

Stefan Feld

Notre Dame

Boj o moc v tieni katedrály

Myšlienka hry

Hráči sa stanú vplyvnými mešťanmi v Paríži konca 14. storočia. V tieni katedrály Notre Dame sa predbiehajú vo vplyve a hojnosti. Každý Maître preberá mestskú štvrť a pomocou rozumného použitia svojich akčných kariet sa snaží dostať k čo najviac bodom prestíže. Za týmto účelom umiestňuje kamene vplyvu do rôznych budov vo svojej štvrti. Ale či sa rozhodnete podporiť banku, ktorá vám prinesie peniaze, alebo rezidenciu, ktorá dáva priame body. Hráči sa stále musia rozhodovať pre jedno a proti tomu druhému. Na konci každého kola môžu ešte podplatiť niektorú z postáv, čím sa dostanú k ďalším výhodám. Ale ani tu nie je vždy jednoduché, urobiť to správne rozhodnutie. Navyše musia protihráči mať na pamäti aj hrozbu moru. Veď ten, u koho prepukne najskôr, ten na to draho doplatí. Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov prestíže

Komponenty hry

5 dielov plánu

3 kartičky katedrály (troj-, štvor- a päťuholník)



45 akčných kariet (po 1× nemocnica, rezidencia, kláštorná škola, pohostinstvo, banka, vozovňa, park, Notre Dame a poradca v 5 farbách)

15 kariet osobností (6 hnedých a 9 šedých)

70 kameňov vplyvu (po 14 v 5 farbách hráčov)

5 čiernych kameňov (potkany)

5 panáčikov (po 1 poradcovi pre každého hráča)

5 kočov (po 1 koči pre každého hráča)

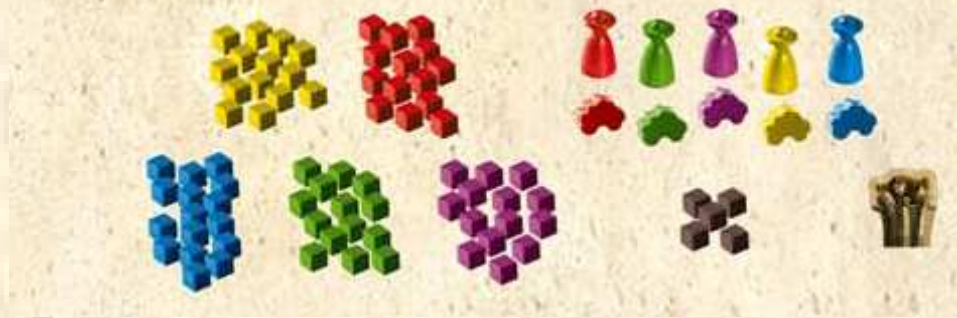
1 zvonár (figúrka v podstavci pre začínajúceho hráča)

20 správ (8-uholníčky, po 4 v 5 farbách hráčov)

25 peňažných mincí



84 žetónov s bodmi prestíže (6-uholníky, 35×1, 18×3, 18×5, 13×10)



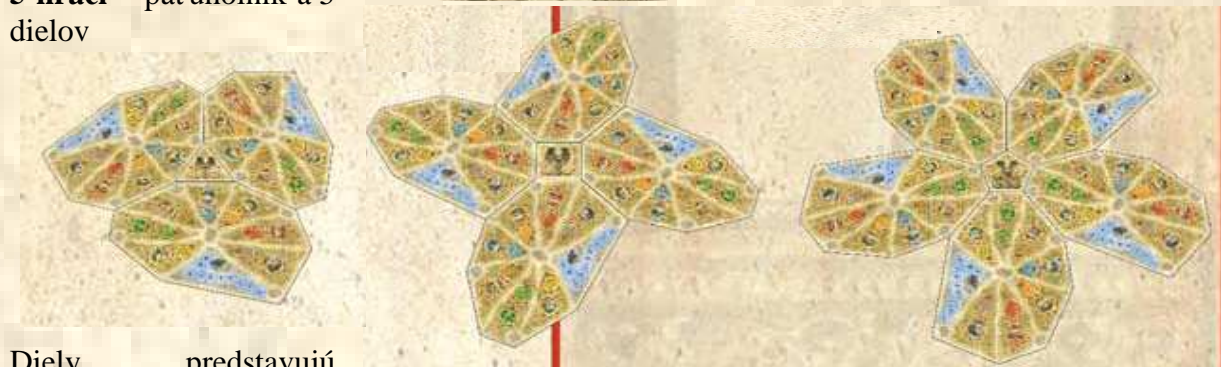
Príprava hry

Na úvod sa zostaví hrací plán. Podľa počtu hráčov sa doprostred položí troj-, štvor-, alebo päťuholník a k nemu po 1 diele plánu pre každého hráča.

3 hráči – trojuholník a 3 diely

4 hráči – štvoruholník a 4 diely

5 hráči – päťuholník a 5 dielov

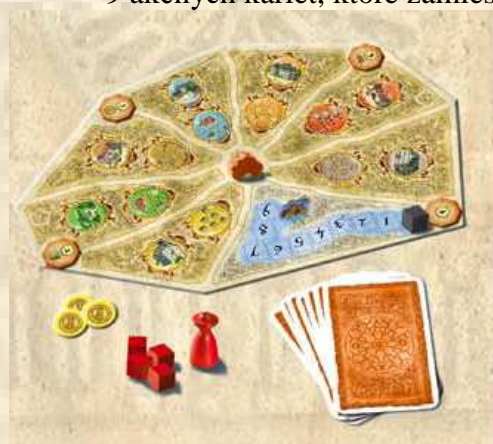


Diely predstavujú mestské štvrte jednotlivých hráčov.

Žetóny prestíže sa rozdelia podľa hodnôt a rovnako ako peňažné mince sa uložia vedľa plánu.

Každý hráč dostane (v 1 farbe podľa výberu)

- radcu, ktorého položí pred seba
- koč, ktorý umiestni do stredu štvrte na trhovisko
- 4 kamene vplyvu, uloží si ich pred seba do „vlastnej zásoby“
- 4 správy, ktoré skryte zamieša a položí ich na 4 trhoviská vo svojej štvrti. Následne ich otočí lícnou stranou navrch
- 9 akčných kariet, ktoré zamieša a položí rubom navrch pred seba ako lízací balíček



K tomu dostane ešte

- 3 zlatky zo zásoby, ktoré položí pred seba
- 1 „potkaní“ kameň, ktorý položí na políčko 0 počítadla potkanej pliahy (od 0 do 9) v prístave

Nepoužitie komponenty (pri menej ako 5 hráčoch) odložte späť do krabice.

Karty osobností sa pripravujú nasledovne:

- 6 hnedých kariet (na rube nemajú písmeno) sa premiešajú a uložia rubovou stranou navrch ako dolízavací balíček vedľa plánu. To sú osobnosti, ktoré sa objavujú raz v každej epoche.
- 9 sivých kariet sa roztriedi podľa písmena na rubovej strane. Vytvorí sa balíček kariet s rubovou stranou navrchu. Naspodku sú tri „C-karty“, potom „B-karty“ a navrchu sú „A-karty“. To sú osobnosti, ktoré sa objavujú raz za celú hru. Balíček sa umiestni vedľa balíčka hnedých kariet.

Určí sa začínajúci hráč, ktorý dostane Zvonára.

Priebeh hry

Hra má tri epochy (A, B, a C), z ktorých každá má 3 kolá. Každé z 3×3 kôl pozostáva z 5 za sebou nasledujúcich fáz.

fáza 1 – vyloženie kariet osobností

Na začiatku každého kola sa vyložia viditeľne vedľa seba 3 karty osobností. Pritom sa vykladajú vždy vrchné 2 z hnedého a 1 zo sivého balíčka.

fáza 2 – výber akčných kariet

Následne si každý hráč pozrie vrchné tri karty zo svojho balíčka akčných kariet a jednu z nich si vezme na ruku. Dve, ktoré si pozrel a nebral, posunie skryte svojmu susedovi po ľavici. On si smie posunuté dve karty pozrieť až potom, čo sám posunul svoje. Takže výber a posúvanie prebieha u všetkých hráčoch súčasne.

Z dvojice, ktorú hráči dostali si teraz vyberú po jednej karte a poslednú kartu opäť skryte posúvajú ľavému susedovi. Po prebehnutí posúvania u všetkých hráčov si každý vezme poslednú kartu, ktorú práve takto dostal od suseda po pravici, na ruku.

Každý hráč má teraz na ruke tri akčné karty, ktoré sú preňho v tretej fáze k dispozícii.

fáza 3 – hranie akčných kariet

Počnúc od začínajúceho hráča teraz každý postupne v poradí zahrá jednu zo svojich troch akčných kariet, čiže ju vyloží otvorene pred seba na stôl. Následne vykoná na nej uvedenú akciu. Potom, čo každý vykoná svoju prvú akciu, vyloží a vykoná ešte aj druhú akciu (podľa vlastného výberu zo zvyšných dvoch akcií, ktoré má na ruke).

Tretia akcia sa nevykonáva. Aby nikto nevedel, akú akciu hráč nevykoná, pokladá túto kartu hráč na stôl spolu s druhou hranou akciou, ale skryte za ňou. Po vykonaní dvoch akcií všetkými hráčmi, sa karty akcií zo stola uložia na jeden spoločný odkladací balíček. Odkladací balíček nie je možné prezerať!

fáza 4 – podplatenie osobností

Po ukončení fázy 3 môže každý hráč počnúc od začínajúceho podplatiť raz jednu z troch vyložených osobností. Úplatok vo forme jednej mince zaplatí hráč do spoločnej zásoby. Až

potom využije poskytnutú výhodu danej osobnosti. Kto nemá, alebo nechce dať mincu, nemusí podplácať. Nikto nesmie v jednom kole podplácať viacnásobne. Každá osobnosť môže však byť podplatená viacerými hráčmi.

fáza 5 – zistenie hodnoty moru

V poslednej fáze kola sa ukáže, ako sa starali hráči o zdravie a blaho svojej štvrte. Zistí sa hodnota moru a potkanie kamene sa príslušne posunú.

Na konci každého kola sa tri vyložené karty osobností založia pod príslušné balíčky osobností. Zvonára odovzdá začínajúci hráč svojmu susedovi po ľavici – ten sa stáva novým začínajúcim hráčom. Začína nové kolo, pozostávajúce z vyššie opísaných 5 fáz.

Na konci každého tretieho kola sa navyše

- pridelia body prestíže za kamene vplyvu v Notre Dame;
- premieša 6 hnedých kariet osobností a vytvorí sa nový skrytý balíček;
- všetky akčné karty roztriedia podľa farieb. Hráči si ich zamiešajú a uložia pred seba ako na začiatku hry.

Koniec hry

Po pridelení bodov prestíže za kamene vplyvu v Notre Dame po deviatom kole hra končí.

AKČNÉ KARTY

kláštorná škola:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do kláštornej školy vo svojej štvrti. Následne si zo spoločnej do vlastnej zásoby vezme toľko kameňov vplyvu, koľko ich momentálne leží v jeho kláštornej škole. Kamene vplyvu musia byť umiestnené tak, aby na ne spoluhráči dobre videli.

Ak sa náhodou stane, že pred hráčom už neleží žiaden kameň vplyvu (nemá odkiaľ brať), tak pri zahranií príslušnej akcie ani žiaden kameň vplyvu nezíska.



banka:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do banky vo svojej štvrti. Následne si zo spoločnej do vlastnej zásoby vezme toľko mincí, koľko kameňov vplyvu momentálne leží v jeho banke. Mince tiež musia byť umiestnené tak, aby na ne spoluhráči dobre videli.

Ak sa náhodou stane, že už v spoločnej zásobe nie sú žiadne mince, získa hráč svoje mince od hráča, ktorý ich má momentálne najviac.



rezidencia:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do rezidencie vo svojej štvrti. Následne získa toľko bodov prestíže, koľko kameňov vplyvu momentálne leží v jeho rezidencii. Naopak ako u kameňov vplyvu a mincí, body prestíže nemusia byť umiestnené tak, aby na ne spoluhráči videli. Čas od času je dobré zameniť si drobné za žetóny bodov prestíže vyšších hodnôt.



voznica:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do voznice vo svojej štvrti. Následne posunie svoj kočiar o najviac toľko trhovísk (vlastných či cudzích),

koľko kameňov vplyvu momentálne leží v jeho voznici. Koče sa pohybujú vždy po cestách od jedného trhoviska k druhému. To znamená, že neostanú stáť uprostred cesty či na poli/budove v štvrti. Na jednom trhovisku môže stáť ľubovoľný počet kočiarov. Hráč nemusí využiť plnú dĺžku cesty kočiaru. Ak však skončí kočiarom na trhovisku, kde leží správa (osemuholníček), môže si ju hráč vziať a ihneď vykonať. To znamená, že dostane:

- buď jeden bod prestíže a jednu mincu,
- alebo dva body prestíže a jeden kameň vplyvu,
- alebo tri body prestíže a možnosť presunúť svoj čierny potkaní kameň o jedno políčko vzad,
- alebo štyri body prestíže.

Správu uloží pred seba rubovou stranou navrch. Odteraz až do momentu, kedy bude mať rovnaký počet správ jednotlivých hrajúcich farieb, nesmie vziať správu naposledy vzatej farby.

Jedinou výnimkou je, ak z niektorej farby už na pláne nie je žiadna správa. Od tohto momentu sa minutá farba neberie do úvahy.

hostinec:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do hostinca vo svojej štvrti. Ak týmto činom má v hostinci 1, 2, alebo 3 kamene vplyvu, môže uskutočniť práve jednu z troch opcí. Ak tam má 4 a viac kameňov vplyvu, môže uskutočniť dve z troch opcí.

Opcie:

1. branie jednej mince
2. presun jedného kameňa vplyvu zo spoločnej do vlastnej zásoby
3. posun potkanieho kameňa o jedno políčko dozadu

Ak je hráčov potkaní kameň na nule, nemôže voliť tretiu opciu.

radca:

Kto zahrá túto kartu, neumiestni žiaden kameň vplyvu ale svojho radcu na ľubovoľné zo 7 polí svojej štvrte (Prístav sa za pole štvrte nepočíta!). Pri prvom použití radcu sa figúrka radcu vloží do štvrte, neskôr sa po štvrti presúva. Následne sa vykoná efekt políčka, ktoré navštívil radca, ako keby tam hráč umiestnil svoj kameň vplyvu. Pre výnosy a pod. sa radca počíta vždy! za kameň vplyvu.

park:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do parku vo svojej štvrti. Následne posunie potkaní kameň o jedno políčko nazad (bez ohľadu na počet kameňov v parku). Navyše ak má hráč v parku 2 a viac kameňov, tak za každé 2 pri získavaní bodov prestíže dostane o jeden bod viac.

- 1 kameň – 0 prídavných bodov
- 2, 3 kamene – vždy 1 prídavný bod
- 4, 5 kameňov – vždy 2 prídavné body ...atď.

nemocnica:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby do nemocnice vo svojej štvrti. Následne posunie ako v parku potkaní kameň o jedno políčko nazad (bez ohľadu na počet kameňov v nemocnici). Okrem uvedeného získa hráč výhodu pri určovaní hodnoty moru.



Notre Dame:

Kto zahrá túto kartu, umiestni jeden kameň vplyvu zo svojej vlastnej zásoby na katedrálu Notre Dame uprostred plánu. Pritom musí darovať cirkvi najmenej 1 a najviac 3 mince – odloží ich späť do spoločnej zásoby. Za mince získa body prestíže:

- 1 minca = 1 bod
- 2 mince = 3 body
- 3 mince = 6 bodov

Ak hráč nechce alebo nemôže darovať cirkvi, nesmie ani položiť kameň vplyvu. Napriek tomu môže hrať akčnú kartu Notre Dame.

Pri zahraní jednej akčnej karty Notre Dame je možné položiť najviac 1 kameň vplyvu a obetovať od 1 do 3 mincí (vrátane). Ale je možné v jednej epoche (3 kolá) je možné zahrať viac kariet Notre Dame a tým zvýšiť počty kameňov a mincí.

Na konci každej epochy dostanú hráči, ktorí majú kamene na kartičke Notre Dame ešte body prestíže naviac. K tomu sa body prestíže vyznačené na karte Notre Dame (6, 8, 10 alebo 12) vydedia počtom tam ležiacich kameňov. Výsledok sa zaokrúhli nadol! Tak sa zistí počet bodov prislúchajúci na 1 kameň vplyvu a „vypláti“ sa majiteľom kameňov vplyvu. Všetky kamene ležiace na kartičke Notre Dame sa vrátia do spoločnej zásoby.



chýba vám kameň vplyvu vo vlastnej zásobe?

Ak hráč zahrá akčnú kartu a nemá vo vlastnej zásobe žiaden kameň vplyvu, môže vziať ľubovoľný svoj kameň vplyvu (nie radcu!) zo svojej štvrte alebo z kartičky Notre Dame a presunúť ho. Kto to nechce alebo nemôže urobiť, zahrá akčnú kartu, nesmie však vykonať jej prislúchajúcu akciu.

MOR

V piatej a poslednej fáze každého kola sa zisťuje hodnota moru pre každého hráča. Hodnota sa nastaví na počítadle moru. Na každej z vyložených kariet osobností sú na dolnom okraji zobrazené potkany (0, 1, 2, 3). Každý hráč musí posunúť svoj potkaní kameň v prístave o toľko políčok, ako je zobrazených potkanov na všetkých troch vyložených kartách. Toto



pravidlo platí pre každého hráča, bez ohľadu na to, či podplácal alebo nie. Ak má hráč kamene alebo radcu v nemocnici, odpočíta počet kameňov (+ 1 za radcu) od práve zistenej hodnoty ešte než posunie potkaní kameň. Ak takto vznikne záporná hodnota posúva sa potkaní kameň dozadu.

Takto sa postupne posúvajú potkanie kamene jednotlivých hráčov. Ak sa niektorý potkaní kameň dostane za políčko s číslom 9 na počítadle moru, má to pre hráča za následok:

- položí svoj potkaní kameň na číslo 9 na počítadle
- odloží svoje dva body prestíže naspäť do zásoby
- z miesta vo svojej štvrti, kde má najväčší počet kameňov vplyvu, odloží jeden do spoločnej zásoby. (Radca sa do počtu zarátava, ale nesmie byť odložený!) Pri rovnosti počtu si hráč sám vyberie, odkiaľ odloží kameň vplyvu.

Karty osobností

6 hnedých kariet



hospodská

Za podplatenie získa hráč vždy 3 body prestíže a k tomu buď jeden peniaz, alebo 1 kameň vplyvu zo spoločnej zásoby alebo potiahne potkaní kameň o 1 políčko dozadu.



mních

Za podplatenie získa hráč 1 bod prestíže a 2 kamene vplyvu zo spoločnej zásoby.



úžerník

Za podplatenie získa hráč 2 mince a 1 bod prestíže.



potulný spevák (minnesänger)

Za podplatenie získa hráč možnosť presunúť 1 až 3 kamene vplyvu z jedného (všetky musia ležať na jednom) políčka vo vlastnej štvrti na jedno iné políčko (nie Notre Dame). Radca sa počíta za kameň, na políčku, kam boli kamene presunuté sa akcia nevykonáva.



kaukliar (kejklíř)

Za podplatenie získa hráč možnosť presunúť 1 kameň vplyvu (alebo radcu) z políčka vo vlastnej štvrti alebo z Notre Dame na jedno iné políčko (nie Notre Dame). Na políčku, kam boli kamene presunuté sa vykoná príslušná akcia.



felčiar

Za podplatenie získa hráč (bez ohľadu na skutočnú hodnotu) hodnotu moru 0. Ak má navyše kamene a/alebo radcu v nemocnici, bude hodnota moru preňho záporná.

9 sivých kariet

A



mestská stráž

Za podplatenie získa hráč za každý kameň vplyvu na políčku vo vlastnej štvrti alebo v Notre Dame po jednom bode prestíže.

nočný strážnik

Za podplatenie získa hráč za každé prázdne políčko vo vlastnej štvrti po jednom bode prestíže.

biskup

Za podplatenie získa hráč jeden kameň vplyvu zo spoločnej zásoby a položí ho na prázdne políčku vo vlastnej štvrti (nie Notre Dame).

B



majster cechu (s váhou)

Za podplatenie získa hráč za každé políčko v jeho štvrti (nie Notre Dame), ktoré je obsadené aspoň dvomi kameňmi po dva body prestíže.

kráľ žobrákov

Za podplatenie získa hráč za každé políčko ležiace pred jeho potkaním kameňom po jednom bode prestíže. (Potkaní kameň na políčku s číslom 3 znamená 6 bodov prestíže.)

advokát (v talári)

Za podplatenie získa hráč za každé dve správy, ktoré pred ním ležia po tribody prestíže.

C



dvorná dáma

Za podplatenie získa hráč za každý kameň (aj radcu) na políčko vo svojej štvrti, na ktorom má najviac kameňov (radca sa počíta ako kameň), po jednom bode prestíže.

starosta

Za podplatenie získa hráč za každé políčko v jeho štvrti (nie Notre Dame), ktoré je obsadené aspoň tromi kameňmi po tri body prestíže.

stolár

Za podplatenie získa hráč za každé políčko v jeho štvrti (nie Notre Dame), ktoré je obsadené aspoň jedným kameňom alebo radcom po jednom bode prestíže.

