

MAESTRO LEONARDO

Nejlepší renesanční vynálezci se shromáždili ve Florencii a soupeří o slávu a bohatství. Starosta města jim slíbil, že všechny dokončené vynálezy odmění florentskými guldeny. Kdo má na konci hry nejvíce guldenů, bude velkým Mistrem Leonardem korunován na vítěze!

1. OBSAH

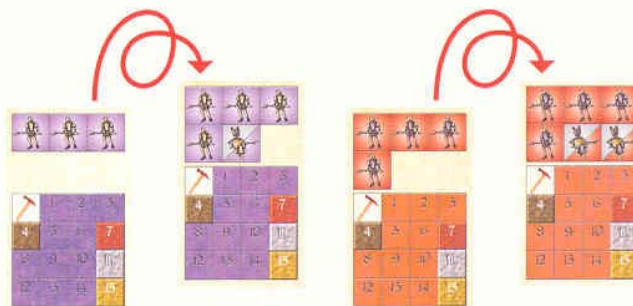
V pěti barvách
5 mistrů
(1 v každé barvě)



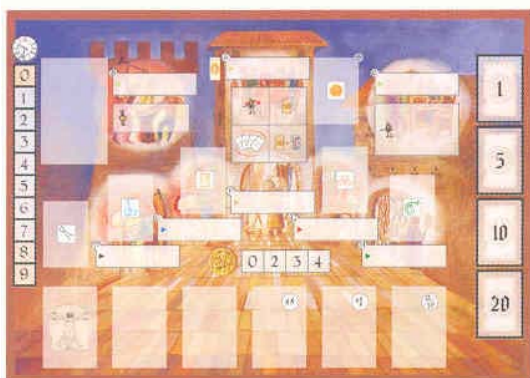
45 učňů (9 v každé barvě)



10 ukazatelů odpracované doby



10 oboustranných laboratoří: pět se 3 místy (na rubu s 5 místy) a pět se 4 místy (na rubu se 6 místy)



Hrací plán: město

15 mechanických lidí (robotů)



25 vynálezů



60 karet se surovinami:
12x železo, 12x dřevo,
12x provaz, 12x cihla,
12x sklo



60 karet guldenů:
25x 1, 10x 5,
10x 10, 10x 20,
plus 5 karet 0



1 peněžní kámen



1 kámen pro počítání kol



2 přehledové tabulky



4 šipky



1 Leonardo
(se stojánkem)



1 starosta
(se stojánkem)

- tato pravidla

2. CÍL HRY

Kdo z vás bude korunován na geniálního vynálezce renesance?

Rozhodněte, na kterých vynálezech chcete pracovat, obstarajte si příslušné suroviny z obchodů ve městě, dejte své učně pracovat do laboratoří a ... pokuste se být hotovi dříve než ostatní!

Čím je náročnější vynález, který dokončíte, tím více guldenů vyděláte: hráč, který má na konci hry nejvíce guldenů, bude velkým Mistrem Leonardem korunován na vítěze!

3. PŘÍPRAVA HRY PRO ZAČÁTEČNÍKY

Poznámka: Příprava hry pro pokročilé hráče hry "Maestro Leonardo" bude vysvětlena v Dodatku těchto pravidel.

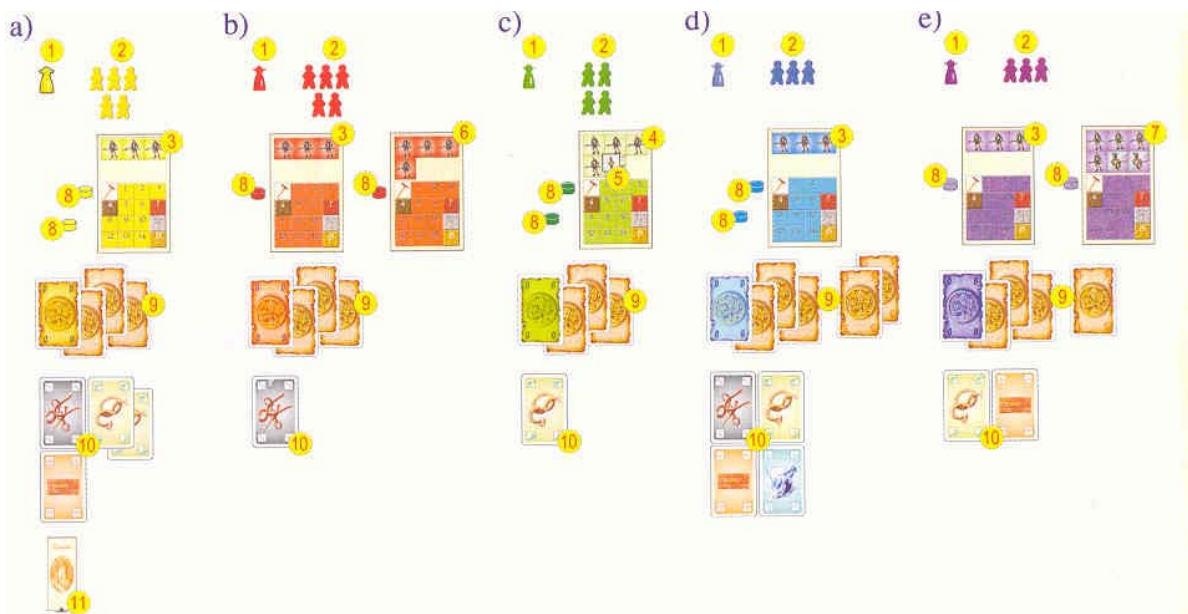
Hra se hraje na 9 hracích kol: 7 normálních kol a 2 výzkumná kola, pouze pro práci na vynálezech.

Majitel hry se rozhodne, kdo začne, nebo nechá rozhodnout náhodu.

Začínající hráč dostane herní materiál, který je zobrazen pod a), jeho levý soused dostane materiál pod b) atd. Účastní-li se hry méně než pět hráčů, dejte herní materiál v nepotřebné barvě (mistr, učni, laboratoře a ukazatele odpracované doby) zase zpět do krabice.

Při hře **ve třech** dostane každý hráč o 1 učně méně, **ve dvou** o 2 učně méně.

- 1 = Mistr
- 2 = Učeň
- 1 + 2 = Lidé



- 3 = Laboratoř se 3/5 místy: strana se 3 místy
- 4 = Laboratoř se 3/5 místy: strana s 5 místy
- 5 = Roboti
- 6 = Laboratoř se 4/6 místy: strana se 4 místy
- 7 = Laboratoř se 4/6 místy: strana se 6 místy

- 8 = Ukazatel odpracované doby
- 9 = Guldeny a)-b)-c): 0 1 1 1; d): 0 1 1 1 5 5; e): 0 1 1 1 5
- 10 = Suroviny
- 11 = Leonardo

Zbýlý herní materiál je položen podle zobrazení na příslušná místa na herním plánu:

- 1 = Kámen pro počítání kol
- 2 = B. Dílna
- 3 = Laboratoř se 4/6 místy: strana se 4 místy
- 4 = Roboti (3 na hráče)
- 5 = Starosta
- 6 = A.Radnice
- 7 = 1 gulden
- 8 = C.Akademie
- 9 = Učeň (nerozdělení učni při přípravě hry)
- 10 = Banka
- 11 = Guldeny (čtyři druhy)
- 12 = pět obchodů (13 = železo; 14 = sklo; 15 = dřevo; 16 = cihla; 17 = provaz)
- 18 = Peněžní kámen
- 19 = Přehledová tabulka



20 = Objednané vynálezy

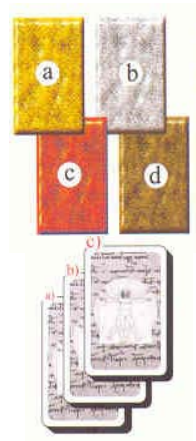
Vynálezy č. 1, 12, 8, 3 a 9 (ve třech hráčích pouze 1, 12, 8 a 3; ve dvou hráčích 1, 12 a 8) jsou položeny lícem nahoru na pole pro zadané vynálezy.

21 = Balíček vynálezů

Zbýlé vynálezy jsou rozděleny do pěti balíčků: jeden balíček se skládá z vynálezů 21 – 25 (zlaté pozadí), jeden balíček se skládá z vynálezů 16 – 20 (rovněž se zlatým pozadím) (a), jeden balíček z vynálezů se stříbrným pozadím (b), jeden balíček z vynálezů s měděným pozadím (c) a jeden balíček z vynálezů s bronzovým pozadím (d). Těchto pět balíčků je odděleně skrytě zamícháno.

Balíček vynálezů bude vytvořen následovně:

- a) Úplně dospodu přijde balíček vynálezů 21 - 25.
- b) 1 bronzový, 2 měděné a 3 stříbrné vynálezy jsou zakryté odebrány z příslušných balíčků a zamíchány do balíčku se zlatými vynálezy 16 - 20. Tento balíček se položí na balíček s vynálezy 21 - 25.
- c) Zbývající stříbrné, měděné a bronzové vynálezy jsou zamíchány dohromady a lícem dolů položeny nahoru na balíček vynálezů.



4. VYNÁLEZY

Během hry se každý hráč snaží dokončit výrobu jednoho či několika zadaných vynálezů.

Pro dokončení každého vynálezu hráč potřebuje:

- určité množství **odpracovaných týdnů** (4, 7, 11 nebo 15) → **11**
- určité suroviny (1 = u bronzového pozadí, 2 = u měděného pozadí, 3 = u stříbrného pozadí nebo 4 = u zlatého pozadí) → **2 dřeva + 1 sklo**

Když je vynález hotov, tak přináší guldeny:

- **více** guldenů, když bude vynález v tomto kole hotov poprvé → **13**
- v jiném případě **méně** guldenů → **10**

Je pět druhů vynálezů (viz symbol vpravo nahoře)



Když hráč vynález vlastní, tak dostává „slevu“ na odpracovanou dobu u vynálezů **stejněho druhu**, které v **následujících hracích kolech** dokončí (viz bod 9). Hráč, který na konci hry vlastní vynálezy různých druhů, je odměněn guldeny.

5. FÁZE KAŽDÉHO HRACÍHO KOLA

Každé hrací kolo 1 až 7 se skládá ze čtyř fází. Fáze jsou hrány ve zde uvedeném pořadí. Později budou popsány podrobněji:

A) Zahájení práce	Každý hráč ohlásí pravdivě, zda začíná s prací na novém vynálezu a zda ve svých laboratořích neruší práce na vynálezu.
B) Umíst'ování mistra a učňů	Počínaje hráčem s figurkou Leonarda, umíst'ují hráči do řady (dokud všichni nepasují) učně nebo mistra do městských částí nebo do svých laboratořích, kde pracují na vynálezu.
C) Vyhodnocení	<ul style="list-style-type: none"> • V určeném pořadí budou vyhodnoceny všechny městské části. Každá část nabízí hráči, který zde má své lidi, jiné možnosti akcí. Hráč, který má v dané oblasti umístěno nejvíce lidí, smí provádět akce jako první. • Nakonec se pracuje v laboratořích na vynálezech.
D) Vynálezy dokončeny!	Hráči ohlásí vynálezy, které mají hotové a obdrží za ně peníze. Když hráč pracuje na vynálezu, který právě zhotovil spoluhráč, tak musí předložit materiál a oznámit, zda laboratoř bude na vynálezu dále pracovat.

6. FÁZE A) ZAHÁJENÍ PRÁCE

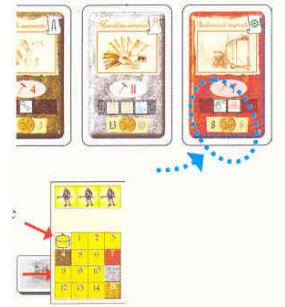
Každý hráč si **tajně** vyhlédne, jaké vynálezy by rád vyhotovil.

Počínaje hráčem s Leonardem může po směru hodinových ručiček každý hráč postupně:

- začít pracovat na jednom nebo dvou nových vynálezech (1 v každé laboratoři) *nebo*
- pasovat

Hráč, který chce začít pracovat na novém vynálezu:

- položí **přesně** pro vynález potřebné karty surovin pod laboratoř.
- umístí ukazatel odpracované pracovní doby na pole s kladivem („0“) na počítadle pracovní doby na své laboratoři. Každé pole na počítadle odpovídá jednomu týdnu odpracované doby.



Pravidla pro laboratoře

- Každá laboratoř může pracovat právě jen na jednom vynálezu. Jedna a ta samá laboratoř tak nemůže být použita k současné práci na dvou či více vynálezech.
- Není možno používat obě laboratoře k práci na stejném vynálezu. Avšak obě laboratoře mohou pracovat současně, každá na jiném vynálezu.
- Suroviny se pokládají jako skrytý balíček pod laboratoř tak, aby ostatní hráči nemohli vidět, o kolik karet se jedná. Avšak pokud hráč chce, může jiným ukázat, jaké suroviny pod laboratoř pokládá.
- Během toho, co se pracuje na nějakém vynálezu, nesmí být karty surovin pod touto laboratoří změněny. Nesmí se ani karty přidávat, ani se nesmí karty odebírat.
- Hráč se smí na surovinu pod svými laboratořemi kdvkoli podívat.



Pozor: Hráči nemusí **nikdy** ukazovat, jaké a kolik karet mají v rukou (guldeny ani suroviny).

Hráč **nesmí** dokončit stejný vynález více než jednou.

Hráč **může** také **začít** pracovat na vynálezu, který ještě nebyl zadán, jestliže už například díky radnici ví, jaké vynálezy budou jako další zadávány. Avšak vynález smí být hotov teprve tehdy, když byl zadán (tzn. až poté, když byl položen lícem nahoru na hrací plán).

Zvláštní případ: Práce na vynálezu je přerušena.

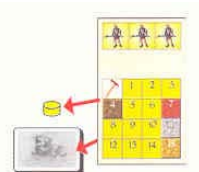
V této fázi se může hráč také rozhodnout, že práci na vynálezu, kterou v předešlých herních kolech začal, přeruší.

Když hráč práci na vynálezu přeruší, tak musí:

- odebrat ukazatel odpracované doby z laboratoře (případná vynaložená pracovní doba je ztracena) a
- suroviny položené pod laboratoř si opět bere do ruky.

Když hráč v této fázi přeruší práci na vynálezu, tak může **ihned** v této laboratoři začít s prací na jiném vynálezu.

*Proč by měla být práce na vynálezu přerušena? Například kvůli začátku práce na jiném vynálezu, který vynesne více guldenů nebo když hráč pod laboratoř položil nedopatřením **nesprávné** suroviny.*



7. FÁZE B) UMÍSTOVÁNÍ MISTRA A UČŇŮ

V této fázi začíná hráč s Leonardem a pak se pokračuje po směru hodinových ručiček.

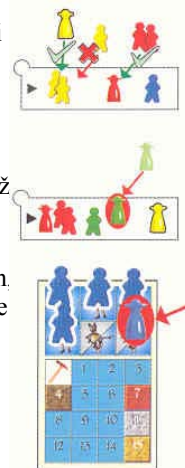
Když je hráč na řadě, musí si vybrat z následujících možností:

- umístění jednoho nebo více svých učňů
- umístění mistra
- pas

Když hráč pasuje, tak se již více této fáze neúčastní. Nesmí již umísťovat další lidi.

Pravidla pro umísťování

- Mistr a učni mohou být umístěni do libovolné části města (A - H: Radnice, Dílna, Akademie nebo do některé z pěti prodejen) nebo do svých laboratoří, aby **pracovali** na vynálezech. V laboratoři, která nepracuje na žádném vynálezu, nesmí být umístěni žádní lidé.
- Pokud chce hráč umístit ve stejném tahu najednou více učňů, tak musí být všichni umístěni do **stejně** městské části nebo laboratoře. V jednom tahu nesmí být více učňů umístěno na různé lokace.
- Do každé městské části nebo do každé laboratoře smí hráč v každém kole umístit **učně pouze jedenkrát**. Stojí-li již učni daného hráče v nějaké městské části nebo v laboratoři, tak se tam již **žádní** další učni tohoto hráče **nesmí** přidávat.
- Kdo v městské části umísťuje své lidi jako první, ten je staví vedle šipky. Druhý dává své lidi hned napravo od nich atd. Umísťuje-li hráč učně do části, kde již stojí jeho mistr nebo naopak, tak postaví nově umísťované figurky vedle těch figurek, které zde již **dříve** umístil.
- V městské části může být umístěno neomezené množství lidí. Naproti tomu se smí do laboratoří na jedno políčko postavit pouze jeden učeň nebo mistr nebo robot.
- Učeň či mistr může být umístěn na jakékoli libovolné políčko v laboratoři. Robot smí být položen pouze na příslušně označené políčko: jedno políčko v laboratoři s pěti místy a dvě políčka v laboratoři se šesti místy.



8. FÁZE C) VYHODNOCENÍ

Nejdříve se vyhodnotí osm městských částí v daném pořadí (A - H: A = Radnice, B = Dílna, atd.), potom se pracuje v laboratořích. Figurkou „starosty“ se označuje městská část, která se zrovna vyhodnocuje.



V **každé** městské části se zjistí pořadí hráčů a v takovém pořadí zastoupení hráči přicházejí na řadu. Hráč, který má v dané městské části umístěno **nejvíce učňů**, si může **jako první** vybrat, co udělá (viz přesné vysvětlení v dalším průběhu pravidel). Potom se rozhodne hráč s druhým největším množstvím učňů, potom se třetím atd. Při určování pořadí **se mistr počítá jako 2 učni**. Při shodě učňů přijde na řadu dříve ten hráč, jehož lidé stojí **blíže** k šípce.

Následuje detailní popis možných akcí hráče v různých městských částech:

A. Radnice

Na radnici může každý hráč vykonat **jen jednu** akci. Všechny akce na radnici jsou, pokud není uvedeno jinak, **bezplatné**. Jestliže **všichni** hrající hráči umístili své lidi na radnici, musí si hráč s **nejmenším** počtem učňů opět své lidi odebrat. Nesmí provést **žádnou** akci.

Upravená pravidla pro dva hráče: Jestliže mají oba hráči umístěné své lidi na radnici, získají akci oba.



Hráč s většinou lidí na radnici určuje, **kdo dostane Leonarda** (může si jej vzít také sám). Potom přesune svého člověka na radnici na jedno ze čtyř polí, která jsou k dispozici.



1) Hráč může přemístit jednoho svého libovolného **učně** do jiné městské části. Může to být také učeň, který stojí na radnici. Nesmí to však být mistr! Pokud se nachází v této nové městské části lidé jeho barvy, postaví tohoto učně k nim. V opačném případě jej umísťuje napravo od všech tam již stojících lidí.



2) Hráč si smí vzít **všechny** guldeny, které se na radnici nacházejí.



3) Hráč se může tajně podívat na vrchní 4 vynálezy v balíčku vynálezů a potom je položit lícem dolů, v jím zvoleném pořadí, opět nahoru na balíček.



4) Hráč si může vzít 1 libovolnou kartu suroviny z města, ale musí za ni zaplatit do banky 1 gulden.

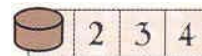
Pak si vybírá hráč s druhým největším počtem lidí na radnici jedno ze **zbylých** polí anebo si vezme své lidi zpět do své zásoby. Poté přijde na řadu třetí hráč, atd.

Jakmile se všichni hráči na radnici rozhodli, tak bude nejdříve provedena akce 1), potom akce 2), pak akce 3) a nakonec akce 4). Nyní si vezme každý hráč své lidi, kteří jsou na polích radnice, zase zpět do své zásoby.

Další městské části: B. Dílna, C. Akademie a 5 prodejen (D. Kovárna, E. Sklenářství, F. Stolařství, G. Cihelna, H. Provaznictví)

Po radnici budou vyhodnoceny ostatní městské části v daném pořadí: dílna, akademie, kovárna atd.

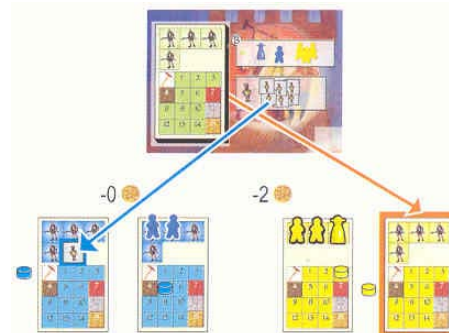
V **každé** z těchto částí mohou být vykonány **maximálně čtyři akce** a každá je vždy dražší než předchozí (0 guldenů, 2 guldeny, 3 guldeny, 4 guldeny). Hodnota pod peněžním kamenem uvádí cenu za akci. Na začátku je peněžní kámen na „0“.



Nejprve je, jako na radnici, zjištěno pořadí hráčů.

- Teď má první hráč volbu: Buď provede akci a zaplatí „0“ (to znamená zdarma!) nebo pasuje. Když provede akci, posune se peněžní kámen o jedno políčko doprava, na „2“. Když pasuje, tak si odebere své lidi z dané městské části na hracím plánu a peněžní kámen se neposune, ale zůstane na svém původním místě.
- Pak přichází na řadu druhý hráč. Také on má výběr: Buď provede akci nebo pasuje. Při provedení akce platí částku označenou peněžním kamenem a posune kámen o jedno pole dále. Pokud pasuje, tak odebere své lidi z dané městské části na hracím plánu, aniž by byl peněžní kámen posunut.
- Na řadu přichází další hráč a vybírá si, atd.
- Když poslední hráč v pořadí provedl akci nebo pasoval, pokračuje dále hráč, který má nyní ještě nejvíce lidí v této části atd. (pořadí se změní, jakmile hráči pasují). Jednotliví hráči tak mohou – s rostoucími náklady – provést i více než jednu akci ve stejné městské části. Vyhodnocení jedné části končí tehdy, když jeden hráč zaplatí za svou akci 4 guldeny nebo když všichni hráči pasují. Všichni hráči si vezmou své lidi z dané městské části zpět do své zásoby a peněžní kámen je dán opět na "0". Poté bude vyhodnocena další městská část.

Příklad: Ondřej (modrý) a Barbara (žlutá) mají umístěno v dílně stejné množství lidí. Tudiž má první volbu ten hráč, jehož lidé stojí nejbližší k šipce. Ondřej se tedy rozhodne vzít si jednoho robota a položí jej do své laboratoře s 5 místy. Za to nemusí zaplatit nic. Barbara si nemůže vzít žádné roboty (za 2 guldeny), neboť se v její laboratoři 3/5 právě pracuje. Rozhodne se vzít si za 2 guldeny svou laboratoř 4 a položí si ji před sebe tak, že je vidět strana se 4 místy. Ondřej si může za 3 guldeny vzít svou laboratoř 4. Avšak pasuje a bere si své lidi zpět. Barbara by mohla za 3 guldeny svou právě pořízenou laboratoř 4 vylepšit a otočit na stranu se 6 místy, ale ona rovněž pasuje, protože nemá dostatek peněz, a bere si své lidi zpět. V dílně již nejsou žádné lidi: bude vyhodnocena v pořadí další městská část.



Tady jsou možné akce v různých městských částech:



B. Dílna: Hráč může vylepšovat své laboratoře. Avšak může vylepšovat pouze laboratoře, které **nepracují** na vynálezech. Může provádět následující vylepšení:

- otočit laboratoř se 3 pracovními místy na stranu s 5 pracovními místy.
- vzít si z dílny **vlastní** laboratoř se 4 místy. Každý hráč smí mít před sebou pouze své dvě laboratoře.
- otočit laboratoř se 4 pracovními místy na stranu se 6 místy.
- vzít si jednoho robota a **ihned** jej položit na **příslušné** volné políčko ve vlastní laboratoři. Pozor: každý hráč může mít maximálně 3 roboty. *Upozornění:* robot se nemůže získat a položit do laboratoře později.



C. Akademie: Hráč si z akademie bere 1 učně své barvy, pokud zde ještě nějaký je. Každý hráč může mít maximálně 9 učňů. Učeň nyní patří k lidem hráče: od následujícího kola může hráč umístitovat také tohoto učně.



D. Kovárna, E. Sklenářství, F. Stolařství, G. Cihelna, H. Provaznictví: Hráč si bere 1 kartu suroviny z balíčku v příslušné prodejně. Když je balíček prázdný, tak hráč nedostane žádnou kartu suroviny.



Laboratoře

Každý hráč posune ukazatel odpracované doby na své laboratoři, která **pracuje** na vynálezu, takto:



- za každého učně v laboratoři: o 1 políčko
- za mistra v laboratoři: o 2 políčka
- za každého robota v laboratoři: o 2 políčka

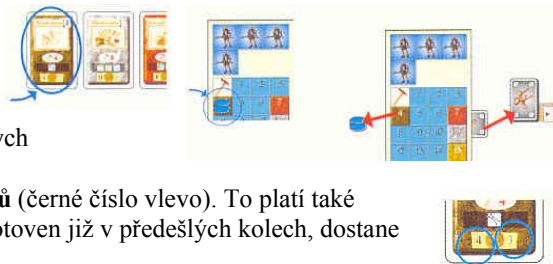
Potom si vezme každý hráč své lidi zpět do své zásoby. Roboti **zůstávají** až do konce hry v laboratoři, do které byli postaveni.

9. FÁZE D) VYNÁLEZY DOKONČENY!

Pokud laboratoř pracovala na daném vynálezu potřebný počet týdnů, tak je vynález konečně hotov!

Když má hráč vynález hotový:

- Ohlásí jaký městem *zadaný* vynález má zhotoven.
- Ukáže, že ukazatel odpracované doby v laboratoři ukazuje přinejmenším potřebný počet pracovních týdnů
- Ukáže suroviny uložené pod danou laboratoří. Pak je zase odloží zpět do příslušných prodejen na hracím plánu a odstraní počítadlo odpracované doby.
- Inkasuje prémii z banky. Když byl vynález zhotoven poprvé, dostane **více guldenů** (černé číslo vlevo). To platí také tehdy, když vynález dokončí několik hráčů ve stejném kole. Když byl vynález zhotoven již v předešlých kolech, dostane hráč **méně guldenů** (šedé číslo vpravo).



Specializace: získané zkušenosti za předchozí vynálezy.

Za **každý** vynález, který hráč zhotoví a má položen před sebou, dostává **slevu ve výši 2 pracovní týdny** pro každý vynález **stejněho typu**, na němž pracuje. Hráč již potom smí ohlásit vynález jako hotový, když součet slevy a políčka, na kterém je počítadlo odpracované doby, je nejméně tak velký, jako je potřebný počet pracovních týdnů pro daný vynález. **Upozornění:** ve stejném kole dokončené vynálezy **neumožňují** uplatnit tuto slevu na jiné vynálezy stejného typu.



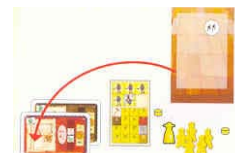
Příklad: Žlutý má před sebou vynález č.8, který zhotovil v předešlém kole. Protože žlutý pracuje na vynálezu č.13, který patří ke stejnému typu jako vynález č.8, tak žlutý může ohlásit zhotovení vynálezu č.13 již v 5 pracovním týdnu (namísto v 7). Díky slevě za vynález č.8 může přičíst dva pracovní týdny a dosáhne tak potřebných 7 týdnů pro dokončení vynálezu č.13.

Když hráč **ještě pracuje na vynálezu**, který již spoluhráč v probíhajícím kole zhotovil, tak to musí ohlásit a ukázat suroviny, které má uloženy pod svou laboratoří. Suroviny se položí lícem nahoru vedle laboratoře: tento hráč může vynález dokončit i v pozdějších kolech, i když už požadavek na vynález **není** vyhlášen. Když hráč vynález dokončí, dostane obnos za již v předešlých kolech dokončený vynález.



Jako mnemotechnickou pomůcku pro to, na jakém vynálezu se v dané laboratoři pracuje, může hráč položit jednu šipku na laboratoř tak, že ukazuje na spoluhráče, jenž vlastní vynález, který chce dokončit.

Když byl zadaný vynález zhotoven v probíhajícím kole **jen jedním hráčem**, dostane tento hráč navíc k černě uvedené peněžité částce také kartu vynálezu a tu si položí před sebe lícem nahoru.



Příklad: Žlutý má jako jediný zhotoven vynález č.13. Bere si 8 guldenů z banky a pokládá vynález č.13 před sebe lícem nahoru. Společně s již dříve dokončeným vynálezem č.8 může nyní pro další vynálezy stejného typu použít slevu ve výši 4 pracovních týdnů.

Jestliže ve stejném kole zhotoví tentýž *zadaný* vynález **více** hráčů, dostane **každý** z nich černě uvedenou částku peněz. Potom si tito hráči vydraží tento vynález mezi sebou.

Hráči tajně nabídnou guldeny a zakryjí karty rukou. Karta s „0“ guldeny smí být použita jako klam. Nakonec budou příhozy současně odkryty. Ten, kdo nabídne nejvíce guldenů, zaplatí peníze do banky a položí vynález před sebe. Ostatní hráči si své nabídnuté peníze vezmou zase zpět.

Při rovnosti vyhrává hráč s figurkou Leonarda nebo hráč, který od hráče s Leonardem sedí po směru hodinových ručiček nejbližší. Hráč si vezme kartu „0“ guldenů v každém případě vždy zase zpět do ruky. Jestliže **všichni nabídli 0 guldenů**, nedostane kartu s vynálezem žádný hráč. Ta se odloží zpět do krabice.

Jakmile hráč obdrží kartu s vynálezem, tak před ním zůstává ležet až do konce hry lícem nahoru.

10. KONEC KOLA A ZAČÁTEK KOLA DALŠÍHO

Po ukončení fáze „D) Vynálezy dokončeny!“:

- **Hrací kola 1 až 7:** hráč s figurkou Leonarda:

- vezme 1 gulden z banky a položí jej na radnici.
- doplní, pokud je potřeba, **požadované vynálezy**. Na začátku každého kola musí na polích pro požadované vynálezy ležet vždy takové množství vynálezů, jako na začátku hry:

při 4 nebo 5 hráčích: 5 vynálezů; **při 3 hráčích:** 4 vynálezy; **při 2 hráčích:** 3 vynálezy

- **Hrací kola 8 a 9:** Tato kola jsou čistě „výzkumná kola“. Slouží pouze k tomu, aby se začalo s pracemi na vynálezech nebo se vynálezy dokončily: hráči mohou ve fázi „B) Umísťování mistra a učňů“ umístit svého mistra a své učně **pouze** do svých laboratoří. Mistři ani učni **nesmí** být umísťováni do města!



Na konci herního kola posune hráč s Leonardem kámen počítání kol dále. Nové kolo začíná!

11. KONEC HRY A VÍTĚZSTVÍ

Po ukončení 9.kola hry dostane každý hráč guldeny, za před ním ležící rozdílné druhy vynálezů:

- 5 různých druhů: 20 guldenů
- 4 různé druhy: 13 guldenů
- 3 různé druhy: 8 guldenů
- 1 nebo 2 druhy: 0 guldenů




Hráč s největším množstvím guldenů bude velkým Mistrem Leonardem korunován na vítěze!

Při rovnosti vyhraje hráč, který vlastní více vynálezů. Jestliže není ani potom rozhodnuto, tak vyhraje hráč s větším počtem vynálezů se zlatým pozadím, pak se stříbrným atd.

CODEX LEONARDI - I

Varianta „Mocná radnice“



Vybral-li si hráč na radnici akci 1) , může libovolného učně z části B - H (ne z radnice) přemístit do jiné části B - H (prakticky do celého města, s výjimkou samotné radnice). Pokud přemístí učně spoluhráče, tak jej nesmí umístit do takové městské části, kde již tento spoluhráč má nejvíce lidí.

DODATEK

Kolo 0: Příprava hry a startovní výbava pro pokročilé hráče hry „Maestro Leonardo“

Kámen pro počítání kol je položen na pole 0 na počítadle kol. Začínající hráč obdrží figurku Leonarda.

Na začátku hry je položen hrací plán stejně jako při „Přípravě hry pro začátečníky“. Výjimka: Na začátku nejsou vyloženy zadané vynálezy 1, 12 atd. Nejprve se připraví balíček vynálezů. Při hře ve dvou je nejdříve 1 vynález s bronzovým pozadím, 1 s měděným pozadím a 1 se stříbrným pozadím odstraněn ze hry a položen na stranu lícem nahoru.

Potom je podle počtu hráčů určený počet zadaných vynálezů náhodně vytažen z balíčku vynálezů a vyložen.

Každý hráč si vybere barvu a dostane:

Laboratoř se 3 místy (strana se 3 místy), 2 ukazatele odpracované doby, 1 mistra, 3 učně, 3 guldeny a

při čtyřech nebo pěti hráčích: 3 doplňky

při třech hráčích: 2 doplňky

při dvou hráčích: 1 doplněk



Hráči mají k dispozici na výběr následující doplňky:

a) 5 guldenů

b) 4 suroviny dle výběru (maximálně 2 stejné suroviny)

c) 1 učeň z akademie

d) d1) laboratoř se 3 místy otočit na stranu s 5 místy + 1 surovinu dle výběru

d2) vzít si laboratoř se 4 místy + 1 surovinu dle výběru

d3) laboratoř se 4 místy otočit na stranu se 6 místy (pouze pokud hráč tuto laboratoř již vlastní) + 1 surovinu dle výběru

d4) vzít si jednoho robota z dílny a položit jej na příslušné políčko v laboratoři

Hráč s Leonardem si zvolí doplněk, potom si zvolí hráč nalevo od něj a tak dále po směru hodinových ručiček, až všichni hráči obdrží předepsané množství doplňků.

Pozor: při čtyřech nebo pěti hráčích nesmí žádný hráč zvolit třikrát stejné písmeno a) - d).

Poté končí příprava hry: hráč s figurkou Leonarda posune kámen pro počítání kol z 0 na 1. Hra začíná!

www.davincigames.com

www.dv-games.com

Autor: Flaminia Beasini, Virginio Gigli, Stefano Luperto, Antonio Tinto

Realisation: Andrés J.Voicu

Illustration: Stefano De Fazi

Design: Stefano De Fazi

Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J.Voicu

Překlad: CAULY
přeloženo pro
www.svet-deskovych-her.cz

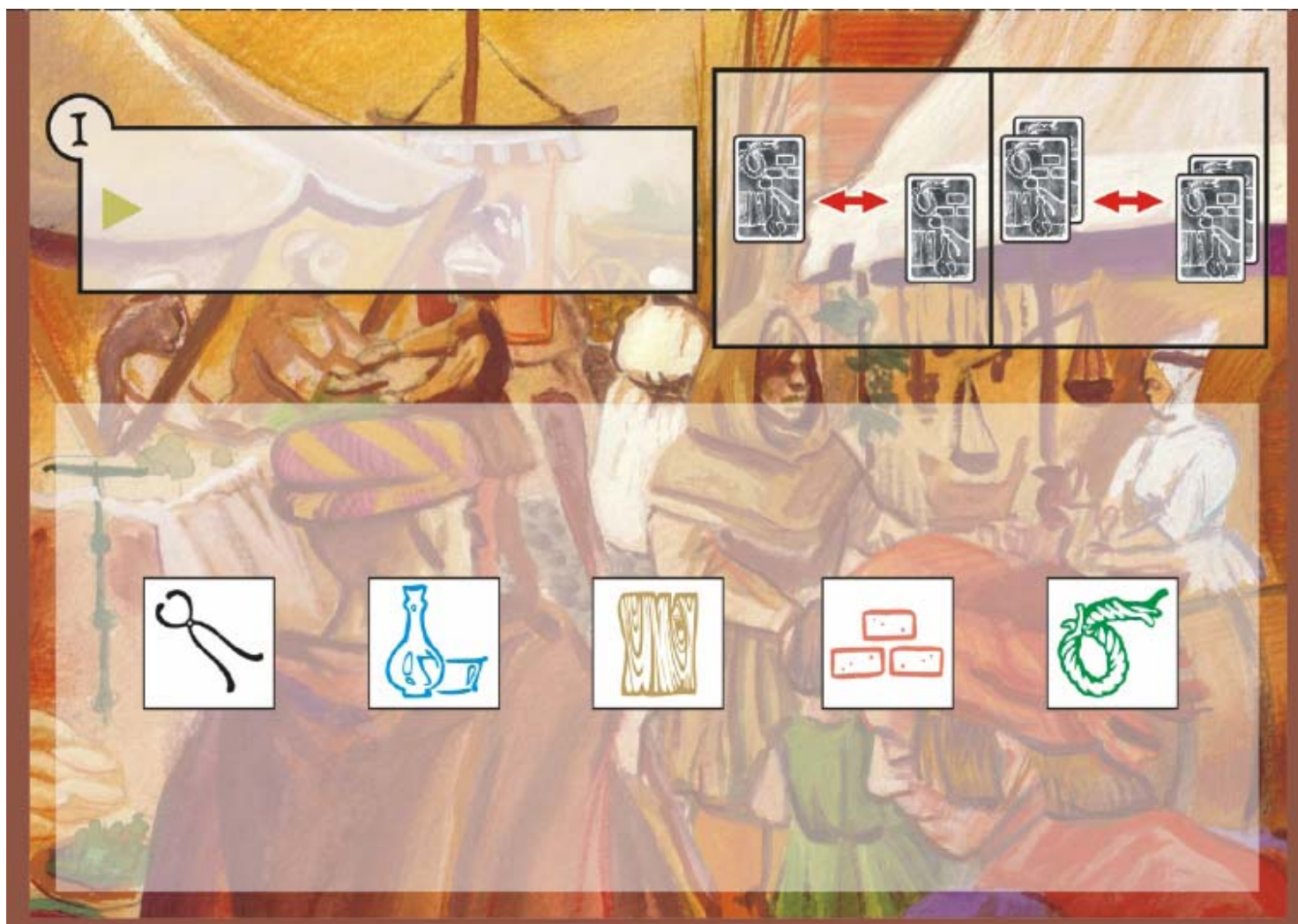
CODEX LEONARDI - II

Varianta „Tržiště“

Tržiště je položeno vedle herního plánu. Při přípravě hry je na tržiště položena jedna karta od každé suroviny. Tržiště představuje osmou část města herního plánu (část I: Tržiště). Při vyhodnocení přichází na řadu po městské části H.Provaznictví.

Mistr a učni mohou být umísťováni na tržiště stejně jako do každé jiné městské části.

Podle pořadí na tržišti smí každý hráč jedenkrát odložit ze své ruky lícem nahoru na tržiště 1 nebo 2 karty surovin a přesně tolik karet si za to vzít bezplatně z tržiště do ruky.



OTÁZKY A ODPOVĚDI (FAQ)

F1: Budou na konci 8.kola odkryty nové vynálezy, jako náhrada za vynálezy zhotovené v tomto kole?

A: Ne, na konci 8.kola nebudou odkryty žádné nové vynálezy. Může proto dojít k tomu, že na začátku posledního kola bude vyloženo méně vynálezů, než v předchozích kolech. Na konci 7.kola tedy budou zadávané vynálezy doplněny naposledy. (část 10)

F2: Mohu v 8. a v 9. kole začít s prací na nových vynálezech nebo smím pouze dokončit ty vynálezy, u nichž jsem již v předešlých kolech práci započal?

A: Můžeš začít pracovat na nových vynálezech. (část 10)

F3: Když si na radnici vyberu akci „přemístění jednoho učně“, smím touto akcí vzít učně z radnice a přemístit jej do jiné části města? Smím přemístit jednoho učně z jiné části města na radnici?

A: S touto akcí nesmíš nikdy učně přemístit na radnici. Zda smíš přemístit jednoho učně z radnice závisí na tom, zda hraješ podle normálních pravidel nebo podle pravidla „Codex Leonardi I“:

- Ve hře podle normálních pravidel smíš jednoho svého učně z radnice přemístit do libovolné jiné městské části.

- Ve hře s pravidlem „Codex Leonardi – I“ můžeš přemístit jednoho učně pouze z části B - H do jiné části B - H. Přemístěný učeň spolupracuje, se nesmí umístit do takové městské části, kde již tento spolupráč má nejvíce lidí. (část 8; Codex Leonardi - I)

F4: Smím pod laboratoř, která právě pracuje na vynálezu, položit dodatečnou kartu suroviny?

A: Ne. (část 6)

F5: Předpokládáme, že všechny potřebné karty surovin leží pod laboratoří. Smím v této laboratoři později jiný vynález dokončit, než ten, který jsem chtěl na začátku prací zhotovit - i když pak pod laboratoří budou přebytečné karty surovin?

Příklad: Pokládám 1 dřevo a 1 lano pod svou laboratoř a začínám pracovat na vynálezu č. "7". Smím dokončit vynález č. "2" (potřebuje pouze 1 dřevo) a přebytečné lano odhodit, když ukazatel odpracované doby stojí nejméně na "4"?

A: Ne. Smíš dokončit vynález pouze tehdy, když máš pod laboratoří karty surovin přesně takové, jaké jsou uvedeny na vynálezu - ani více, ani méně! (část 6; část 9)

F6: Smím v dílně otočit laboratoř na druhou stranu nebo si vzít jednoho robota a položit ho do laboratoře, když jsem v této laboratoři sice začal pracovat na vynálezu, ale ještě tam nemám umístěny žádné učně a ukazatel odpracované doby také ještě stojí na „0“?

A: Ne. V laboratoři se již pracuje na vynálezu, protože tam již leží potřebné množství surovin. Nemůže být tedy vylepšena. (část 8 B „Dílna“)

F7: Smím přemístit robota z jedné laboratoře do druhé?

A: Ne. Robot je při koupi ihned pevně zabudován do laboratoře a nemůže již být po zbytek hry přemístěn jinam. (část 8 B „Dílna“)

F8: Smím koupit robota a dát jej do laboratoře později?

A: Ne. (část 8 B „Dílna“)

F9: Při hře 4 nebo 5 hráčů dostanu při Přípravě hry pro pokročilé hráče "Mistra Leonarda" 3 doplňky. Smím si jako první doplněk vzít svou druhou laboratoř, jako druhý doplněk ji otočit na 6 míst a jako třetí doplněk si vzít jednoho robota a umístit jej dovnitř?

A: Ne. Ačkoli jde zdánlivě o tři různé doplňky, náleží všechny ke stejné skupině, která je v pravidlech označena jako d). Nesmíš si vybrat 3 doplňky, všechny patřící pod stejné písmeno. (dodatek)

F10: Smím si brát slevu ve výši 2 pracovních týdnů díky specializaci pokaždé, když v laboratoři pracuji nebo ji smím použít pouze jednou při dokončení vynálezu?

A: Pouze jednou při dokončení vynálezu. (část 9)

F11: Jakou úlohu má starosta?

A: Starostou je označena část města, která je právě vyhodnocována. Vyhodnocování částí města se provádí v abecedním pořadí (písmena v levém horním rohu městských částí). Při prvním vyhodnocování v kole je starosta postaven do městské části A (radnice). Když bude radnice vyhodnocena, tak se starosta postaví na B atd. Po několika hrách už nejspíše nebudeš starostu potřebovat. (část 8)

F12: Získám 2 odpracované týdny za mého robota pouze když v laboratoři pracuje alespoň jeden učeň?

A: Ne, robot pracuje v každém kole 2 týdny - ovšem za předpokladu, že se v laboratoři na vynálezu pracuje. (část 8)

F13: Když ve své laboratoři pracuji na vynálezu, nesmím ji v dílně vylepšit. Nesmím ji tudíž otočit na druhou stranu a nesmím do ní vložit robota. Smím si tedy vzít druhou laboratoř?

A: Ano. Druhá laboratoř je nová laboratoř a neovlivňuje práci v první laboratoři. (část 8 B „Dílna“)

F14: Co se stane, když ve stejném kole dokončí více hráčů více než jeden vynález?

A: Začíná se u hráče s Leonardem, ostatní hráči následují po směru hodinových ručiček. Hráči dostanou peníze za první vynález, který se pak prodá v dražbě. Jestliže se hráč s Leonardem zúčastní dvou dražeb, tak se může rozhodnout, který z obou vynálezů se draží nejdříve. Poté se draží druhý vynález. Potom následuje levý soused hráče s Leonardem, který si vybere, jaký z obou jeho vynálezů se bude dražit jako první.