetonů prestiže. Každý obdržovaný žeton prestiže si položí hráč viditelně před sebe bodovou hodnotou nahoru a kostelem dolů.



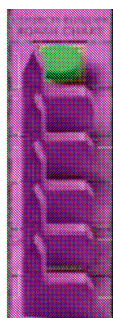
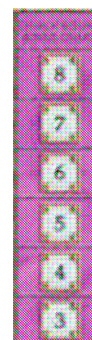
Příklad: Kostel St. Michaelis je již rozestavěn červeným a modrým hráčem. Glutý hráč chce postavit třetí a čtvrtou část. To ho bude stát 2 dřeva, 2 cihly a $20 + 40 = 60$ £. Potom umístí své dva disky na ty předešlé a vezme si dva



libovolné žetony prestiže.

Až bude dostavěno všech pět částí kostela. Hráč, který kostel dostavěl:

- si vezme horní dřevěný kostel z hrací desky a umístí ho na hrací plán na místo dostavěného kostela. Všechny dřevěné disky vrátí zpět hráčům.
- získá tolik bodů prestiže kolik je napsáno pod kostelem. Tudíž za první postavený kostel 8 bodů prestiže, za druhý postavený kostel 7 bodů prestiže atd.
- umístí svůj dřevěný disk na fialovou tabulku s kostely a od této chvíle může tento hráč stavět své budovy kdekoliv a nemusí dodržovat pravidlo o propojení hnědými čarami



Příklad: Zelený má postavených 5 budov. Nyní zvolí akci Church a bude pomáhat při stavbě kostela St. Nicolai, který má již postavené tři části. Za čtvrtou část zaplatí hráč 1 dřevo, 1 cihlu a 40£. Za poslední pátou část zaplatí 1 dřevo, 1 cihlu, 1 kostelní zvon a 50£ (5 zelených budov). Dřevěné disky jsou vráceny jejich majitelům a zelený vezme vrchní dřevěný kostel a umístí ho na hrací plán na kostel St. Nicolai. Dále získá 8 bodů prestiže za postavení prvního kostela a položí svůj dřevěný disk na tabulku kostelů. Od této chvíle může stavět budovy kdekoliv.



2. Vyhodnocení žetonů prestiže

Hráč si může vybrat a vyhodnotit jakýkoliv ze svých žetonů prestiže. Je zde 5 druhů žetonů prestiže a každý kostel nabízí 1 žeton od každého druhu. Jako příklad použijeme žetony prestiže kostela St. Michaelis (červené):



5 bodů prestiže (BP). (Pamatujte, že tento žeton se musí u každého kostela vzít jako první!)



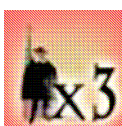
1 BP za každý hráčův žeton prestiže včetně tohoto. Počítají se vyhodnocené i nevyhodnocené.



2 BP za každou hráčovu loď v přístavu v okamžiku vyhodnocení.



5 nebo 4 BP za každou hráčovu budovu odpovídajícího typu ve čtvrti daného kostela.

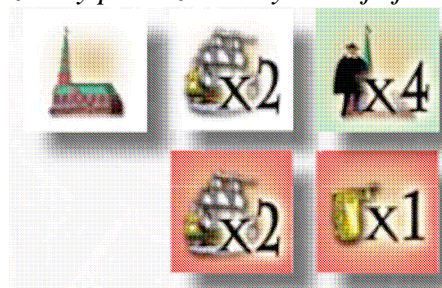


4 nebo 3 BP za každého hráčova obyvatele ve čtvrti daného kostela.
(Za katedrálu 1 BP za každého obyvatele v jakékoliv čtvrti.)

Pokud je žeton prestiže vyhodnocen, hráč si připočte daný počet bodů prestiže a vyhodnocený žeton obrátí lícem dolů (= kostelem nahoru). Hráč může v jednom tahu vyhodnotit, tolik žetonů, kolik chce. (Také může zvolit akci Church jen k vyhodnocení žetonů, aniž by stavěl.)

Důležité: Na konci hráčovi akce Church, může mít tento hráč **pouze jeden** nevyhodnocený žeton od každého typu. Pokud má hráč 2 nevyhodnocené žetony stejného typu, musí alespoň jeden vyhodnotit.

Příklad: Žlutý pomohl se stavbou dvou částí kostelu St. Michaelis a tudíž si může vybrat 2 žetony prestiže. Po vybrání je jeho stav následující:



Jeden žeton prestiže je již vyhodnocen. Hráč má 4 lodě v přístavu a 3 obyvatele ve čtvrti kostela St. Petri (zelený). Protože má nyní hráč 2 žetony lodí, musí alespoň jeden z nich vyhodnotit za $2 \times 4 = 8$ BP. Může vyhodnotit i více žetonů v jednom kole. Může získat dalších 8 BP za druhý žeton s lodí, nebo $4 \times 3 = 12$ BP za zelený žeton obyvatelstva, nebo $5 \times 1 = 5$ za červený žeton, protože má nyní dohromady 5 žetonů prestiže.



Tip: Není vůbec špatný nápad vyhodnotit i druhý žeton s lodí, neboť o lodě v přístavu můžete snadno přijít. Ostatní žetony jen nabírají na hodnotě, proto je lepší je vyhodnotit později, až bude nutné.

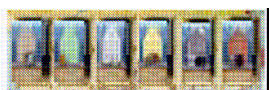
Guildhall (Radnice)

Při této akci mohou hráči stavět nové budovy.

Na herním plánu je 28 volných míst pro budovy. Pokud zvolí hráč akci Guildhall, může postavit libovolný počet budov a každá ho bude stát 1 dřevo a 1 cihlu. Hráč si zvolí typ budovy, kterou chce stavět a poté si ji položí před sebe. Na herní plán umístí svého obyvatele na příslušnou budovu.

Za každou novou budovu:

- zaplatí hráč 1 dřevo  a jednu cihlu 
- vybere si typ budovy a umístí si ji před sebe



- umístí svého obyvatele na danou budovu na herním plánu



Budovy mohou být stavěny pouze na určených místech, které jsou **spojeny bud' s kostelem**, kde máte alespoň 1 dřevěný disk, **nebo s již položeným obyvatelem**.

Tip: Hráč nemůže stavět žádné budovy, dokud nepomůže se stavbou kostela. Dokud nerozestaví nějaký kostel, nemá vedle čeho stavět.

Každý hráč, který dostavěl nějaký kostel může ignorovat toto pravidlo a stavět budovy, kde chce.

Tip: Ačkoliv na dostavených kostelech již nestojí dřevěné disky, hráči kteří se podíleli na stavbě, je stále mohou využívat k připojení. Pokud jste kostelu pomáhali se stavbou, máte od něj žeton prestiže, podle kterého se to pozná.

Hráč, který staví více budov v jednom kole, může využít postavenou budovu v tomto kole k napojení další budovy, kterou v tomto kole hodlá ještě stavět. V každém kole může hráč postavět **jen jednu** úřednickou budovu (Official's building), které přicházejí v daném pořadí. (viz. Příprava hry)

Produkční budovy (pivovar, cukrovar a tkalcovna) dávají hráčům výhody po celou dobu hry. Ačkoliv za každou postavenou produkční budovu padá cena zboží. (Čím víc je na trhu stejného produktu, tím nižší ceny).

Příklad: Hráč postaví 2 tkalcovny a 1 pivovar. To má za následek pád cen. Pivo stojí nyní 80£ a látka 60 £

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|
| | | E | E | R | | | B | E | R | | |
| | S | U | A | R | | | S | U | A | R | |
| | C | O | T | H | | | C | L | O | T | H |
| 100 | 90 | 80 | 70 | 60 | 50 | 100 | 90 | 80 | 70 | 60 | 50 |

Ostatní budovy dávají hráčům jednorázovou výhodu v momentě, kdy jsou postaveny:

Merchant (obchodník, 3x): Hráč dostane 100£ z banku.

Captain (kapitán, 3x): Jedna oranžová loď „Létající Holanďan“ je umístěna do kotviště č.3. „Létající Holanďan“ je neutrální loď, pohybuje se stejně jako ostatní lodě a jakmile vyjede z přístavu, je odstraněna ze hry. Po položení oranžové lodě si navíc hráč umístí jednu svoji.

Officials (úředníci): Na herním plánu je 7 míst, kde lze stavět úřednické budovy, pouze budova z vrchu hromádky může být postavena.

Councilman (radní, 3x): Hráč obdrží 10£ za každého obyvatele na celém herním plánu. Počítají se i cizí obyvatelé. Hráč také počítá obyvatele, které umístil již v tomto kole.

Vicar (vikář, 3x): Hráč obdrží 10£ za každou postavenou část všech kostelů. Nejjednodušší je spočítat všechny žetony prestiže, které mají hráči před sebou.

Lord Mayor (primátor, 1x): Hráč obdrží 60£ za každý dostavený kostel. Nezáleží na tom, kdo je dostavěl.

Příklad: Žlutý volí akci Guildhall a platí 1 dřevo a 1 cihlu, aby postavil 1 budovu. Následující obrázek zobrazuje jeho možnosti:



Žlutý může stavět na 3 místech (A, B, C). Zde jsou jeho možnosti:

A) Merchant (obchodník):

Umístí svého obyvatele na místo obchodníka, před sebe si položí budovu obchodníka a z banky si vezme 100£.

B) Cloth maker (tkalcovna):

Umístí obyvatele na tkalcovnu, vezme si tuto budovu z hromádky a položí před sebe. Ceny látky spadnou o 10£.

C) Official (úředník):

Umístí svého obyvatele na dané místo a z vrchu balíčku si vezme budovu úředníka.

V závislosti na typu budovy získá:

Lord Mayor: 0£ (žádné dostavené kostely)

Vicar: 70£, 7 postavených částí kostelů: 4 zelený + 2 červený + 1 žlutý

Councilman: 90£, 9 obyvatel: 3 zelený + 2 červený + 3 žlutý + 1 nový žlutý

Tip vztahující se k radnímu (Councilman): Pokud by žlutý postavil 2 budovy, tkalcovnu nebo obchodníka před radním, dostal by 100£. Pokud bych chtěl raději postavět pivovar v St. Petri jako druhou budovu, obdržel by jen 90£, protože by musel radního postavět jako prvního.

Tipy na strategii

Nezapomeňte stavět kostely.

Mnoho budov, lodí a vysoká produkce jsou důležité, ale nepřinášejí hráčům body prestiže. Pro hráče, který stráví většinu času hromaděním majetku, může být velmi těžké nasbírat potřebné žetony prestiže.

Efektivně využívejte své akce

Hráči, kteří prodají jedno zboží při prodeji, postaví jednu budovu při stavbě, nebo postaví pouze jednu část kostela za kolo plýtvají svými akcemi.

Pokročilé varianty

Hráči si mohou vybrat ze 2 rozdílných variant pro pokročilé. V obou případech nahradí normální úřednické budovy sada modrých úřednických budov.



Varianta I

Můžete si vybrat libovolnou úřednickou budovu (jen jednu za kolo!)

Varianta II

Modré budovy jsou zamíchány a dány na hromádku v náhodném pořadí. Vždy můžete stavět jen jednu vrchní budovu. (jednu za kolo!)

Tip: Pokročilé varianty vyžadují dobrou znalost úředníků a jejich výhod. Pokročilou variantu nehrajte při vaší první hře a nechejte si ji na později. Ve druhé rozšířené variantě mohou hráči náhodně získat více nebo méně výhodné úředníky.

Výhody za modré úřednické budovy jsou použity ihned a jednorázové. Výhody jsou následující:

Canon: Hráč může postavit 1 libovolnou část kostela za 1 cihlu.

Guildmaster: Hráč dostane 30£ za každou jednotku zboží (jen pivo, cukr a látka) co má v tomto momentě u sebe.

Harbourmaster: Hráč obdrží 40£ za každou svou loď v přístavu.

Deacon: Hráč obdrží 30£ za každý žeton prestiže, co má před sebou (vyhodnocené i nevyhodnocené).

Sexton: Hráč obdrží 50£ za každý kostel, kde postavěl alespoň jednu část.

Master Builder: Hráč obdrží 20£ za každého vlastního obyvatele na hracím plánu včetně Master Buildera.

Civil Servant: Hráč obdrží 40 £ za každou čtvrť, kde má alespoň jednoho obyvatele. Počítá se i Civil Servant.

FAQ

Kdy jsou vyhodnocovány žetony prestiže?

Vždy jako druhá část akce Church. Jediná výjimka je na konci hry, kdy se vyhodnotí všechny nevyhodnocené žetony.

Je možné prodávat i nakupovat během jedné akce Trade?

Ne, není to možné.

Je materiál ve hře omezený?

Počet lodí je omezen na 5 kusů pro hráče a počet zvonů, na 1 kus pro hráče. Ostatní materiál není omezen a může být jakkoliv nahrazen.

Jaký je rozdíl mezi dvěma stranami obyvatel (muž/žena)?

Žádný, jen podporuje hráčovi preference.