



Pravidla hry

Pod ochranou hradu

Taktická hra pro 2 – 4 nadšené stavitele od 10 let

Autor: Inka und Markus Brand

Překlad: Cauly

Délka hry: cca. 45 - 60 minut

Uprostřed kamenitých kopců se vynořují první obrysy mocného hradu. Průvod obchodníků si razí svou cestu k bráně a čilý ruch sem láká zedníky, kameníky a dělníky za vidinou výdělků a obživy. Stánky tržiště stojí těsně u sebe a velkolepý hrad se rozrůstá kolem nich.

Obsah

Strana

Obsah a cíl hry	2
Herní materiál	2
Příprava hry	3
Průběh hry – souhrn	3
Podrobnosti k průběhu hry	3 – 4
Karty postav:	4 – 5
1. Posel (Der Bote)	4
2. Obchodník (Der Händler)	4
3. Zedník (Der Maurer)	5
4. Kameník (Der Steinmetz)	5
5. Dělník (Die Arbeiter)	5
6. Stavitel (Der Baumeister)	5
Stavění budov	6
Nasazování pomocníků	6
Seznam budov pro závěrečné bodování	7
Hrad v zimě	7 – 8
Význam Zimních karet	8
Přehled pro letní i zimní hru	8

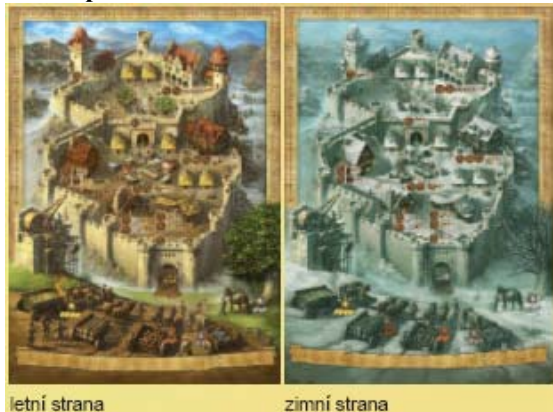
Obsah a cíl hry

Představujete stavebníky, kteří na svůj projekt neustále potřebují dostatek surovin a Tolarů. K tomu máte k dispozici karty postav, jejichž vyložením se v každém kole nově určuje vaše pořadí ve hře. A také si musíte neustále dávat pozor na to, aby z vašich akcí neměla větší prospěch konkurence než vy!

Tato hra připoutá stavitele svým kouzlem už od první až do poslední chvíle a vždy vyvrcholí v napínavém závěrečném bodování. Kdo poté může předložit nejvíce vítězných bodů, zasluhuje ochranu hradu a vyhrává hru.

Herní materiál

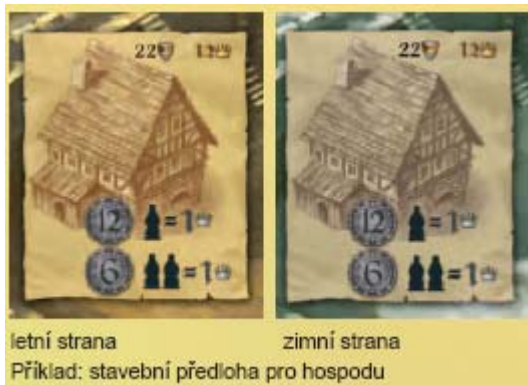
1 hrací plán



4 přehledové karty



23 stavebních předloh



28 pomocníků (po 7 ve 4 barvách hráčů)



4 ukazatele bodů v barvách hráčů



83 surovin:

- 20 hromad písku (žlutá)
- 18 dřevěných klád (tmavohnědá)
- 15 hliněných cihel (červenohnědá)
- 15 kamenných kvádrů (šedá)
- 15 stříbrných prutů (stříbrná)



4 sady karet vždy po 8 kartách postav



6 Zimních karet



1 figurka začínajícího hráče



65 mincí:

- 51x 1 Tolar (měděné)
- 8x 3 Tolary (tyrkysové)
- 6x 5 Tolarů (zlaté)

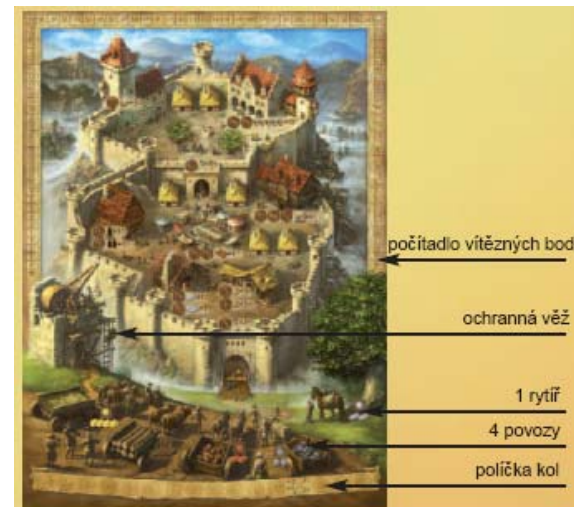


(symboly používané ve hře)



Příprava hry

- 1) Hrací plán se položí doprostřed stolu tak, aby byla vidět letní strana. (Pro zimní hru se používá zimní strana hracího plánu, pravidla pro letní hru a navíc zimní karty (str.7))



- Při hře ve dvou a ve čtyřech obsadíte prvních 12 políček kol každé 1 Tolarem. Při hře ve třech obsadíte všech 15 políček kol 1 Tolarem.

- Na Ochrannou věž nyní dejte po 1 hromadě písku, dřevěné kládě, hliněné cihle, kamenném kvádru a stříbrném prutu. "Ochrannou věží" je v této hře zásadně myšlena nedokončená věž nacházející se vedle povozů.

- Předlohy budov položte na hrací plán. Každá předloha patří na budovu, kterou zobrazuje. Ke správnému umístění slouží značky přílohy:



2) Každý hráč si vybere jednu barvu a dostane:

- jeden ukazatel vítězných bodů, který položí na startovní políčko na počítadle bodů.



- 6 pomocníků ve zvolené barvě.
Při hře ve dvou dostane každý 7 pomocníků.

- jednu sadu karet v hráčově barvě (viz. rub karet). Každá sada karet se skládá z 8 karet postav:
vždy 1 Posel, 1 Obchodník, 1 Zedník, 1 Kameník,
3 Dělníci a 1 Stavitel.

- jednu přehledovou kartu



- 3 Tolary, 1 hromadu písku a 1 dřevěnou kládu, což každý položí viditelně před sebe.



3) Zbývající suroviny tvoří společnou zásobu. Roztřídíte je a rozložíte na 4 povozy a jezdce u spodního okraje hracího plánu: Každý povoz převáží ten druh, který je zobrazen vedle něj. Jezdec převáží ve svých sedlových brašnách stříbrné pruty.

4) Zbývající Tolary položte jako společnou zásobu ("Banka") vedle hracího plánu.



Průběh hry - souhrn

Hra probíhá ve 12 resp. 15 kolech. Každé kolo se skládá z následujících fází:

1. Začínající hráč dostane Tolar z nejvyššího políčka kol a figurku začínajícího hráče. (Pro první kolo je začínající hráč vylosován).
2. Každý si vybere jednu kartu postavy a položí ji lícem dolů před sebe.
3. Všichni odhalí své vyložené karty **současně**.
4. Kdo odhalil kartu dělníka, zásobí ho surovinami.
5. Vyložené karty využíváte podle **stanoveného pořadí karet**. Toto pořadí karet je znázorněno na každé souhrnné kartě. (Jakmile je využita poslední karta, začíná další kolo a zároveň se mění začínající hráč.)

Po posledním kole hra končí závěrečným bodováním, ve kterém získáte body za své pomocníky. Kdo celkově získá nejvíce vítězných bodů, vítězí ve hře.

Podrobnosti k průběhu hry

1) Výběr karet postav:

Každý drží své karty postav v ruce a právě nyní vynáší před sebe lícem dolů jednu kartu. Při hře ve dvou vynáší každý 2 karty lícem dolů.

Pro orientaci, jaké karty postav můžete vyložit, vám slouží vaše souhrnná karta: Na ní jsou uvedeny funkce a výhody každé karty postavy. Další souhrn najdete na zadní straně těchto pravidel: U hřbetu vidíte, které karty přináší suroviny, které Tolary či které přináší ihned vítězné body.

POZOR:

- Držíte-li všechny karty osob v ruce, nemůžete zahrát stavitele!
- V bance je někdy více, někdy méně, někdy vůbec žádný Tolar. Při využití Posla nebo Zedníka to může být rozhodující, neboť, kde je málo nebo nic, tam je také jen málo nebo nic na přinesení!

2) Zásobení karty dělníka:

Kdo má vyloženého Dělníka, vezme si ze společné zásoby (povozy a jezdce) 3 suroviny, které jsou na této kartě zobrazeny. Nehraje žádnou roli, zda se tam nachází pomocník. Suroviny zatím jen položíte na svou kartu.

Jsou 3 různé karty dělníků:

- Jeden Dělník dostane 2 dřevěné klády a 1 stříbrný prut,
- další dělník dostane 2 hromady písku a 1 hliněnou cihlu,
- třetí dostane 1 kamenný kvádř a 2 libovolné kusy od hromady písku, hliněných cihel a/nebo dřevěných klád.



3) Nyní aktivujete všechny vámi vynesené karty ve zde uvedeném pořadí. K tomu najdete v následující kapitole podrobný popis každé karty postavy. Pořadí je takovéto:

1. Bote (Posel)
2. Händler (Obchodník)
3. Maurer (Zedník)
4. Steinmetz (Kameník)
5. Arbeiter (Dělník)
6. Baumeister (Stavitel)

4) Stejně karty - Funkce začínajícího hráče:

Vyneslo-li několik hráčů stejnou kartu, přijde na tah nejdříve hráč, který sedí po směru hodinových ručiček nejbližší k začínajícímu hráči. Odhalí-li začínající hráč také kartu, kterou vynesl i někdo další, začíná začínající hráč a hráči se stejnou kartou následují po směru hodinových ručiček.

DŮLEŽITÉ:

- Určené pořadí od Posla až po Stavitele má vždy prioritu a nikdy nebude změněno!
- Všechny karty Dělníků mají stejné pořadí.

5) Odložení a obnovení karet postav:

Každá zahraná karta zůstává ležet lícem nahoru před svým majitelem, až dokud nezahraje Stavitele. Nejlepší je, pokládat zahrané karty mírně přes sebe, takže každý může vidět, kterou kartu hráči již zahráli.



Se Stavitelem (str.5) hráč dostane všechny karty ze svého odkládacího balíčku zase zpět do ruky.

6) Změna začínajícího hráče:

Jakmile je poslední karta tohoto kola aktivována, přechází figurka začínajícího hráče k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Tento hráč také dostane Tolar z dalšího (nejvyššího) políčka kol.

U políček kol na hracím plánu se postupuje zprava doleva. Tak můžete kdykoli vidět, kolik kol ještě máte k dispozici. Protože díky funkci Stavitele můžete mít v průběhu hry na ruce rozdílné množství karet, jsou políčka kol důležitá pro celkový přehled.

7) Poslední kolo:

Při 2 stejně jako při 4 hráčích hra končí po 12 kole a při 3 hráčích po 15 kole. Ve vzácných případech se může stát, že někdo postaví poslední budovu ve hře před průběhem 12 resp. 15 kola. V takovém případě je aktuální kolo posledním kolem hry.

8) Závěrečné bodování:

Nejprve odstraňte všechny své pomocníky z povozů a rovněž i z jezdce. Tito pomocníci nepřinášejí žádné vítězné body. Zbývající nasazené pomocníky obodujte podle pořadí, odpovídajícího seznamu budov (str.7). Pro lepší přehled se doporučuje, každého pomocníka ihned po jeho obodování položit, ale ponechat na svém místě!

9) Vítěz:

Kdo po závěrečném bodování dosáhl nejvyššího počtu bodů na počítadle vítězných bodů, vítězí ve hře.

- Kdo dosáhne konce počítadla vítězných bodů a má získat další vítězné body, začne znovu od políčka 1 a připočítá si k novým bodům 90.
- Při shodě vyhrává ten, kdo má více Tolarů. Tolary,

kteří jste předtím přeměnili na vítězné body, se již nezapočítávají. Pokud je stále shoda, tak vítězí ten, kdo má ve vlastní zásobě největší hodnotu v surovinách (ne prostavěných). Suroviny, které jste předtím přeměnili na vítězné body (Palas, str.7), se již nezapočítávají.

Karty postav



1. Der Botz

Posel:

Poslův hráč **dostane 8 Tolarů** z banky.



2. Der Händler

Obchodník:

Obchodníkům hráč **dostane suroviny pro sebe a jiné** tím, že umístí jednoho svého pomocníka vedle některého ze 4 povozů nebo vedle jezdce.



Teprve až má každý povoz jednoho pomocníka, může obdržet jednoho pomocníka také jezdec.

Dále platí následující body:

• Obsazování surovin:

Ke každému povozu a vedle jezdce může být umístěn pouze 1 pomocník. Každý tento "Obchodníkův pomocník" si ponechává svou pozici na hracím plánu a "obsadí" příslušný druh suroviny, dokud nebude odstraněn pomocníkem jiného obchodníka. (... **nebo až bude hráč svého pomocníka potřebovat na stavbu**).

• Vytlačení pomocníka:

Hráč smí vytlačit nějakého cizího pomocníka pouze, - když ten nebyl nasazen ve stejném kole **a** - když jsou všechny povozy obsazeny. V takovém případě se hráč může rozhodnout, zda vytlačí nějakého cizího pomocníka nebo zda raději svého pomocníka umístí vedle jezdce. Hráč může také vytlačit jezdceva pomocníka, jestliže tento nebyl nasazen ve stejném kole. Vytlačeného pomocníka dostane jeho majitel zpět do své osobní zásoby.

• Zisk surovin:

Jakmile hráč umístí svého Obchodníkova pomocníka, **získá, a stejně tak i každý další majitel Obchodníkova pomocníka, taky surovinu**. Každý dostane od každého druhu, který má "obsazen" svým pomocníkem, tolik kusů surovin, kolik symbolů je na hracím plánu znázorněno.

DŮLEŽITÉ:

- Když je ve stejném kole zahráno několik Obchodníků, dostanou všichni, kterých se to týká, své suroviny teprve tehdy, až bude nasazen poslední Obchodníkův pomocník. Povozy a jezdec tudíž přináší suroviny maximálně jednou za kolo.
- Suroviny se dávají pouze v tom kole, ve kterém je zahrán alespoň jeden Obchodník.

• Obchodník bez pomocníka:

Hráč může také zahrát Obchodníka, aniž by nasadil Pomocníka: Suroviny dostanou všichni Pomocníci obchodníků, kteří se zrovna na hracím plánu nachází.

• Poplatek na ochrannou věž:

Každý, kdo díky vlastnímu nebo cizímu obchodníkovi dostane surovinu, musí z každého druhu, který dostal, ihned 1 surovinu odložit na obrannou věž. Není-li již k dispozici dostatek surovin, má poplatek na Obrannou věž prioritu. Zbytek dostanou příslušní hráči.



3. Der Maurer Zedník:

Kdo zahraje Zedníka, **dostane suroviny z Ochranné věže**, může **postavit budovy** a potom **umístit pomocníky**:

- Z Ochranné věže (hrací plán) si hráč vezme všechny suroviny jednoho druhu, který si sám může vybrat.
- Hráč smí postavit až 2 budovy (str.6), když je může svými surovinami zaplatit. **Za každou postavenou surovinu dostane zedníkův hráč 1 Tolar z banky.**
- Nyní, pouze když hráč postaví alespoň 1 budovu, může ve stejném kole nasadit až 2 pomocníky (str.6) a za ně při závěrečném bodování inkasovat vítězné body.



4. Der Steinmetz Kameník:

Kdo zahraje Kameníka, může **odkoupit suroviny Dělníků**, **postavit budovy** a potom **umístit pomocníky**:

S Kameníkem může hráč každému hráči, který ve stejném kole zahrál dělníka, odkoupit 1 surovinu z jeho karty Dělníka. Každá surovina stojí 1 Tolar. Je-li v jednom kole více Kameníků, může každý z nich popořadě získat po 1 surovině z každé vyložené karty Dělníka.

ZÁSADNĚ PLATÍ:

- Kameník nenakupuje nikdy ze soukromé zásoby hráče, ale pouze suroviny, které se aktuálně nachází na kartách Dělníků vyložených ve stejném kole.
- Dělník nemůže odmítnout prodej, pouze s výjimkou, když se jedná o jeho poslední surovinu.
- Odkoupené suroviny se znovu na kartu nedoplňují.
- Při hře ve dvou by bylo možné, odkoupit Kameníkem suroviny vlastnímu Dělníkovi. Toto není povoleno.

- S Kameníkem může hráč postavit až 2 budovy (str.6), když je může svými surovinami zaplatit. **Za každou postavenou budovu dostane Kameníkův hráč vítězné body, které jsou znázorněny na předlohách budov** (číslce před korunou). Tyto vítězné body se ihned znázorní na počítadle vítězných bodů.
- Nyní, pouze když hráč postaví alespoň 1 budovu, může ve stejném kole nasadit až 2 pomocníky (str.6) a za ně při závěrečném bodování inkasovat vítězné body.

5. Die Arbeiter Dělníci:



Dělníci:

Kdo zahraje nějakého Dělníka, **dostane suroviny** a může **postavit budovy**:

- Suroviny na kartě Dělníka "náleží" danému hráči teprve tehdy, když tato karta přijde na řadu. Hráč si vezme suroviny z karty a položí je do své osobní zásoby.
- Nyní hráč může postavit až 2 budovy (str.6), když je může svými surovinami zaplatit. **Za každou postavenou budovu dostane dělníkův hráč polovinu vítězných bodů, které jsou znázorněny na předlohách budov** (číslce před korunou). Tyto vítězné body se ihned znázorní na počítadle vítězných bodů.

Ačkoli Dělník přináší o polovinu méně vítězných bodů než Kameník, může mít smysl stavět s Dělníkem, jestliže v příslušném kole nebudou zahráni žádní stavitelé.

Herní tip: Kdo má svými pomocníky obsazen obě Brány, měl by stavět kvůli závěrečnému bodování Věže.

6. Der Baummeister Stavitel:



Stavitel:

Stavitelův hráč si vezme své doposud zahrané karty **postav zpět do ruky** a **dostane ihned vítězné body za postavené budovy v tomto kole**:

- Všechny doposud zahrané karty hráče (také Stavitele) se vrací zpět do ruky. V následujícím kole má hráč k dispozici opět všechny karty, Ale:
- Když má hráč všechny své karty v ruce, nemůže zahrát Stavitele!
- Hráč se Stavitelem nesmí stavět!
- Každá budova, kterou spoluhráči v tomto kole postaví, přináší stavitelově hráči ihned 5 vítězných bodů.
- Při HŘE VE DVOU by hráč mohl jednou kartou stavět a ve stejném kole zahrát Stavitele. **Avšak za budovy, které si postavil hráč sám, nezískává jeho Stavitel žádné vítězné body!**

Stavění budov

(týká se Zedníka, Kameníka nebo Dělníka)

Se Zedníkem, Kameníkem nebo Dělníkem může hráč budovy stavět, ale bude rozdílně odměněn: Zedník přináší Tolary, Kameník přináší vítězné body a Dělník přináší polovinu vítězných bodů.

Dva kroky na dokončení budovy:

1. Na základě stavebních předloh na hracím plánu se hráč rozhodne, jakou budovu chce postavit.
2. Hráč zaplatí za každou stavbu přesnou cenu vybrané stavby v surovinách do společné zásoby a poté položí příslušnou předlohu stranou. Tímto jsou budovy postaveny.

Kroky podrobně:

1. Výběr budovy

- Na každé předloze budovy je vyznačena cena budovy, kterou hráč musí za budovu zaplatit v surovinách.
- Spodní řádek na předloze je přehled toho, co při závěrečném bodování dostane ten, kdo do (dokončené) budovy nasadí pomocníka a kolik školného za nasazení pomocníka bude muset zaplatit.



Tato předloha tudíž zobrazuje, že každé pomocníkově místo v Paláci stojí 17 Tolarů školného a že pomocník při závěrečném bodování přinese vítězné body za 5 libovolných surovin. Přesné informace se nachází v seznamu budov pro závěrečné bodování (str.7). Kdo budovu postaví, nemusí nutně pomocníka nasadit. Předloha má pouze pomoci při hráčově rozhodování, kterou budovu by měl postavit.

2. Platba v surovinách

- Hráč sestaví přesnou cenu každé jednotlivé budovy **alespoň ze 3 druhů** surovin a odpovídající počet surovin odevzdá do společné zásoby. **Přeplatek není povolen!**

- Každá surovina má nějakou cenu (stavební body), které jsou zaznamenány také na každé souhrnné kartě:

1 hromada písku	= 1 stavební bod
1 dřevěná kláda	= 2 stavební body
1 hliněná cihla	= 3 stavební body
1 kamenný kvádr	= 5 stavebních bodů

***Příklad:** Chlév má cenu budovy 18. hráč může postavit chlév např. celkem za 2 kamenné kvádry, 1 hliněnou cihlu a 4 hromady písku. Jsou to 3 druhy a dohromady 18 stavebních bodů.*

- **Výměna stříbra:** Kdo vlastní stříbro a chtěl by jej použít při placení ceny budovy, musí je přeměnit na surovinu, kterou si vybere:
Hráč položí požadované množství stříbra na Kovárnu (hrací plán) a vezme si za každý prut libovolnou surovinu z povozu. přitom není důležité, zda již tam jsou nasazení pomocníci nebo ne. Stříbro zůstává až do konce hry v Kovárně.

Tipy:

- 1) Všechny ceny staveb jsou sudá čísla. Kdo tedy se svými 3 druhy surovin dosáhne pouze liché hodnoty, nemůže stavět a nepotřebuje tedy dlouho pátrat po vhodné budově.
- 2) Kdo postaví dům nebo věž, položí předlohy dobře viditelně vedle hracího plánu. To je pomůcka při závěrečném hodnocení Chléva a Bran.

POZOR:

S každou stavbou, kterou hráč postaví, věnuje každému ve stejném kole vyloženému Staviteli 5 vítězných bodů!

Nasazování pomocníků

(týká se pouze Zedníka nebo Kameníka)

- Hráč musí v aktuálním kole postavit alespoň 1 budovu
- Hráč může svého pomocníka postavit na volné políčko barvy mědi ("Pozice pro pomocníka") **libovolně postavené** budovy. Kovárna a Tržiště jsou postaveny již na začátku hry.
Na Studnu, Věže a Domy nejsou pomocníci umísťováni.
- Na jedné pozici pro pomocníka smí stát maximálně 1 pomocník.
- Hráč musí **za každého pomocníka**, kterého nasadí, **zaplatit** tolik Tolarů "**školného**", kolik je uvedeno na dané pozici pro pomocníka. Hráč tuto částku platí ze své osobní zásoby do banky.
- Nasadí-li hráč 2 pomocníky v jednom kole, tak musí být rozdělení na různé budovy. V dalších kolech může hráč umístit jednoho pomocníka do stejné budovy, ve které se již jeho pomocník nachází, pokud je tam ještě volné místo. V různých kolech může hráč obsadit i všechna 3 místa v čeledníku.
- Hráč také může odstranit svého/své Obchodního pomocníka z povozu/z jezdce a za školné jej ihned umístit na budovu.
- Každý nasazený pomocník zůstává na své pozici v dané budově až do konce hry.
Pomocníci Zedníka a Kameníka tudíž nemohou být, narozdíl od pomocníků Obchodníka, odstraněni.

Pomocníci na budovách přináší svému majiteli při závěrečném bodování vítězné body.



Kolik vítězných bodů pomocník přináší závisí na budově, ve které se nachází. Pro každou budovu platí úplně jiný faktor určování vítězných bodů, například:

- počet obsazených nebo neobsazených pozic pro pomocníky
- počet postavených věží nebo domů
- počet zbylých stavebních předloh atp.

Podrobný popis určování vítězných bodů je na následujícím Seznamu staveb pro závěrečné bodování.

Seznam budov pro závěrečné bodování

Hradní věž

Vlastník pomocníka v Hradní věži dostane za každou neobsazenou pozici pro pomocníka měděné barvy v hradu 3 vítězné body.



Hostinec

Kdo umístil svého pomocníka za 12 Tolarů, dostane za něj a každého dalšího (jak svého, tak i cizího) pomocníka, který se na konci hry nachází v hradu, po 1 vítězném bodu.



Kdo umístil svého pomocníka za 6 Tolarů, dostane za každé 2 pomocníky (jak vlastní, tak i cizí), kteří se na konci hry nachází v hradu, po 1 vítězném bodu. Pokud je pomocníků lichý počet, tak se vítězné body zaokrouhlí dolů.

Příklad:

Když byli pomocníci u povozů odstraněni, stojí na konci hry v hradu 11 pomocníků. Hráč A dostane za svého pomocníka v hostinci 11 vítězných bodů, protože stojí na pozici 12. Hráč B dostane za svého pomocníka pouze 5 vítězných bodů, neboť ten stojí na pozici 6.

Brána

Pomocníci v Bráně přinášejí vítězné body za každou postavenou Věž. Nezáleží na tom, kdo věž postavil:

- Vlastník pomocníka ve Velké bráně (cena budovy 18) dostane za každou Věž 2 vítězné body.
- Pomocník v Malé bráně (cena budovy 12) přináší svému majiteli 1 vítězný bod za každou Věž.



Chlév

Pomocník v Chlévě přinese vítězné body za každý postavený Dům. Nezáleží na tom, kdo Domy postavil:

- Majitel pomocníka na pozici 16 dostane za každý Dům 3 vítězné body.
- Pomocník na pozici 12 přináší svému majiteli 2 vítězné body za každý Dům.



Čeledník

Každý pomocník v Čeledníku přináší svému majiteli 1 vítězný bod za každou stavební předlohu, která se po posledním kole ještě nachází na hracím plánu.



Tržiště

Kdo zde má pomocníka, může na konci hry přeměnit své Tolary na vítězné body. Přeměněné Tolarý položí zpět do krabice.

- Kdo má na Tržišti pouze 1 pomocníka, dostane za každé 2 Tolary 1 vítězný bod.
- Má-li jeden hráč obsazeny obě pozice, dostane 1 vítězný bod za každý Tolar.



Palác

Majitel jednoho pomocníka v Paláci může na konci hry přeměnit na vítězné body celkovou cenu až 5 libovolných surovin ze své osobní zásoby:

- Cena surovin se zjistí podle údajů na souhrnné kartě (jako při stavění budov). Tudíž např. jedna hliněná cihla přináší 4 vítězné body.
- Kdo disponuje oběma pomocníky v paláci, ten může přeměnit až 10 surovin ze své osobní zásoby na vítězné body.
- Kdo by chtěl přeměnit stříbro, musí jej nejdříve položit do kovářny (a nechat tam). Za každý prut, který hráč dá do kovářny, si vezme libovolnou surovinu z povozu.



Kovárna

Kdo má svého pomocníka na pozici 10, dostane za každý stříbrný prut, který na konci hry leží na Kovárně, 1 vítězný bod.

Kdo má svého pomocníka na pozici 6, dostane za každé 2 pruty 1 vítězný bod. Při lichém počtu prutů se vítězné body zaokrouhlí dolů.

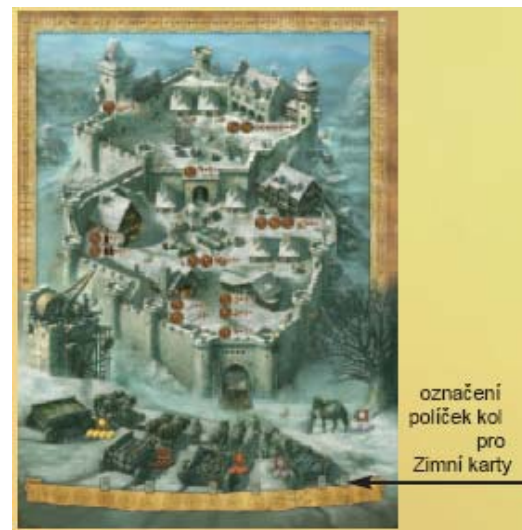


Příklad: V Kovárně leží 9 prutů. Hráč obsadil svými pomocníky obě pozice. Za prvního pomocníka dostane 9 vítězných bodů a za druhého pomocníka dostane 4 vítězné body. V tomto případě mu tudíž pomocníci v Kovárně přinášejí dohromady 13 vítězných bodů.

Hrad v zimě

Příliš brzy k nám vpadla zima. Mráz a ledová zima ze severu táhne přes celou zemi. Neustálý přívál sněhu překáží při práci na rozestavěném hradu, jehož obrysy se týden co týden zřetelněji odráží od šedi oblohy.

Platí pravidla pro letní hru až na následující odchylky a doplňky: Hrací plán se položí na stůl tak, že je viditelná zimní strana. Zimní karty se nachystají zamíchané a jako lícem dolů otočený balíček se položí vedle hracího plánu.



Předlohy staveb se nyní pokládají na budovy s viditelnou zasněženou stranou.....

Nejdříve si každý vybere jako obvykle 1 resp. 2 karty postav a položí si je lícem dolů před sebe. Nyní, v každém kole, jehož políčko kola je na počítadle kol označeno, přijde do hry zimní karta:

Začínající hráč táhne nejvyšší kartu z balíčku a přečte text nahlas. Poté ji vyloží vedle hradu tak, aby ji všichni viděli.

Pro mnoho zimních karet platí, že na ní formulované podmínky jsou ihned uskutečněny, dříve než budou odhaleny zahrané karty postav. Potom je příslušná zimní karta odstraněna ze hry a položena zpět do krabice.

DŮLEŽITÉ: Stejně jako v létě, smí být v případě potřeby stříbro vyměněno zdarma za zvolenou surovinu.

Příklad ohniště: *Aby mohl zaplatit požadované 2 dřevěné klády, položí hráč do Kovárny 2 stříbrné pruty....*

Význam zimních karet:

Krčma (Dorfschänke):

Můžete sem pomoci Kameníka nebo Zedníka umístit za 3 Tolary jednoho pomocníka jako "hostinského".

Kdo zahraje Obchodníka, musí od této chvíle zaplatit 1 Tolar hráči, kterému hostinský patří.

Není-li ještě žádný hostinský, položí Tolar na kartu a bude patřit tomu, kdo jako další svého pomocníka na kartu umístí. Kdo Tolar za svého Obchodníka nemůže zaplatit, musí z hracího plánu vzít jednoho svého obchodnickova pomocníka a vrátit jej zpět do osobní zásoby.

Hostinský nemusí zůstat v Krčmě až do konce hry. Kdo zahraje Obchodníka, Zedníka nebo Kameníka, může svého hostinského odstranit a umístit jako nového pomocníka. Tato zimní karta zůstává ve hře a Tolary budou nadále ukládány zde, dokud někdo nenasadí svého pomocníka jako hostinského.

Karta se do závěrečného bodování nepočítá.

Mor (Pest):

Každý hráč ztrácí ihned jednu libovolnou kartu ze svého odkládacího balíčku nebo musí zaplatit za každou svou kartu na odkládacím balíčku 1 Tolar do banky. Hráč se může sám rozhodnout, zda raději zaplatí či si přeje vydat kartu.

Sýpka (Kornspeicher):

Sem můžete s Kameníkem nebo Zedníkem umístit pomocníka za 5 Tolarů. Stojí -li při závěrečném bodování na Sýpce pouze 1 pomocník, získá tento 10 vítězných bodů (VB), při 2 pomocnících získá každý po 7 VB a při 3 pomocnících získá každý už jen 3 VB.

Nehraje žádnou roli, zda tito pomocníci patří jednomu nebo několika hráčům. Sýpka se nepočítá do závěrečného bodování pro Hradní věž či Hostinec.

Zřícená zeď' (Mauerbruch):

Každý hráč smí ihned odložit maximálně 3 kamenné kvádry (do společné zásoby) a za každý odložený kvádr obdrží 3 vítězné body. Poté je tato karta odstraněna ze hry.

Komorná (Burgfräulein):

Od této chvíle až do konce hry se můžete ucházet komornou: kdo se o ni chce ucházet, položí na začátku každého kola (počínaje začínajícím hráčem) jednu libovolnou surovinu nebo 1 Tolar na tuto zimní kartu. Kdo se dvořit nechce nebo kdo se již více námluv nechce účastnit, nemůže se již později (znovu) přidat. Jakmile zůstane jen jeden hráč, dostane kartu s komornou a ihned získá 8 vítězných bodů. Všichni ostatní, včetně těch, kteří se nedvořili, si rozdělí na kartě ležící suroviny a/nebo Tolary. Počínaje začínajícím hráčem si popořadě každý vezme 1 kus z karty, dokud není vše rozebráno. Poté se karta odstraní ze hry. Pokud je na konci hry karta stále ještě vyložená, tudíž se nikomu nepodařilo naklonit si komornou na svou stranu, tak nikdo nedostane kartu a nic se nebude rozdělovat.

Sněhová závěj (Schneeverwehrung):

Každý ihned odevzdá 1 Dělníka nebo zaplatí 3 Tolary do banky. Kdo odevzdá 1 Dělníka, vezme tuto kartu z ruky nebo z odkládacího balíčku a odloží ji zpět do krabice. Jakmile každý zaplatí svůj poplatek za Sněhovou závěj, odchází tato zimní karta ze hry.

Přehled pro letní a zimní hru:

Průběh kola

1. Tolar z počítadla kol a figurka začínajícího hráče pro začínajícího hráče
2. Vyložení karet osob lícem dolů a jejich současné odkrytí
3. Zásobení odkrytých karet dělníků
4. Vyložené karty ve stanoveném pořadí přeměnit

Jak získat suroviny, Tolary nebo okamžité vítězné body?

1. Suroviny
 - Obchodník používá svého/své pomocníky u povozů nebo jezdece
 - Zedník si vybírá celý jeden druh suroviny z ochranné věže.
 - Kameník nakupuje u Dělníka.
 - Dělník přináší, co Kameník nekoupil.
2. Tolary
 - Posel přináší 8 tolarů z banky
 - Zedník za prostavěné suroviny (1 surovina = 1 Tolar).
 - Dělník: pouze když od něj Kameník nakupuje surovinu.
3. Vítězné body (VB)
 - Kameník za postavené stavby (počet VB vedle koruny)
 - Dělník za postavené stavby (počet VB: polovina vedle koruny)
 - Stavitel přináší 5 VB za každou postavenou stavbu v daném kole

Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Layout: Steffi Krage
Text: Annegret Schoenfelder
Copyright: ©eggertspiele GmbH & Co. KG
Hamburg 2008 / www.eggertspiele.de
Pro www.zatrolene-hry.cz přeložil Cauly

