

THURN und TAXIS

Všechny cesty vedou do Říma

Hra pro 2 - 4 hráče od 10 let
od Karen a Andrease Seyfarthových



Pravidla pro základní hru jsou nadále v platnosti kromě zde uvedených výjimek. Tato dvě rozšíření „Audience“ a „Se ctí v úřadě“ mohou být hrány se základní hrou „Poštovní kurýr – Thurn und Taxis“ obě současně nebo každé samostatně.

1. AUDIENCE

Hráči se snaží zajistit, aby jejich duchovní přijeli do Říma na audienci s Papežem správným kočárem, ale ne příliš brzy! Hráč, který dosáhne toho, aby jeho kardinál přijel v tu správnou dobu, získá více vítězných bodů, než hráč, který dosáhl téhož, ale jen s obyčejným knězem.

Herní materiál

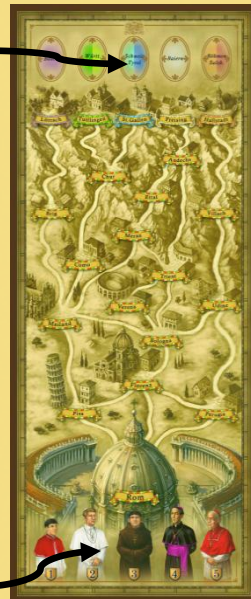
- 1 hrací plán s různými cestami k Římu
- 20 žetonů duchovních – 5 postav ve 4 barvách hráčů
- 5 dřevěných kočárů v barvách zemí základní hry (přírodní – Baim, oranžová – Böhmen/Salzburg, atd.)



Příprava hry

Každý hráč dostane 5 žetonů duchovních v jeho barvě. Hrací plán se položí vedle základního hracího plánu. 5 figurek kočárů se umístí do příslušných výchozích měst v horní části hracího plánu podle jejich barvy (Lörrach, Tuttlingen, St. Gallen, Freising, a Hallstadt). Jestliže hrají pouze dva hráči, všechny kočáry začínají svou cestu o dvě města blíže Římu (Mailand, 2 in Como, Trient, a Udine). Každý hráč přiřadí **vždy jednoho svého duchovního ke každému kočáru** a to tak, že žetony s duchovními položí na místa pro pasažéry. Vždy jednoho duchovního na jedno místo pro pasažéra **skrýté obrázkem dolů**. Poté, co všichni hráči umístí takto své žetony duchovních, bude mít každý kočár jednoho pasažéra od každého hráče. Během hry hráči nesmí zjišťovat, v kterém kočáru jsou jací duchovní. Rozložení svých pasažérů si každý musí zapamatovat.

Místa pro pasažéry



Pohyb kočárů

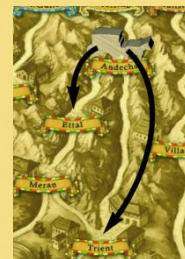
Jestliže hráč ukončí cestu a zároveň ji vyhodnocuje (umísťuje poštovní stanice, sbírá žetony bonusů, atd.), musí zároveň přesunout podle následujících pravidel jeden nebo více kočárů blíže Římu. Pro **každé město** ve vyhodnocované cestě, ve kterém v tomto kole hráč **nestaví poštovní stanice**, hráč **musí** posunout odpovídající kočár (kočár státu ve kterém se město nachází) o jedno město blíže Římu. Tak jako v základní hře, hráč musí postavit všechny poštovní stanice, které jsou přípustné, podle toho, jaký zvolil způsob umísťování poštovních stanic. Hráč si nemusí zvolit způsob s více poštovními stanicemi. To je umožněno volbou základních pravidel (všechny stanice v jedné zemi nebo jedna stanice v každé zemi), nebo jestliže má v některém městě vyhodnocované cesty hráč postavenou poštovní stanici už dříve.

Hráči musí posouvat kočáry vždy jižním směrem. Jestliže z města existuje pro kočár několik výchozích jižních cest (např. Andechs má 2 a Florenz má 3), hráč se může rozhodnout, kterou cestou bude kočár pokračovat (západní a východní směry jsou povoleny, pokud se tyto cesty přeci jen trochu přibližují k jihu).

Jestliže některý kočár už dorazil do Říma, pak město v uzavírané cestě příslušející tomuto kočáru (na kterém se nestaví) je považováno za „žolíka“ a hráč musí posunout o jednu pozici směrem k Římu kterýkoliv jiný kočár, který je ještě na cestě. Stejně se postupuje v případě města Lodz, protože země Polsko nemá svůj kočár. Jestliže může hráč přesouvat více kočárů, může si vždy zvolit pořadí.



Příklad: Kočár země Baim je ve městě Andechs. Anna uzavírá cestu Ulm – Augsburg – München – Salzburg a umísťuje po jedné poštovní stanici v každé zemi. V zemi Baim umístí poštovní stanici ve městě Augsburg. Karta města Mnichov není využita pro stavbu poštovní stanice, a proto se musí kočár země Baim přesunout o jedno město směrem k jihu do následujícího města. Anna si může vybrat mezi městy Ettal a Trient. Kdyby Anna umístila poštovní stanice ve městech München a Augsburg (všechny stanice v jedné zemi), musela by přesunout o jedno město směrem k jihu dva kočáry – zelený (země Württemberg-Hohenzollern) a červený (země Böhmen-Salzburg).



Příjezd kočárů do Říma

V okamžiku, kdy kočár přijede do Říma, hráč který je na tahu otočí lícem žetony duchovních, kteří cestovali v tomto kočáru a umístí je na příslušná místa (podle duchovní hodnosti) v dolní části hracího plánu. Všichni duchovní, kteří cestovali v tomto kočáře, dorazili nyní na audienci s Papežem. Na jednom místě pro určitou duchovní hodnost může být několik žetonů duchovních od různých hráčů (ale pouze těch, kteří dorazili stejným kočárem). Jestliže před příjezdem kočáru jsou na požadovaných místech pro audienci nějaké žetony duchovních z předchozí „audience“, hráč je odstraní a vrátí je do krabice. Teprve potom umístí žetony z nového kočáru, který právě přijel.





Příklad: 2 kardinálové (modrý a zelený), 1 biskup (červený) a 1 ministrant (žlutý) jsou na místě audience. Přijeli předchozím kočárem ze země Baden. Nyní přijel do Říma kočár ze země Baviern a v něm přicestovali následující cestující: 2 ministranti (zelený a červený), 1 kněz (modrý) a 1 kardinál (žlutý). Následující duchovní opouštějí audience: 2 kardinálové (modrý a zelený) a ministrant (žlutý). Červený biskup nemusí opustit místo audience, protože kočárem ze země Baviern nepříjel žádný biskup, který by vyžadoval místo pro „biskupskou“ audience. Na místě audience s Papežem v Římě jsou nyní tyto duchovní: 1 kardinál (žlutý), 1 biskup (červený), 1 kněz (modrý) a 2 ministranti (zelený a červený).



Vyhodnocení na konci hry

Za každý žeton duchovního na místě audience s Papežem si na konci hry přičte hráč, kterému žeton patří tolik bodů, kolik je vyznačeno na žetonu. Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrál.

2. SE CTÍ V ÚŘADĚ

Hráči zkoušejí využívat podpory všech úředníků rovnoměrně jak jen je to možné, protože za každé využití výhod úředníka obdrží jeho žeton. Při zpětném odevzdávání žetonů pak hráči mohou využít dodatečných výhod poštovního úřadu. Výhoda je větší, jestliže hráč před tím využil služeb různých úředníků.

Herní materiál

8 žetonů poštmistra



8 žetonů pošťáka



6 žetonů správce



4 žetony koláře



12 bonusových žetonů



4 karty přehledu výhod



Příprava hry

Podle počtu hráčů umístěte žetony úředníků na herní plán k příslušným úředníkům podle obrázku.

4 hráči: použijí se všechny žetony

3 hráči: 6x poštmistr, 6x pošťák, 5x správce a 3x kolář

2 hráči: 4x poštmistr, 4x pošťák, 3x správce a 2x kolář

Nevyužité žetony vraťte do krabice, v další hře už nebudou potřeba.

Průběh hry

Vždy když hráč využije podpory některého úředníka, vezme si ze zásoby na herním plánu jeden žeton s jeho obrázkem.



Příklad: v prvním kole každý hráč bere 2 karty měst a využívá tak asistence poštmistra. Proto v prvním kole každý hráč obdrží jeden žeton poštmistra.

Jakmile dojde k situaci, že některý hráč vezme ze zásoby poslední žeton některého úředníka, všichni hráči začínají vracet své žetony úředníkům a přitom mohou využít „výhod poštovního úřadu“.

Vše probíhá podle následujícího postupu: Počínaje hráčem, který je na tahu a postupně každý hráč ve směru hodinových ručiček musí vrátit nejméně 1 a nejvíce 4 odlišné žetony zpět do zásoby, ale pouze v případě že vůbec nějaké žetony vlastní. Každý vrácený žeton jednoho hráče **musí** být od **jiného** úředníka.

Za 1 vrácený žeton nemá hráč žádnou výhodu a nedostane nic.

(jestliže žádný žeton nevlastní, a tudíž nic nevrací, nedostane také nic)

Za 2 vrácené žetony si může hráč vzít z nabídky nebo z balíčku jednu kartu města.

Za 3 vrácené žetony dostane hráč bonusový žeton jednoho vítězného bodu.

Za 4 vrácené žetony smí hráč okamžitě postavit jednu poštovní stanici.

Poznámka: jestliže hráč postaví poštovní stanici, může také okamžitě dostat, má-li na to podle pravidel nárok, bonusové žetony základní hry. Jestliže hráč takto postavil svou poslední poštovní stanici hra okamžitě končí standardním způsobem, bez ohledu na to, že postavení stanice nebylo provedeno ve standardním tahu hráče.

Hráči vrací žetony zpět na herní plán na místa úředníků. Jestliže po „kole vracení žetonů“ je na herním plánu ještě úředník bez žetonu, proběhne další „kolo vracení žetonů úředníkům“. Toto pokračuje tak dlouho, dokud u každého úředníka na herním plánu neleží alespoň jeden navracený žeton.



Příklad 1: Anna začínala hru; Ben je následující hráč a vyvolal „kolo vracení žetonů úředníkům“. Následuje Scott, který vrací 4 odlišné žetony (žeton poštmistra, pošťáka, správce i koláře) a staví svou poslední poštovní stanici. Po skončení „kola vracení žetonů úředníkům“ zahrají ještě Scott a Dave své standardní tahy a hra končí.

Příklad 2: Anna začínala hru; Dave je poslední hráč v kole a vyvolal „kolo vracení žetonů úředníkům“. Scott je třetí, vrací 4 odlišné žetony a staví svou poslední poštovní stanici. Dave ještě vrací požadovaný počet žetonů, využívá některou výhodu poštovního úřadu a hra končí.

Po skončení hry a ještě před závěrečným sčítáním vítězných bodů je automaticky vyvoláno závěrečné „kolo vracení žetonů úředníkům“ a každý hráč má možnost ještě využít některou z výhod poštovního úřadu.

