

Hra pre
2-4 hráčov

Jerusalem

Michèle Mura

Preklad:
Joe Kundlák



Na začiatku 12. storočia ovládli Jeruzalem európske rody. Mesto sa stalo javiskom mocenských bojov a krvavých konfliktov. Kráľovský palác, Svätý hrob a Dávidova veža boli kľúčom ku kontrole mesta. Križiacke výpravy, noví patriarchovia a politika v regióne neustále menili osudy rodov. Ktorý barón bude najschopnejší? Koho hrad sa bude týčiť nad ostatnými?

SÚHRN

Pomocou zdrojov budete získavať kontrolu nad kľúčovými štvrtami mesta Jeruzalem: Kráľovským palácom, patriarchiou, trhom, templármi, šľachtou a Dávidovou vežou. Z území, ktoré ovládáte, získavate zdroje, potrebné na ďalšie upevnenie vašej moci v meste: poddaných, peniaze a prestíž. Vaša prestíž je vyjadrená výškou vašej hradnej veže, ktorú staviate na konci každého kola hry. Na konci hry víťazí hráč s najvyššou hradnou vežou!

KOMPONENTY



ZAČIATOK HRY

Pred prvou hrou vyberte všetky herné komponenty z rámkov.

Položte hrací plán doprostred stola. Vedľa neho položte bezantské peniaze ako bank. Zamiešajte karty udalostí a tri z nich umiestnite lícom dole na miesta na vrchu hracieho plánu nad kalendárom. Nepoužitú kartu udalosti vráťte bez jej odhalenia späť do krabice. Zamiešajte akčné karty do balíčka a položte ho vedľa hracieho plánu lícom dole. Vedľa balíčka ponechajte dostatok voľného miesta na odkladací balíček akčných kariet. Zoradte karty úradníkov podľa čísla na nich a položte ich lícom hore vedľa hracieho plánu. Čierny valček položte na políčko 1 na kalendári. Všetky drevené kocky položte na kôpku a vytvorte z nich zásobu.

Poznámka: ak hráte hru v troch hráčoch, nepoužite kartu úradníka č. 1 a odložte ju do krabice.

ZVOĽTE SI FARBU A VEZMITE SI:

- 1 hráčsku zástenu vo vašej farbe. Postavte si ju pred seba. Pozn.: Vaše zdroje (panoši a bezanty) si vždy ukladajte za zástenu a ponechajte ich skryté pred ostatnými hráčmi.
- 12 bezantov (2 zlatky a 2 strieborníaky). Položte ich za svoju zástenu. Pozn.: bezanty si môžete ľubovoľne rozmieňať z banku podľa potreby. Každá zlatka je hodná 5 strieborníakov. Každý strieborníak má hodnotu 1.
- 1 valček vo vašej farbe. Položte ho na políčko 0 na počítadle prestíže (v strede hracieho plánu).
- 1 baróna (drevenú postavičku) vo vašej farbe. Položte si ho vedľa zásteny.
- 7 poschodí veže. Položte si ich vedľa zásteny.

Najvyšší hráč začína hru a draží ako prvý (viď Dražba úradníkov).

Pozn.: Pravidlá pre hru dvoch hráčov nájdete na konci týchto pravidiel.

PRIEBEH HRY

Hra Jerusalem sa hrá v piatich kolách. Každé kolo je rozdelené do štyroch fáz. Všetci hráči ukončia fázu 1 pred začiatkom fázy 2 a rovnako pred začiatkom každej ďalšej fázy ukončia tú predchádzajúcu. Po ukončení všetkých štyroch fáz posuňte čierny valček na ďalšie políčko na kalendári a začnite nové kolo fázou 1. Ak je nad novým políčkom kalendára karta udalosti, otočte ju lícom hore ešte pred začiatkom nového kola.

Štyri fázy:

1. Dražba úradníkov
2. Umiestňovanie panošov
3. Získavanie príjmu
4. Udalosť (len počas 2., 3. a 4. kola)

Fáza 3 je rozdelená na štyri kroky:

- 3.1 Dávidova veža
- 3.2 Privilegiá
- 3.3 Príjem (panoši, bezanty, prestíž)
- 3.4 Stavba (nové poschodia veží)

FÁZA 1: DRAŽBA ÚRADNÍKOV

Fázu začnite tak, že vezmete nové akčné karty v počte hráčov z balíčka (napríklad pri hre troch hráčov vezmete tri akčné karty) a položíte ich lícom dole vedľa kariet úradníkov. Nepozerajte si ich, ani ich neobracajte.

DRAŽBA ÚRADNÍKOV

Teraz budú hráči postupne dražiť úradníka, ktorého chcú vo svojom ťahu ovládať. Hráč, ktorý vlastní najvyššiu vežu (v poschodiach) vždy začína dražiť ako prvý. Ak panuje zhoda vo výške najvyšších veží, draží ako prvý hráč s najvyššou prestížou (na počítadle prestíže). Ak stále panuje zhoda, draží ako prvý hráč, ktorý v poslednom kole ovládal úradníka s najnižším číslom.

Pozn.: V prvom kole začína najvyšší hráč.

Prvý dražiteľ oznámi, o ktorého úradníka má záujem a určí počiatočnú dražobnú cenu (akýkoľvek počet bezantov, aj nula). Každý ďalší hráč podľa hodinových ručičiek musí teraz ponuku zvýšiť, alebo sa dražby daného úradníka zdržať. Ak sa zdrží, je z aktuálnej dražby vyradený a nemôže sa jej neskôr zúčastniť znovu. Všetky ponuky musia byť viditeľne položené pred hráčov. Nemôžete "blafovať" alebo ponúknuť viac bezantov, než koľko vlastníte.

Keď sa zdržali všetci ostatní hráči, hráč s najvyššou ponukou si vezme kartu aktuálne draženého úradníka, položí ju viditeľne lícom hore pred svoju zástenu a zaplatí vydraženú cenu. Keď hráč už kartu úradníka vlastní, nemôže sa zúčastniť ďalšej dražby v aktuálnom kole.

Ďalší hráč bez karty úradníka po ľavici hráča s najvyššou ponukou je novým dražiteľom, zvolí si jednu zo zostávajúcich kariet úradníkov a vykoná sa dražba o ňu. Ak už zostal iba jeden hráč bez úradníka, vezme si poslednú kartu úradníka zdarma.

Pozn.: Ak ste prvým dražiteľom, musíte si zvoliť kartu úradníka a určiť prvú ponuku. Nemôžete sa "zdržať".

Každá karta úradníka poskytuje svojmu vlastníkovi určité výhody a zdroje, ktoré sú na nej uvedené a vysvetlené v časti "Úradníci". Karty úradníkov tiež určujú poradie ťahov až do konca aktuálneho kola.

VOĽBA AKČNÝCH KARIET

Po ukončení dražby kariet úradníkov získa každý z hráčov akčnú kartu. Podľa poradia (stanoveného číslom na karte úradníka hráča) si prvý hráč vezme akčné karty, ktoré boli na začiatku kola položené ku kartám úradníkov. Pozrie si ich a jednu si zvolí. Zvyšné karty podá ďalšiemu hráčovi v poradí (s kartou úradníka s ďalším vyšším číslom), ktorý si vyberie jednu atď. Tak si každý z hráčov zvolí jednu akčnú kartu.

Pozn.: Posledný hráč v aktuálnom kole (Admirál) dostane už iba jednu akčnú kartu, takže už nemá na výber.

FÁZA 2. UMIESTŇOVANIE PANOŠOV

Keď si každý hráč zvolil kartu úradníka a akčnú kartu, začína fáza 2. Každý hráč bude mať k dispozícii svoj vlastný ťah v poradí podľa čísiel kariet úradníkov. Vo svojom ťahu bude hráč umiestňovať panošov na hrací plán a bude sa snažiť ovládnuť rozličné územia v meste.

VO VAŠOM ŤAHU

Najprv získavate nových panošov, ktorých počet je určený vašou kartou úradníka:

1. Strážnik (hrá ako prvý): 7 panošov
2. Pokladník (druhý): 6 panošov
3. Maršal (tretí): 5 panošov
4. Admirál (štvrtý): 4 panoši

Svojich nových panošov si vezmite zo zásoby (kocky vašej farby) a položte ich za svoju zástenu.

Potom môžete svojich panošov umiestňovať na územia v meste. Nemusíte naraz umiestniť všetkých panošov, môžete si ich totiž ponechať do ďalších kôl. Pri umiestňovaní môžete panošov brať iba spoza zásteny, nikdy nie zo zásoby. Počas svojho ťahu môžete svojich panošov umiestniť do akéhokoľvek počtu území na hracom pláne - do ktorejkoľvek z piatich štvrtí, alebo do Dávidovej veže.

Pri umiestňovaní panošov ich položte na hrací plán na územie, ktoré chcete ovládať. Neukladajte panošov na deliace čiary medzi územiami, aby bolo jasné, kam panoši patria a aký je ich počet.

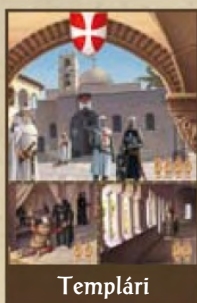
Panoši umiestnení na hrací plán tam zostanú aj po ukončení kola! Preto si musíte svoje rozmiestnenie a počet panošov dobre premyslieť. Zapamätajte si: situácia na hracom pláne na konci kola je situáciou na začiatku nového kola!

MESTSKÉ ŠTVRTE

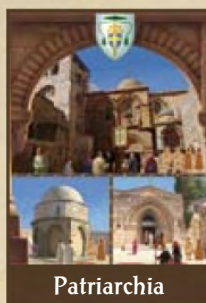
Mesto Jeruzalem je rozdelené na päť štvrtí. Každá štvrť je navyše rozdelená na 3 územia: jedno veľké územie a dve menšie územia. Navyše je v meste aj Dávidova veža, ktorú tvorí iba jedno veľké územie.



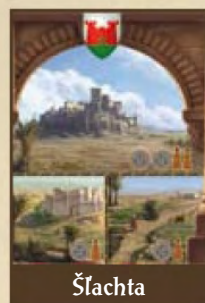
Kráľovský palác



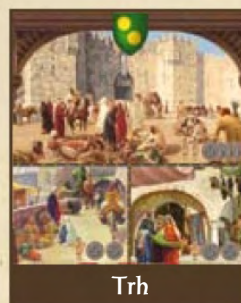
Templári



Patriarchia



Šľachta



Trh



Dávidova veža

Ak ovládnete niektoré z území počas fázy 3 v kole, môžete z neho získať príjem uvedený na hracom pláne. Existujú dva spôsoby ovládania územia:

- ak ste jediným hráčom na území, alebo

- ak máte na území viac panošov, ako ktorýkoľvek iný prítomný hráč. Ak panuje zhoda v počte panošov, územie ovláda hráč s nižším číslom karty úradníka (napríklad Strážnik vyhráva zhody nad Maršalom).



Príklad ovládania územia:

Po umiestnení panošov vyzerá štvrt Patriarchov ako na obrázku vľavo. Modrý hráč ovláda Strážnika (č. 1), červený Pokladníka (č. 2) a žltý Maršala (č. 3). Rozličné územia sú ovládané nasledovne:

Veľké územie je ovládané červeným: aj keď má rovnaký počet panošov ako žltý, červený ovláda nižšie číslo úradníka.

Územie vľavo dole ovláda žltý: má na ňom viac panošov, ako ktorýkoľvek iný hráč.

Územie vpravo dole ovláda modrý: je v tomto území jediným hráčom s umiestnenými panošmi.

BARÓN

Počas svojho ťahu môžete poslať svojho baróna na jedno územie, aby ho zablokoval. Žiadny iný hráč potom nemôže na toto územie, zablokované vašim barónom, umiestniť žiadnych panošov (vrátane panošov z akčných kariet). Panoši tiež nemôžu byť presunutí z územia alebo na územie blokované barónom. Aby ste mohli na niektoré územie zahrať baróna, musíte s ním zároveň položiť aspoň troch svojich panošov spoza zásteny (aj keby ste ich toľko na ovládanie územia nepotrebovali). Títo traja panoši môžu byť buď vzatí spoza zásteny, alebo presunutí z iných území pomocou akčnej karty, v hocijakkej kombinácii.

Baróna nikdy nemusíte pokladať, ak nechcete.

Váš barón blokuje územie až do konca kola. Na konci kola sú všetci baróni vrátení svojim majiteľom.

Ak máte najvyššiu vežu, nemôžete svojho baróna umiestniť na veľké územie Kráľovského hradu! Ak panuje medzi hráčmi v tejto podmienke zhoda a vy máte najvyššiu prestíž, baróna tam umiestniť takisto nemôžete. V prvom kole podľa tejto podmienky nemôže do veľkého územia Kráľovského hradu umiestniť baróna nikto (keďže všetci hráči majú rovnako vysoké veže a rovnakú hodnotu prestíže).



Príklad umiestnenia baróna:

Červený hráč si chce zabezpečiť kontrolu nad veľkým územím vo štvrti Šľachticov. Rozhodne sa na toto územie umiestniť svojho baróna a s ním troch panošov. Až do konca kola teda blokuje toto územie a žiadny iný hráč sem nemôže umiestňovať svojich panošov. Barón nemá žiadny vplyv na dve menšie územia a ostatní hráči do nich svojich panošov umiestniť môžu.

NAJÍMANIE ŽOLDNIEROV

Počas svojho ťahu si môžete nakúpiť dodatočných panošov na zvýšenie vášho vplyvu v meste. Každý dodatočný panoš stojí tri bezanty. Títo panoši sú vzatí zo zásoby, nie spoza zásteny. Týchto panošov môžete buď umiestniť na územia, alebo si ich môžete ponechať na neskoršie použitie za zástenou.

Predávanie vplyvu

Ak pocítite potrebu peňazí, môžete niekoľko bezantov získať odstránením svojich panošov z hracieho plánu. Ak odstránite troch panošov (vráťte ich do zásoby, nie za zástenou!), získate jeden bezant. Svojich mužov môžete odstrániť aj z odlišných území, ak chcete.

FÁZA 3. ZÍSKAVANIE PRÍJMU

Počas tejto fázy budete získavať príjem z území, ktoré ovládate. Existujú tri druhy príjmu: panoši, bezanty a prestíž. Prestíž je dôležitá pre víťazstvo v hre, pretože je jediným prostriedkom stavby veže.

Fáza 3 je rozdelená do štyroch krokov. Každý krok je najprv ukončený všetkými hráčmi a až potom nasleduje ďalší. Kroky sú nasledovné:

Krok 1. Dávidova veža

Krok 2. Privilégia

Krok 3. Príjem

Krok 4. Stavba

KROK 1. DÁVIDOVA VEŽA

Ak ovládate Dávidovu vežu, získavate jeden bezant. Navyše môžete jedného zo svojich panošov v Dávidovej veži presunúť do iného územia v meste (ktoré nie je blokované barónom).

Pozn.: Použitie Dávidovej veže môže byť veľkou výhodou, keďže je to posledná akcia, ktorú hráč vykoná pred vyhodnotením ovládania jednotlivých území!

KROK 2. PRIVILÉGIÁ

V meste existujú tri štvrte, ktoré poskytujú špeciálne privilégia hráčom, ktorí v nich majú najviac vplyvu. Sú to štvrť Patriarchov, Trh a štvrť Šľachty. Vplyv hráčov v týchto štvrtiach určíte postupne tak, že spočítate všetkých panošov každého z hráčov vo všetkých troch územiach jednotlivých štvrtí. Na to, aby ste získali z týchto štvrtí privilégium, musíte mať v danej štvrti viac panošov, ako ostatní hráči. Ak panuje zhoda, prevahu má hráč s nižším číslom karty úradníka.

Pozn.: Privilégium zo štvrte môžete získať aj vtedy, ak nemáte nad žiadnym z jej území kontrolu! Podstatné je, aby ste mali najviac panošov v celej štvrti.

Môžete tiež získať privilégia z viacerých štvrtí naraz, ak máte v nich najviac panošov. Privilégia sú vždy vyhodnotené v tomto poradí:

1. Štvrť Patriarchov: Vzdelanie

Ak získate toto privilégium, môžete odstrániť jedného zo svojich panošov spoza zásteny (vrátiť ho do zásoby) a potiahnuť si vrchnú akčnú kartu z balíčka, ktorú si pridáte na ruku.

Āk získate toto privilégium, môžete si kúpiť až štyri body prestíže zaplatením dvoch bezantov za každý. Vráťte peniaze do zásoby a posuňte svoj valček na počítadle prestíže.

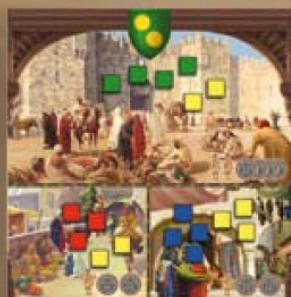
1 Ak získate toto privilegium, môžete ukradnúť jeden bod prestíže inému hráčovi. Posuňte svoj valček o jedno políčko na počítadle prestíže a o 1 políčko naopak znížte prestíž inému hráčovi.

KROK 3. PRÍJEM

Teraz nastal čas získať príjem z rozličných území v meste. Postupne určíte, kto ovláda ktoré územia na hracom pláne. Začnite s Kráľovským palácom, pokračujte štvrfou Templárov, potom štvrfou Patriarchov, Trhom a nakoniec štvrfou Šľachty. Hráč, ktorý má v niektorom z území najviac panošov, ho ovláda a získava z neho príjem, ktorý je uvedený na políčku na hracom pláne. Ak nastala v niektorom území zhoda najvyššieho počtu panošov, víťazom je hráč s nižším číslom karty úradníka a príjem získava on.

Akékoľvek získané bezanty sú vzaté z banku. Panoši sú vzatí zo zásoby. Body prestíže sú zaznamenané na počítadle prestíže. Bezanty a panošov si odložte za zástenu.

Poznámka: Príjmy sú dobrovoľné. Ak chcete, môžete si vziať aj menej, než na koľko máte nárok.



Príklad privilegia: Kto získava privilegium z Trhu podľa tohto obrázka? Žltý hráč. V celej štvrti má 7 panošov. Modrý a zelený majú obaja 4 panošov a červený iba 3. Všimnite si, že žltý získava privilegium napriek tomu, že neovláda ani jedno územie Trhu.

Príklad príjmu: Zrátajme príjmy z Trhu na obrázku vľavo. Zelený ovláda veľké územie, takže získa 2 panošov a 4 bezanty. Červený ovláda územie vľavo dole, čo mu prinesie 1 panoša a 2 bezanty. Územie vpravo dole je ovládané modrým, ktorý tiež získa 1 panoša a 2 bezanty. Žltý neovláda žiadne územie, takže z Trhu nezíska nič.

Po získaní príjmov musí každý hráč, podľa poradia od najnižšieho čísla karty úradníka, spotrebovať body prestíže na postavenie čo najväčšieho možného počtu poschodí svojej veže. Cena za stavbu jedného poschodia je rovná číslu tohto poschodia plus 1. Napríklad tretie poschodie veže stojí štyri body prestíže.

Ak ste prvým hráčom, ktorý stavia poschodie danej výšky, musíte zaplatiť o jeden bod prestíže navyše. Ak by ste napríklad boli hráčom, ktorý ako prvý stavia tretie poschodie v hre, zaplatili by ste päť bodov prestíže (4 za tretie poschodie + 1 za najrýchlejšiu stavbu).

Stavba veže je povinná. Nemôžete sa rozhodnúť nestavať a odložiť si body prestíže do ďalšieho kola. Musíte postaviť všetky poschodia, na ktoré máte dostatok prestíže.

Pozn.: Maximálna výška veží nie je obmedzená drevenými poschodiami v hre. Ak by ste potrebovali ôsme alebo ďalšie poschodie, môžete použiť napríklad mince z banku ako náhradu.

Pred fázou Stavba v poslednom (piatom) kole kráľ Jeruzalema prideluje hráčom tri dary:

Všetci hráči zdvihnú svoje zásteny a ostatným ukážu svoje zdroje:

- Ak máte za zástenou najviac panošov zo všetkých, získate od kráľa tri body prestíže.
- Ak máte za zástenou najviac bezantov zo všetkých, získate od kráľa tri body prestíže.
- Ak máte za zástenou aspoň jednu nepoužitú akčnú kartu, získate od kráľa jeden bod prestíže.

Za akčnú kartu za zástenou pred koncom hry môžu bod prestíže získať všetci hráči.

Ak majú dvaia alebo viacerí hráči rovný najvyšší počet panošov alebo bezantov, každý z nich získa po jednom bode prestíže.

Posledná fáza kola je fáza Udalosti. V prvom a poslednom kole udalosť nenastáva, takže sa počas tejto fázy nič nestane. V druhom, treťom a štvrtom kole musí byť vyhodnotená udalosť.

Pozrite sa na kartu udalosti nad políčkom kalendára pre aktuálne kolo. Efekty každej z kariet udalostí sú opísané v časti "Udalosti". Vykonaajte uvedené inštrukcie pre aktuálnu kartu udalosti.

Po vyhodnotení udalosti (ak nastala) presuňte čierny valček na ďalšie políčko na kalendári. Ak je nad týmto novým políčkom karta udalosti, otočte ju lícom hore. Všetci hráči teraz vrátia svoje karty úradníkov späť vedľa hracieho plánu a vezmú si z plánu späť svojich barónov.

Hra pokračuje fázou 1 nového kola: Dražba úradníkov.

Hra končí po dokončení piateho kola. Hráč, ktorý má najvyššiu vežu, je víťazom! Jeho rod bude vládnuť mestu Jeruzalem! Ak panuje zhoda výšky veží, vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov prestíže. Ak stále panuje zhoda, vyhráva hráč s najnižšou kartou úradníka v poslednom kole hry. Nezabudnite na Kráľovské dary pred poslednou stavbou veží!

ÚRADNÍCI

Každý úradník prináša so sebou výhody a nevýhody. Strážnik koná ako prvý, takže nebude vedieť, čo zamýšľajú jeho protivníci. Na druhej strane je to mocná zbraň, keďže pre hráča získava najviac panošov a ako prvý si vyberá akčnú kartu. Admirál zase koná ako posledný, takže môže reagovať na akcie svojich predchodcov. Získava ale najmenší počet panošov a musí oželiť územia chránené barónmi ostatných hráčov.

Každý úradník má jedinečnú zvláštnu schopnosť, ktorú môžete využiť počas fázy 2 – Umiestňovanie panošov, ak ho ovládáte.



STRÁŽNIK (ŤAH 1)

Základný zisk: 7 panošov

Môžete položiť svojho baróna s pridelením menšieho počtu panošov. Ak ho chcete položiť na veľkú územie, musíte s ním položiť iba dvoch panošov (namiesto troch). Malé územie s ním môžete blokovať pridelením iba jedného panoša. Dávidova veža je veľkým územím.



POKLADNÍK (ŤAH 2)

Základný zisk: 6 panošov

Môžete si kúpiť až dvoch dodatočných panošov (žoldnierov) za nižšiu cenu.

Ak si kúpite jedného dodatočného panoša, zaplatíte iba jeden bezant. Za dvoch zaplatíte tri bezanty (celkom).

Ak chcete kupovať ešte ďalších panošov, ich cena už bude štandardná (tri bezanty za každého). Ak napríklad kupujete troch panošov, ich celková cena bude šesť bezantov.



MARŠAL (ŤAH 3)

Základný zisk: 5 panošov

Môžete presunúť až dvoch zo svojich panošov medzi akýmkoľvek územiami na hracom pláne (nie z/na územia blokované barónmi), alebo si z banku môžete vziať jeden bezant.



ADMIRÁL (ŤAH 4)

Základný zisk: 4 panoši

Získavate jeden bezant z banku.

UDALOSTI

V hre Jeruzalem sú štyri karty udalostí, ale v každej hre sa použijú iba tri z nich. V kolách 2, 3 a 4 je na ich začiatku vždy otočená karta udalosti, ale jej efekt je vyhodnotený až na konci kola. To vám dá čas rozmyslieť si stratégiu na celé kolo s prihliadnutím na udalosť.

Poznámka: Počas prvého a piateho kola nenastane žiadna udalosť!



NÁSTUPNÍK

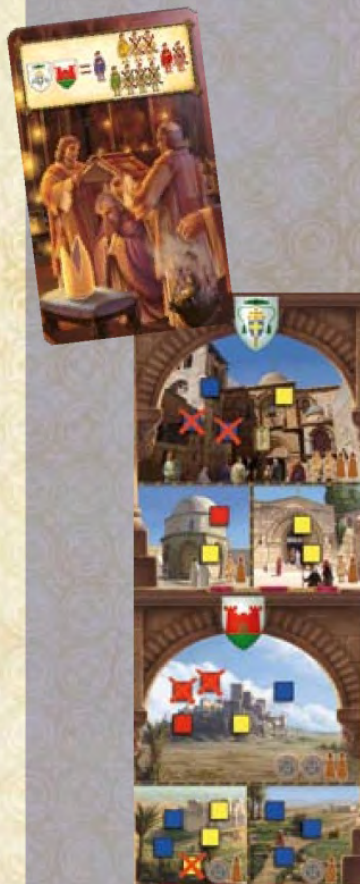
Za vládcu nad Jeruzalemom bol zvolený nový kráľ, čo zmení pomer síl v Kráľovskom hrade. Všetci panoši v troch územiach Kráľovského hradu sú odstránení a vrátení do zásoby.

Baróni odstráneniu nezabránia. Každý hráč môže ale zachrániť až dvoch svojich panošov z celej štvrtke tak, že ich presunie na územie, na ktorom má svojho baróna (aj keby to bolo územie v Kráľovskom hrade).

Poznámka: Ak hráč barónom blokuje územie na Kráľovskom hrade, musí z tohto územia najprv odstrániť všetkých panošov predtým, než zachráni panošov presunom na toto barónovo územie.

Príklad Nástupníka:

Bol korunovaný nový kráľ! Zelený hráč musí odstrániť všetkých svojich panošov z Kráľovského paláca, ale môže 2 z nich zachrániť presunom na územie so svojim barónom. Žltý svojho baróna v tomto kole neumiestnil, takže z Hradu stráca všetkých panošov. Červený hráč umiestnil svojho baróna na veľké územie štvrtke Patriarchov, takže môže 2 panošov z Hradu presunúť tam, ostatných však stráca.



VOĽBA NOVÉHO PATRIARCHU

Predchádzajúci patriarcha bol nahradený novým, čo vyvolalo nepokoje vo štvrtiach Patriarchov a Šlachty. Každý z hráčov musí v týchto dvoch štvrtiach znížiť počet svojich panošov v jednotlivých územiach tak, aby v každom z území mal len toľko panošov, koľko ich tam má hráč s najmenším počtom. Baróni tejto strate nezabránia.

Poznámka: Pri určení najslabšieho hráča v území sa berú do úvahy iba hráči na ňom prítomní. Ak hráč v niektorom z území týchto dvoch štvrtí nemá žiadneho panoša, nemusia ostatní hráči odstraňovať všetkých svojich panošov.

Poznámka: Ak je hráč v území sám (iba on tam má panošov), nestráca žiadnych panošov.

Príklad Volby nového patriarchu:

Bol zvolený nový patriarcha. Vo veľkom území štvrtke Patriarchov musí modrý odstrániť 2 panošov, aby dorovnal vplyv žltého.

Ostatné územia štvrtke Patriarchov sa nemenia: v ľavom dolnom území majú obaja hráči rovnako panošov, v pravom dolnom území je iba jeden hráč s panošmi. Vo štvrti Šlachty musí červený odstrániť 2 panošov vo veľkom území a žltý musí odstrániť 1 panoša v ľavom dolnom území, aby vyrovnali vplyv najslabšieho modrého hráča v každom území. Modrý nestráca žiadnych panošov!

Špeciálna daň

Kvôli oprave pokazeného mestského opevnenia kráľ uvalil špeciálnu daň na všetkých obchodníkov. Každý z hráčov musí odstrániť všetkých svojich panošov zo štvrte Trhu (zo všetkých troch území). Baróni tomuto odstráneniu nezabránia. Môžete zachrániť niektorých alebo všetkých svojich panošov tak, že za každého z nich zaplatíte poplatok jeden bezant. Hráči si zvolia počet svojich zachránených postupne podľa poradia v kole. Panoši, za ktorých nie je zaplatený poplatok, sú odstránení a položení späť do zásoby.

Príklad Špeciálnej dane: Kráľ oznámil nové dane. Začínajúc od Strážnika (modrý) všetci hráči odstránia svojich panošov zo štvrte Trhu. Modrý sa rozhodne zaplatiť 4 bezanty a zachrániť 4 svojich panošov, takže odstráni zvyšných 3. Zelený nasleduje po ňom, zaplatí 3 bezanty a zachráni všetkých svojich panošov okrem 1. Teraz je na ňu žltý: rád by zachránil aspoň niekoho, ale za zástenu nemá žiadne bezanty. Musí teda odstrániť oboch svojich panošov. Červený zaplatí 1 bezant a zachráni tým svojho jediného panoša vo veľkom území, takže sa v ďalšom kole môže usilovať o nadvládu nad ním.

VOJNA

Vojakov v meste kosí krvavý konflikt. Všetci panoši zo štvrte Templárov (zo všetkých troch území) sú odstránení. Baróni tomuto odstráneniu nezabránia. Panoši sú odstránení podľa poradia v kole. Keď ste na ňu a odstraňujete svojich panošov, môžete navyše za každého svojho panoša odstrániť aj iného panoša svojich protivníkov z ktoréhokoľvek územia na hracom pláne. Týmto spôsobom môžete odstrániť maximálne dvoch panošov každého z protivníkov. Všetci odstránení panoši sú vrátení späť do zásoby.

Príklad Vojny: Saraceni útočia na križiakov! Začínajúc od Strážnika (modrý) stratia všetci hráči svojich panošov vo štvrti Templárov. Červený musí odstrániť 4 panošov a rozhodne sa preto z hracieho plánu odstrániť aj 2 zelených a 2 modrých panošov. Zelený hráč musí tak odstrániť celkovo 7 panošov! Zelený by rád na oplátku odstránil 7 panošov protivníkov, je ale obmedzený na 2 panošov každého z hráčov. Odstráni teda len 6 cudzích panošov. Modrý stratí 1 panoša, takže odstráni jedného z červených panošov zo štvrte Patriarchov. Žltý nemá vo štvrti Templárov žiadneho panoša, takže nestráca nič, prišiel ale o možnosť odstrániť panošov iných hráčov.

AKČNÉ KARTY

Počas fázy 1 v každom kole získavate jednu akčnú kartu a môžete si ich kúpiť viac pomocou privilégia zo štvrte Patriarchov. Svoje karty si skryte za zástenu. Akčné karty môžete používať iba počas svojho ťahu vo fáze 2. Zahrané karty sú odložené na odkladaciu kôpku a počas ďalšej hry už nie sú použité.

Ak na konci hry máte za zástenu aspoň jednu akčnú kartu, získavate kráľovský dar 1 bodu prestíže.

Poznámka: Počas svojho ťahu môžete zahrať akýkoľvek počet akčných kariet. Tiež nie je žiadny limit kariet, ktoré môžete získať.

Poznámka: Akýkoľvek panoš alebo bezant, ktoré získate zahrnutím akčnej karty, môžu byť okamžite použité, alebo odložené na neskoršie použitie za zástenu.



+1 panoš (3 v balíčku)

Vezmite si jedného panoša zo zásoby a položte ho za svoju zástenu.



+2 bezanty (3 v balíčku)

Vezmite si dva bezanty zo banku a položte ich za svoju zástenu.



+2 body prestíže (3 v balíčku)

Pridajte si dva body prestíže na počítadle prestíže presunutím svojho valčeka o dve políčka.



+2 zdroje (2 v balíčku)

Vezmite si akúkoľvek kombináciu zdrojov podľa svojho výberu: panošov, bezanty alebo body prestíže. (Napríklad 1 bod prestíže a 1 bezant).



+1 panoš a +1 bezant (2 v balíčku)

Vezmite si jeden bezant z banku a jedného panoša zo zásoby a položte ich za svoju zástenu.



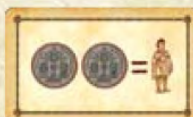
Odpadlík (2 v balíčku)

Zameňte jedného vášho panoša v ktoromkoľvek území za panoša iného hráča na hracom pláne. Žiadne z území nesmie byť blokované barónom.



Presun dvoch panošov (4 v balíčku)

Vezmite dvoch svojich panošov z akéhokoľvek územia(i) a presuňte ich na iné územie(a). Žiadne z území nesmie byť blokované barónom.



Janovskí obchodníci (2 v balíčku)

V tomto ťahu môžete nakúpiť akýkoľvek počet ďalších panošov (žoldnierov) za zníženú cenu dva bezanty za jedného (namiesto troch).



Zdrvivúca prevaha (6 v balíčku)

Vezmite dvoch svojich panošov zo zásoby a položte ich do štvrte zobrazenej na tejto karte. Môžete si vybrať, do ktorého územia v štvrti ich umiestnite.

Nemôžete ich umiestniť do územia blokovaného barónom.

Poznámka: Pre každú štvrť existuje jedna karta Zdrvivúcej prevahy.

Dotknutá štvrť je označená na hracom pláne rovnakým erbom. Táto karta napríklad ovplyvňuje štvrť Templárov.

VARIANTA PRE 2 HRÁČOV

Ak hrajú iba dvaja hráči, použite normálne pravidlá s týmito zmenami:

Začiatok hry: Z kariet uďalostí odstráňte kartu Voľba nového patriarchu. Z balíčka akčných kariet odstráňte karty Zdrvivúca prevaha – Šľachta a Zdrvivúca prevaha – Patriarchia a položte každú z nich lícom dole na štvrt, zobrazenú na karte. Z kariet úradníkov použite iba karty číslo 3 a 4. Ostatné odložte späť do krabice.

Priebeh hry: Používajú sa iba tri štvrte a Dávidova veža. Panošov môžete počas hry umiestňovať iba do Kráľovského paláca, štvrte Templárov, Trhu a Dávidovej veže.