

8 postava v hře

1) Mordvř

Jako první v každém kole je vyvolán mordvř. Určí jednu postavu (**Pozor! Nikoliv konkrétního hráče – určí postavu, přičemž nemá jistotu, zda se za postavu vůbec v tomto kole v hře vyskytne či kdo si jí zvolí**). Kromě hodů zneškodní. Pokud někdy zhrací tuto postavu má, předá si ne tajno. Jakmile by měla být zneškodněna postava vyvolána, nikdo se jí v hře neprobíhá. Hráči hrací za zneškodněnou postavu má v tomto kole smůlu, o svůj tah může být předečten. Pokud vybere postavu, která se ve hře ne vyskytuje, nestane se o, a tah nepřijde nikdo.

Příklad: Mordvř zneškodní kupače. Hráč, jenž v tomto kole zvolí roli kupače, nebude vůbec hrát. Po každé je vyvolán novou stavět.

2) Zloděj

Je-li vyvolán zloděj, určí jednu postavu (**také zloděj určuje postavu, nikoliv hráče**, protože v tomto kole okradě. Nesmí přitom určit mordera ani jeho oběť. Foké problémy tah zloděje normálně. V okamžiku, kdy je vyvolán zloděj okradá postava, musí jako první akci svého tahu připsušit hráči okraděti všechny své aktuálně držené mince. Poté pokračuje tah zloděje, jenž se může vyskytnout mince, které v tomto kole získá – včetně postavy, která mu předchází. Pokud se jeho tah zloděje stáhne, musí se ve hře vyskytnout nebo která nemá žádné peníze, ani bohužel smůlu.

Příklad: Zloděj zvolí kupače. Na začátku svého tahu kupač jako první své odešlé všechny peníze (jehož tah stáh) již probíhá, takže si peníze nechá do příště). Poté pokračuje normální tah kupače.

3) Čaroděj

Čaroděj má na výběr jednu ze dvou následujících možností: buď vymění všechny své karty budou v ruce za všechny karty v ruce některého ze soupeřů (přičemž může být o ruce zcela nový kareť, viz příklad 3 dále), nebo vymění všechny své karty budou v ruce za stejný počet karet z doplněného balíčku (kus za kus).

4) Král

Je-li vyvolán král, převzeme dřevěnou figurku krále od stávajícího držitele a hlásí se ujme svého stolu. To obnáší následující práva a povinnosti:

Práva: Na začátku příštího kola hry je začínajícím hráčem a vyběrá si z jednoho z karet jako první (jak bylo popsáno výše).

Povinnosti: Držitel královského stolu musí vyvolovat postavu na tah, král obdrží 1 minci za každou budou žluté barvy ve svém místě. Hráč může libovolně zvolit okamžik ve svém tahu, kdy si tuto přeměny vybere – viz dále příklady 1 a 2. Tento fakt rovněž přispívá k větší pedofonii řádu karty v jednom leme horním rohu, což analogicky platí i pro další postavy – viz dále.

Fokus je při vyvolání krále neháší nikdo (král byl zneškodněn nebo karta krále loží odhodna uprostřed stolu), zůstává úřad krále jeho stávajícím držitel.

Uplatnění:

- Je-li král zneškodněn, pokračuje v aktuálním kole v úřadu krále jeho podobný držitel a ke střídání na trůnu dojde až na konci kola. V následujícím kole už bude úřadov nový král, přestože byl v aktuálním kole zneškodněn.
- Je-li karta krále mezi odhodnými na stole, zůstane původní král v úřadu náležet i v následujícím kole.

5) Kněz

Budovy kněze jsou chráněny proti zoldněř. Zoldněř si musí vybrat ke směru hanebnému dluh jinou oběť. Kromě toho obdrží kněz 1 minci za každou budou mědré barvy ve svém místě (opět viz příklady 1 a 2 dále).

6) Kupec

Kupec obdrží 1 minci (bežle na cokoliv dášho, což se ve svém tahu provede). Navíc obdrží další 1 minci za každou budou zelené barvy ve svém místě (opět viz dále).

7) Stavětel

Stavětel obdrží 2 karty budou z balíčku (také bežle na cokoliv dášho, což se ve svém tahu provede). Může si tedy dále vybrat z ranní krouku 1 svého tahu dovedení karet budou jako obvykle. Kromě toho stavětel své 2 krouky svého tahu postavit o 2 budou navíc (celkem tedy max. 3). Jejich náklady jsou opět zaplacené normálně. Takto se může stát, že na konci hry má některý z hráčů ve svém místě více budou než 8.

S) Zoldněř

Zoldněř může zbourat jednu budovu některého ze soupeřů. Zoldněř určí první hráče (vzhledem k tomu, že hráje jako poslední, tak se stává, že kdo měl jakoukoli a může zbourat i budovy obě morderie nebo zloděje. Jediny, kdo je před zoldněřem v bezpečí, je kněz (8y-li však kněz v tomto kole zneškodněn morderiím, smí zoldněř jeho budovu zbourat). Budovy s hodnotou 0 (vyžadují se 0 mincí) nebo 1 hodou zoldněřem zabourá. Za bourání cennějších budov však musí zaplatit, a to zmu o 1 nůši, než je hodnota bourané budovy (např. za zbourání budovy s hodnotou 3 musí zoldněř zaplatit 2 mince). Cenu za zbourání neplatí své oběti, ale složí ji do banku. Kartou zbourane budovy odhodne do doplněného balíčku. Zoldněř nesmí bourat žádnou budovu ve městě, kde je již 2 budovy (nebo více).

Zoldněř navíc získá 1 minci za každou budou červené barvy ve svém místě.

Příklady použití zvláštních schopností postav:

1. Kupač má na začátku svého tahu 0 mincí, v ruce několik karet budou včetně budovy Obchodní kancelář a ve svém místě vyložený nů, dvě budou zelené karty. Ve svém tahu provede hráč za kupače tyto krouky: Nejprve si vezme 1 minci (zoldněř zvolí peníze kupače) a 2 mince, z ranní krouku 1 svého tahu, poté zaplatí 3 mince do banku a postaví Obchodní kancelář. Na závěr vybere peníze ze svých budou zelené barvy, obdrží tedy 3 mince z banky, protože už má ve svém místě 3 stavky budou.

2. Nebo může provést svůj tah takto: Vezme si 1 minci (zvláštní schopnosti kupače), poté obdrží 2 mince za svou zelené karty, v tomto okamžiku jen své dvě 1 minci krouky 1 svého tahu si dober 1 nosenou kartou z doplněného balíčku. Poté zaplatí 3 mince a postaví Obchodní kancelář. Za to si už v tomto kole může minci, protože akci „brání peníze za své zelené budovy“ již provedl. V tomto postupu krouky nemá na konci svého tahu žádné peníze, ale zase má jednu novou kartu budou v ruce.

3. Čaroděj má na začátku svého tahu 2 mince a v ruce jedinou kartu budou vy – Hrad. Nejprve si v rámci krouku 1 svého tahu vezme 2 mince, zaplatí 4 mince do banky a postaví si Hrad. Poté si vymění všechny své karty budou v ruce (tedy nulu karet) se všemi krouky v ruce některého ze soupeřů (také dostane trička 3 krouky). Na konci svého tahu má čaroděj v ruce 3 karty budou, zatímco jeho soupeř žádnou.

Varianta hry s použitím akčních karet

15 akčních karet zamíchejte na začátku hry do doplněného balíčku karet budou. Hráči mohou při dobírání karet budou dostávat místo karet budou karty akční. Vezmou si je normálně do ruky, jako by to byly také karty budou.

Kromě svých obvyklých karet, které mohou hrát ve svém tahu podobně (přijímají stavbu budou, využívají zvláštní schopnosti postavy), smí každý hráč v každém svém tahu vyvolat z akčních karet jednu kartu. Nemí dále uvedeno jinak, smí tak provádět v jakémkoliv okamžiku v rámci svého tahu, smí na pokračování přislušné akce akční kartu odhodnotit na odhazovací balíček karet budou.

Na konci hry získá hráč po 1 bodu navíc za každou akční kartu, která mu zůstane v ruce.

Sápití (3x ve hře): Tuto kartu hráč vyloží před sebe na stůl licem nahoru jako každou jinou kartu budou. Ito se však nepoužívá za akci stavbu budou – může ve svém tahu postavit ještě další budou, staveť až tři budou. Karta zůstane v hráčově městě ležet až do konce hry a počítá se jako jedna z budou potřebných k ukončení hry. Náklady na stavbu sápití jsou i jeho bedová hodnota jsou však nulové. V každém městě může být postaveno více než jedno sápití (sádky však maximálně jedno v jednom tahu, jak je uvedeno výše) a zoldněř ho nesmí zbourat.

Podánívín (3x ve hře): Tuto kartu hráč také vyloží před sebe na stůl licem nahoru. Kterýkoliv ze soupeřů může v každém svém tahu jednou položit na tuto kartu 1 minci za 2 z doplněného balíčku vztá dvě horní karty budou, z nichž jedna si ponechá a druhou odhodlá (stejný postup jako krouku 1 každého tahu). Bezprostředně poté, co tak učiní, může ze soupeřů učinit smí majitel této karty odhodlat na odhazovací balíček vztá si všechny na ním naschovávané mince. V jiném časovém okamžiku tak může učinit nesmí ani sám funkce této karty využít. Leží-li před hráčem tato karta ještě na konci hry, nepočítá se mezi budou a odhodle se včetně svých naschovávaných peněz.

Akrobata (1x ve hře): Neháší-li se nikdo v okamžiku, kdy je vyvolán král (byl zneškodněn nebo jeho karta leží mezi odhodnými uprostřed stolu), smí hráč (1 ten, jehož postava byla v tomto kole zneškodněna) vyvolat kartu akrobata a převzít tak roli krále ve svém následně – převzeme figurku krále, pokračuje ve vyvolávání zbytků postavy a v následujícím kole si bude vybírat postavu jako první.

Pokud však ještě v probíháním kole na tahu neháší, provede svůj tah normálně: za příhodné zvolenou postavu (nedostane tedy peníze za své žluté budou), bude však vykonávat úřad krále do té doby, než si král svého zloží jiný hráč nebo někdo dokáže opět nevynekat kartu akrobata. Tuto kartu můžete zahrát koložku, i mimo svůj vol.

Vědma (2x ve hře): Hráč si smí probídnout kuru v ruce kterečkoliv postavu, jednu si vybrat a vzít si ji do ruky.

Fristenský (2x ve hře): Je-li některá postava zneškodněna morderiím, může si na hracího hráče v čiml vyvolat z ruky kartu Fristenský. Efekt zneškodnění se navíc stáhne a až se hráč dostane na řadu, může normálně provést svůj tah.

Reditel (2x ve hře): Hráč, který vyneše tuto kartu, smí postavu ve svém tahu až 2 další mince (celkem tedy 3). Je-li zároveň v roli stavětele, může ve svém tahu postavit celkem až 5 budov (všechny stavětelí náklady osmim musí zaplatit normálně).

Živa střela (2x ve hře): Kromě běžného krouku stavbu budou může živa střela vyložit před sebe další budou. Její karta z města odhodlá (odhodlá karta na odhazovací balíček) a postaví si mimo jankovku budovu s výsílí hodnotou 2. Do banky doplatí jen rozdíln hodnot obou karet.

Autor:

Bruno Faldutti

Ilustrace:

Julien Deval, Florence Maguin, Jean-Louis Mourier, Melanie Maier

český překlad:

Karel Vlask

© 2012 Hans im Glück Verlag GmbH
Birnauer Str. 15



80809 München

Vyhraďte zastupení pro ČR a SR:



MINDOK s.r.o.

Korunni 810/104

Praha 10

www.mindok.cz

REKLAWICE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejce, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napíšte mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 661000, my vám vyhledáme herní materiál dle chybějícího dílu.

Citavola