Notre Dame

Stefan Feld

HRACÍ MATERIÁL

5 částí hrací desky (městské čtvrti)
3 kartičky Notre Dame (po jedné trojúhelníkové, čtvercové a pětiúhelníkové)
45 akčních karet (nemocnice, rezidence, klášterní škola, hostinec, banka, stanice dostavníku, park, Notre Dame a rádce - každá karta v pěti barvách)
15 karet osob (6 hnědých a 9 šedých)
70 kamenů vlivu (po 14ti v každé z pěti barev)
5 černých „krysích" kamenů (ukazatele zamoření)
5 hracích figurek rádce (po jedné v každé z pěti barev)
5 kočárů (po jednom v každé z pěti barev)
1 zvoník s podstavcem (začínající hráč)
20 osmiúhelníkových žetonů cechů (po čtyřech v každé z pěti barev)
25 mincí
84 šestiúhelníkových žetonů prestižních bodů (35x 1, 18 x 3, 18 x 5, 13 x 10)

Před první hrou musíte připravit herní materiál (vylámat žetony a nasadit kartičku zvoníka na podstavec).

Hrací plán sestavte následujícím způsobem: Podle počtu hráčů doprostřed stolu umístěte jednu z kartiček Notre Dame. Ve třech hráčích trojúhelníkovou, ve čtyřech čtvercovou *(nahoru stranou, na které jsou zobrazeny 4 figurky)*, v pěti pětiúhelníkovou. Poté ke kartičce Notre Dame přiložte tolik městských čtvrtí, kolik je ve hře hráčů. Hrací plán má pro každého hráče svůj **díl** (čtvrť).

Přebytečný materiál odložte zpět do krabice.

Žetony prestiže roztřiďte podle hodnoty a společně s **mincemi** položte do zásoby vedle hracího plánu.

Každý hráč obdrží hrací materiál ve své barvě:

- **Figurku rádce**
- **Kočár**, který umístí na políčko tržnice uprostřed své městské čtvrti.
- **4 kameny vlivu**, které si položí před sebe. Tvoří tzv. vlastní zásobu. Zbylých 10 kamenů vlivu odloží všichni hráči vedle hracího plánu, kde tvoří tzv. společnou zásobu.
- **4 žetony cechu**, které otočí rubem nahoru a zamíchá. Poté je rozmístí na čtyři políčka na okraji své čtvrti a nakonec opět otočí lícem nahoru.
- **9 akčních karet**. Karty hráč zamíchá a položí na hromádku před sebe rubem nahoru.

Dále každý hráč dostane:

- **3 mince** ze společné zásoby, které si položí před sebe
- **1 černý „krysí" kámen**, který umístí na políčko 0 stupnice zamoření ve svém přístavu.

Hráči připraví karty osobností:

- **6 hnědých karet** otočte rubem nahoru, zamíchejte a vytvořte z nich balíček rubem nahoru. V každém ze tří částí (období) hry se použije každá právě jednou.
- **9 šedých karet** roztřiďte nejprve podle jejich zadní strany na tři hromádky (A, B a C). Jednotlivé hromádky zamíchejte a poté je umístěte na sebe rubem nahoru tak, aby nejvýše byly karty z hromádky A, poté B a nakonec C. Sestavený balíček šedých karet položte vedle balíčku hnědých karet.

Určete **začínajícího hráče** a postavte před něj **zvoníka**.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá ve *třech obdobích*, každé se skládá ze *tří kol*. Kolo tvoří pět *postupně prováděných fází*.

Fáze 1: Vyložení karet osoby

Na začátku každého kola jsou otočeny tři osoby lícem nahoru. Použijí se vždy vrchní dvě karty hnědého balíčku a horní karta ze šedého balíčku.

Fáze 2: Výběr akčních karet

Poté se hráči podívají na *horní tři* karty ze svých balíčků akčních karet. *Jednu* z nich si nechají na ruce a ostatní pošlou skrytě hráči po své levici. Ten se na obě karty smí podívat teprve poté, co sám předal dvě karty svému spoluhráči nalevo. Posílání karet se tedy děje *současně* mezi všemi hráči.

Ze dvojice karet od svého pravého spoluhráče si *jednu* nechá a přidá do ruky ke své první vybrané kartě. Druhou (nevybranou) kartu pošle opět skrytě hráči po své levici.

Tuto třetí kartu od pravého spoluhráče si hráči jednoduše přidají k oběma kartám v ruce. Nyní tedy mají všichni hráči opět tři karty *(jednu vlastní, jednu od svého pravého spoluhráče a jednu od spoluhráče sedícího o dvě místa vpravo)*. Tyto tři karty může hráč v tomto kole použít.

Fáze 3: Hraní akčních karet

Postupně od začínajícího hráče hraje každý hráč *jednu* ze svých tří akčních karet. Kartu položí odkrytě před sebe a provede na kartě zobrazenou akci. Když všichni hráči provedou jednu akci, zahrají ve stejném pořadí ještě druhou akční kartu.
Upozornění: Ačkoliv každému hráči jedna karta zbývá, třetí akce se *neprovádí*. Tato karta *nemá žádný význam* a odloží se společně s druhou zahranou kartou (dá se pod ní, aby nikdo neviděl, jaká na ní je akce). Následně hráči všechny tři karty odloží na společný odkládací balíček. Odkládací balíček nemohou hráči prohledávat (zjišťovat, které karty v něm jsou.).
Všech devět různých akcí bude detailně vysvětleno od strany 3.

Fáze 4: Uplácení osob

Když všichni hráči odehrají své dvě (+ jednu nevyužitou) akční karty, smí každý z nich, počínaje začínajícím hráčem *jednu* osobu *jednou* uplatit. Kdo uplácí, musí nejprve zaplatit jednu minci do banku. Teprve *poté* smí využít výhodu uplacené osoby. Kdo nemůže nebo nechce žádnou minci utratit, nemusí uplácet. Nikdo nemůže uplácet v jednom kole vícekrát. Každá osoba může být uplacena i více hráči.
Všech 15 různých osob je detailně vysvětleno na konci pravidel.

Fáze 5: Zjištění stavu zamoření

V poslední fázi kola se ověří, jak se hráči starali o čistotu ve své čtvrti. Zjistí se hodnota zamoření a ukazatele („krysí“ kameny) se posunou o odpovídající počet polí výše.
Přesněji bude vysvětleno v kapitole Zamoření.

Na konci *každého* kola se tři vyložené karty osob odloží pod příslušné balíčky. Vlastník zvoníka (hráč, který v uplynulém kole začínal) ho přesune k sousedovi po levici. Ten bude začínat hru v následujícím kole. Nové kolo začíná a opět se opakují jednotlivé fáze kola.

Na konci každého *třetího* kola se navíc

- vyhodnotí kameny vlivu v Notre Dame *(Přesněji bude vysvětleno v kapitole Notre Dame)*;
- šest *hnědých* karet osob se znovu zamíchá a připraví se z nich nový balíček rubem nahoru;
- všechny akční karty se vytřídí na hromádky dle barev a hráči si je opět rozeberou. Svých 9 karet si každý hráč zamíchá a položí na hromádku před sebe rubem nahoru.

KONEC HRY

Po vyhodnocení kamenů vlivu v Notre Dame na konci devátého kola hra končí. Vítězem je hráč s největším počtem bodů prestiže. Při rovnosti si hráči spočítají ještě mince a kameny vlivu, které mají před sebou. Vítězí ten, kdo jich má dohromady více.

AKČNÍ KARTY

Klášterní škola

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své *vlastní* zásoby do klášterní školy ve své čtvrti. Následně si ze *společné* zásoby vezme do *vlastní* zásoby tolik **kamenů vlivu**, kolik jich má nyní celkem ve své klášterní škole. Kameny vlivu musí být pro všechny ostatní hráče dobře viditelné.
Pokud se stane, že už hráč nemá žádné kameny ve společné zásobě, akce propadá.
Příklad: *Pavla hraje kartu klášterní škola a umístí jeden svůj kámen na pole školy v její čtvrti. Tam se již nacházely dva její kameny z dřívějších akcí. Pavla si vezme ze společné zásoby 3 kameny vlivu a umístí je před sebe do vlastní zásoby.*
Pokud příště znovu umístí kámen do klášterní školy, dostane ze společné zásoby již 4 kameny vlivu.

Banka

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby do banky ve své čtvrti. Následně si ze společné zásoby vezme tolik **mincí**, kolik kamenů vplyvu má momentálně celkem v bance. Také mince musí být pro všechny ostatní hráče dobře viditelné.
Pokud se výjimečně stane, že už ve společné zásobě žádné mince nejsou, získá hráč mince od hráče, který jich má momentálně nejvíce.

Rezidence

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby do rezidence ve své čtvrti. Následně získá tolik **bodů prestiže**, kolik kamenů vplyvu má momentálně celkem v rezidenci.
Žetony prestiže na rozdíl od mincí a kamenů vlivu nemusí hráči ukazovat ostatním. Čas od času je dobré vyměnit si získané žetony za žetony vyšší hodnoty.

Stanice dostavníku

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby do stanice dostavníku ve své čtvrti. Následně posune svůj **kočár** *nejvýše* o tolik trhů (*vlastních a/nebo cizích!*), kolik kamenů vlivu má momentálně ve své stanici. Kočáry se pohybují vždy po cestách od jednoho *trhu* k dalšímu *(to znamená, že nezůstanou stát uprostřed cesty ani na poli (budově) ve čtvrti)*. Na jednom místě (trhu) může stát libovolný počet kočárů. Hráč *nemusí* využít plnou délku cesty kočáru. Pokud *skončí* kočárem na trhu, kde se nachází osmiúhelníkový žeton cechu, smí si jej hráč vzít a ihned vyhodnotit. To znamená, že dostane dle obrázku na žetonu jednu z následujících kombinací:

- 1 bod prestiže a 1 minci,
- 2 body prestiže a 1 kámen vlivu,
- 3 body prestiže a možnost posunout svůj ukazatel zamoření o jedno políčko zpět,
- 4 body prestiže.

Žeton uloží před sebe rubovou stranou navrch. Nyní nesmí vzít další žeton této barvy, dokud nebude mít minimálně stejný počet žetonů od všech ostatních barev *zúčastněných ve hře*.
Jedinou výjimkou je, pokud od některé barvy již na hrací pláně nejsou *žádné* žetony. Od toho momentu se vypotřebovaná barva do výše uvedeného požadavku nepočítá.

Hostinec

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby do hostince ve své čtvrti. Pokud je to jeho první, druhý nebo třetí kamen vlivu v hostinci, může si následně *buď* vzít *jednu* minci *nebo jeden* kámen vlivu ze společné zásoby *nebo* posunout svůj ukazatel zamoření o *jedno* pole zpět (pokud je hráčův ukazatel zamoření na políčku 0, tuto možnost ztrácí).
Od čtvrtého kamene umístěného v hostinci získává hráč možnost provést libovolné *dvě* ze tří uvedených možností.
Příklad: *Michal hraje kartu hostince a přidává svůj kámen vlivu ke dvě kamenům, které už v hostinci má z dřívějška.Následně si bere jednu minci (místo toho si mohl vzít jeden kámen vlivu nebo posunout ukazatel zamoření o jedno pole zpět). Když Michal zahraje znovu kartu hostince, umístí do něj již čtvrtý kámen vlivu a může si vzít např. dvě mince nebo jednu minci a jeden kámen vlivu nebo...*

Rádce

Hráč, který zahraje tuto kartu, neumístí žádný kámen vlivu ze své vlastní zásoby ale *svého* rádce na *libovolné* ze sedmi polí ve své čtvrti (*přístav se nepovažuje za pole čtvrti!*). Při prvním použití rádce hráč figurku rádce nasadí na jedno pole ve své čtvrti, při dalším zahrání rádce se figurka přemístí na libovolné *jiné* pole, než na kterém byla umístěna dosud. Následně se akce vyhodnotí stejně, jako kdyby na pole hráč umístil kámen vlivu.
Příklad: *Bára zahrála kartu rádce a umístila ho do své banky. Z dřívějších akcí již má na poli banky dva kameny vlivu. Bára tedy získá tři mince.*
Poznámka: Rádce se počítá (na poli ve čtvrti, na kterém se nachází) vždy stejně jako jeden kámen vlivu. Jde o jakýsi „putující“ kámen vlivu.

Park

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby do parku ve své čtvrti. Následně posune ukazatel zamoření o *jedno* pole zpět (nezávisle na počtu kamenů v parku). Pokud je hráčův ukazatel zamoření na políčku 0, tuto možnost ztrácí. Navíc, pokud má hráč v parku 2 nebo více kamenů, tak obdrží vždy při zisku bodů (akcemi, uplácením, Notre Dame) za každou dvojici kamenů v parku *jeden* bod navíc.
Příklad:

1) *Vlasta umístí svůj druhý kámen vlivu do parku. Posune svůj ukazatel zamoření o jedno pole zpět. Nic dalšího se nestane, protože za park hráči dostávají jen dodatečné body.*
2) *Krátce poté Vlasta umístí třetí kámen vlivu do rezidence. Dostane 3 body (za rezidenci) + 1 (za park) = 4 body prestiže.*
3) *Nyní uplatí advokáta. Má 5 žetonů cechů a dostane za ně 6 bodů (za cechy) + 1 (za park) = 7 bodů prestiže.*
4) *O několik kol později již má Vlasta v parku 5 kamenů vlivu. Zahraje kartu Notre Dame a zaplatí 2 mince. Získá 3 (za příspěvek) + 2 (za park) = 5 bodů prestiže.*
5) *Na konci devátého kola (má 6 kamenů v parku) dostane za své dva kameny v Notre Dame 6 + 3 (za park) = 9 bodů prestiže.*

Nemocnice

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby do nemocnice ve své čtvrti. Následně posune svůj ukazatel zamoření o *jedno* pole zpět (nezávisle na počtu kamenů v nemocnici). Pokud je hráčův ukazatel zamoření na políčku 0, tuto možnost ztrácí. Navíc hráč získává výhodu při vyhodnocení stavu zamoření ve fázi 5.
Přesněji je výhoda popsána v kapitole Zamoření.

Notre Dame

Hráč, který zahraje tuto kartu, umístí jeden kámen vlivu ze své vlastní zásoby na katedrálu Notre Dame uprostřed plánu. Přitom *musí* darovat církvi *nejméně jednu a nejvíce tři* mince. Tj. odloží

jednu až tři mince zpět do společné zásoby. Získá za ně body prestiže: (1 mince = 1 bod, 2 mince = 3 body, 3 mince = 6 bodů).
Pokud hráč nechce nebo nemůže darovat žádnou minci, smí kartu Notre Dame zahrát, ale neumístí *žádný* kámen do Notre Dame. Při zahrání karty je možno položit nejvýše jeden kámen vlivu a obětovat jednu až tři mince. Je ale možné v rámci jednoho kola nebo období zahrát kartu Notre Dame *víckrát* a umístit do Notre Dame více svých kamenů vlivu.
Důležité upozornění: Na konci každého období dostanou hráči, kteří mají kameny vlivu na kartičce Notre Dame další body prestiže. Body prestiže vyznačené na kartičce Notre Dame (dle počtu hráčů 6, 8, 10 nebo 12) se vydělí celkovým počtem kamenů vlivu v Notre Dame. Výsledek se zaokrouhlí dolů, určuje počet bodů za každý kámen vlivu v Notre Dame a vyplatí se majitelům kamenů v žetonech prestiže. Nakonec se všechny kameny vlivu ležící na kartičce Notre Dame vrátí *do společné zásoby*.
Příklad: *Hrají 4 hráči, tj. při každém vyhodnocení Notre Dame se rozděluje 10 bodů prestiže. V Notre Dame leží 2 zelené a 1 modrý kámen vlivu. 10 bodů prestiže se rozdělí mezi 3 kameny, tj. za každý kámen budou 3 body prestiže. Zelený hráč obdrží 6 bodů a modrý 3 body (protože zelený má ještě 2 kameny vlivu v parku, dostane ještě 1 další bod, tj. celkem 7 bodů prestiže) Všechny 3 kameny vlivu z Notre Dame se nyní vrátí zpět do společné zásoby.*

Chybí kámen vlivu ve vlastní zásobě hráče?

Pokud hráč provádí akční kartu a nemá *žádný* kámen vlivu ve vlastní zásobě, smí místo toho použít *libovolný* kámen (ne rádce) z jiného pole ve své čtvrti nebo z Notre Dame. Pokud hráč nechce nebo nemůže kámen přesunout, akci na kartě *ne*provádí.
Jinak řečeno: Kdo chce provést akci na kartě, *musí* v každém případě na odpovídající pole umístit jeden kámen *(z vlastní zásoby; pokud tam žádný není, tak z jiného pole na hracím plánu)*.
Příklad: *Pavla hraje kartu Notre Dame. Protože ve své zásobě nemá žádný kámen vlivu, přesune do Notre Dame jeden kámen ze své čtvrti (např. z nemocnice), následně zaplatí příspěvek a obdrží odpovídající počet bodů prestiže.*

ZAMOŘENÍ

V páté a poslední fázi každého kola se zjišťuje hodnota zamoření pro každého hráče. Hodnota se nastaví na ukazateli zamoření. Na každé vyložené kartě osoby je na dolním okraji znázorněn počet krys (od nuly do tří). Každý hráč musí posunout svůj ukazatel zamoření v přístavu o tolik políček, kolik je *celkem na všech třech* vyložených kartách zobrazených krys. Toto pravidlo platí pro *každého* hráče, bez ohledu na to, zda uplácel nebo ne. Pokud má hráč kameny a (nebo) rádce v *nemocnici*, odpočítá jejich počet od právě zjištěné hodnoty dříve, než posune ukazatel zamoření. Když vyjde záporná hodnota, posune se ukazatel o odpovídající počet políček dozadu *(max. na políčko 0)*.
Příklad: *Hrají tři hráči. Hodnota zamoření je 2 + 0 + 1 = 3.*
Vlasta má v nemocnici dva kameny vlivu. Jeho ukazatel zamoření má hodnotu 4. Vlasta ho posune o jedno pole vpřed (3 - 2) na 5.
Bára nemá v nemocnici žádný kámen a její ukazatel zamoření má hodotu 6. Bára ho posune o tři pole (3 - 0) na 9.
V Michalově nemocnici jsou tři kameny vlivu a jeho rádce. Jeho ukazatel zamoření leží na políčku 5. Michal ho posune o jedno políčko zpět (3 - 4) na 4.

Takto se postupně posunují ukazatele zamoření jednotlivých hráčů. Pokud by se ukazatel některého hráče měl dostat *za políčko 9* (*o kolik není důležité)* na stupnici zamoření, má to pro daného hráče následující důsledky:

- Ukazatel zůstane na hodnotě 9 na stupnici *(dál se neposunuje)*.
- Odloží dva body prestiže zpět do společné zásoby.
- Z pole ve své čtvrti, kde má *největší* počet kamenů vlivu, odloží jeden do *společné* zásoby. Rádce se do počtu kamenů zahrnuje, ale nesmí být odložen. Při rovnosti počtu kamenů na více polích si hráč sám vybere, odkud kámen vlivu odloží.

Příklad: *V páté fázi dalšího kola podle minulého příkladu je hodnota zamoření 7.*
Vlasta má v nemocnici stále 2 kameny vlivu. Musí tedy posunout svůj ukazatel zamoření o 5 polí (7 - 2) vpřed, tj. na 10. Vlasta ho tedy umístí na políčko 9 a následně musí odložit zpět do společné zásoby jeden kámen vlivu ze svého nejvíce obsazeného pole a také 2 body prestiže.
Bára nemá stále žádný kámen v nemocnici a musí svůj ukazatel posunout o 7 polí (7 - 0), na 16. Bára ho tedy umístí na políčko 9 a následně musí odložit zpět do společné zásoby jeden kámen vlivu ze svého nejvíce obsazeného pole a také 2 body prestiže. Bára je tedy zamořením postižena stejně jako Vlasta, přestože povolenou hodnotu překročila výrazně více (16 ku 10).
Michal má v nemocnici již jen jeden kámen a rádce. Posune tedy svůj ukazatel o pět polí (7 - 2) na hodnotu 9. Tentokrát měl tedy ještě štěstí...

HRA VE DVOU HRÁČÍCH

Příprava hry

Všechna pravidla zůstávají v platnosti s následující výjimkou: Použije se stejný hrací plán jako ve čtyřech hráčích, ale s kartičkou Notre Dame otočenou nahoru stranou se dvěma lidmi *(6 bodů prestiže v každém období)*. Hráči si zvolí čtvrti, které leží naproti sobě.
Pozor: Žetony cechu se rozmístí také do dvou neobsazených čtvrtí. Při hře ve dvou musí tedy hráči (stejně jako při hře ve čtyřech) získat sadu *čtyř* různobarevných cechů, než mohou začít další.

Průběh hry

Všechna pravidla zůstávají v platnosti s následující výjimkou: Ve fázi 2 každý posílá (stejně jako dosud) dvě ze svých tří karet svému spoluhráči, ten mu následně jednu vrátí. Tím je dáno, že na konci fáze 2 budou mít oba hráči k dispozici právě dvě své a jednu soupeřovo kartu.

FAQ

Tato kapitola je oproti originálním pravidlům přidaná navíc. Připomínáme zde některé případy, které občas dělají hráčům problémy.

1. Akcí stanice dostavníků a s ní spojeným pohybem kočáru může hráč získat žeton pouze té barvy, od které má hráč sebráno nejmíň žetonů, nepočítaje v to barvy, od kterých už žetony nejsou k dispozici.
2. Akce jsou nepovinné.
3. Hráč při hraní akční karty nemůže přesunout kámen vlivu místo nasazení nového kamene z vlastní zásoby. Nemůže-li hráč nasadit kámen z vlastní zásoby a současně chce akci provést, musí nějaký kámen přesunout.
4. Při hraní akční karty nesmí přesunovaný kámen vlivu nebo rádce zůstat v té samé čtvrti.
5. Přesouvaný kámen může být i z Notre Dame.
6. Uplacením barda nebo kejklíře se nedá přesouvat kámen do Notre Dame.
7. Při překročení povoleného stupně zamoření (hodnota vyšší než 9) nelze obětovat kámen z Notre Dame.
8. Umístění druhého vlastního kamenu vlivu do Notre Dame je povoleno, Při vyhodnocení Notre Dame se každý vlastní kámen počítá zvlášť včetně zaokrouhlení dolů.
9. Rádce nesmí být umístěn do Notre Dame.
10. Park nepřidává bonus za každý kámen vlivu v Notre Dame zvlášť.
11. Rádce se počítá jako kámen při vyhodnocování akcí a při vyhodnocování moru, kdežto tam, kde je v pravidlech uvedeno „polož kámen“, „vezmi kameny ze zásoby“, „přesuň kámen“, myslí se obyčejný kámen. Výjimkou jsou osoby bard a kejklíř, kteří umožňují přesunout i rádce.

KARTY OSOBNOSTÍ

6 HNĚDÝCH KARET

Hospodská

Za uplacení hráč získá buď 3 body prestiže a k tomu buď 1 minci nebo 1 kámen vlivu ze společné zásoby nebo posune ukazatel zamoření o 1 políčko dozadu.

Mnich

Za uplacení hráč získá 1 bod prestiže a 2 kameny vlivu ze společné zásoby.

Lichvář

Za uplacení hráč získá 2 mince a 1 bod prestiže.

Potulný zpěvák (bard)

Za uplacení hráč získá možnost přesunout 1 až 3 kameny vlivu z jednoho pole ve vlastní čtvrti na jedno jiné pole ve vlastní čtvrti (ne Notre Dame). Rádce se počítá za kámen. Na políčku, kam byly kameny přesunuté, se nevykonává žádná akce.

Kejklíř

Za uplacení hráč získá možnost přesunout 1 kámen vlivu (nebo rádce) z pole ve vlastní čtvrti nebo z Notre Dame na jedno jiné pole (ne Notre Dame). Na poli, kam byly kameny přesunuté, se provede příslušná akce.
Příklad: *Bára uplatila kejklíře. Přesouvá jeden svůj kámen vlivu z banky do stanice dostavníku. Tam se již nacházely dva její kameny, takže Bára následně přesune svůj kočár až o tři trhy dále (a získá případně odpvídající žeton cechu).*

Felčar

Za uplacení se hráči v tomto kole počítá (bez ohledu na skutečnou hodnotu) nulová hodnota zamoření. Pokud má navíc kameny a/nebo rádce v nemocnici, bude si moci ukazatel zamoření odpovídajícím způsobem snížit.
Příklad: *Hodnota zamoření na kartách osob je celkem 6 (2 + 3 + 1). Michal právě uplatil felčara, takže zamoření má pro něj hodnotu 0. Protože má Michal ještě jeden kámen vlivu a rádce v nemocnici, může si posunout svůj ukazatel zamoření ze 7 na 5. Pokud by falčara neuplatil, hodnota jeho zamoření by překročila 9 a Michal by musel vrátit dva body prrestiže a odstranit jeden kámen ze své čtvrti.*

9 ŠEDÝCH KARET

Tři karty pro období A

Městská stráž
Za uplacení hráč získá za *každý* kámen vlivu na poli ve vlastní čtvrti nebo v Notre Dame po *jednom* bodu prestiže.

Noční hlídač
Za uplacení hráč získá za každé *prázdné* pole ve vlastní čtvrti po jednom bodu prestiže.
Přístav a Notre Dame se nepočítá.

Biskup
Za uplacení hráč získá jeden kámen vlivu ze *společné* zásoby a položí ho na libovolné své dosud *neobsazené* pole ve vlastní čtvrti (ne Notre Dame). Na poli, na které byl kámen vlivu umístěn, se provede příslušná akce.

Tři karty pro období B

Cechovní mistr
Za uplacení hráč získá za *každé* políčko ve své čtvrti (ne Notre Dame), které je obsazené *aspoň* dvěma kameny po *dvou* bodech prestiže.

Král žebráků
Za uplacení hráč získá za každé políčko ležící *před* jeho ukazatelem zamoření po *jednom* bodu prestiže.
Příklad: *U Báry se ukazatel zamoření nachází na políčku s číslem 4. Bára obdrží 5 bodů prestiže (za pole 5, 6, 7, 8 a 9).*

Advokát
Za uplacení hráč získá za každé *dva* žetony cechu, které před ním leží, *tři* body prestiže.
Příklad: *Pavla má před sebou 5 žetonů cechu, získá zaně 2 x 3 = 6 bodů prestiže.*

Tři karty pro období C

Dvorní dáma
Za uplacení hráč získá za *každý* kámen (i rádce) na políčku ve své čtvrti, na kterém má nejvíc kamenů (rádce se počítá jako kámen), po *jednom* bodu prestiže.
Příklad: *Vlasta má nejvíce (pět) svých kamenů ve stanici dostavníku a v hostinci. Vlasta tedy obdrží 5 bodů prestiže.*

Starosta
Za uplacení hráč získá za *každé* pole ve své čtvrti (ne Notre Dame), které je obsazené *alespoň* třemi kameny, po *třech* bodech prestiže.

Stolař
Za uplacení hráč získá za *každé* políčko ve své čtvrti (ne Notre Dame), které je obsazené *alespoň* jedním kamenem nebo rádcem, po *jednom* bodu prestiže.

alea
© 2006 Stefan Feld
© 2007 Ravensburger Spieleverlag
Překlad: Ladislav Smejkal, 2008