



Kronika panství

Život je hra



Desková hra pro 2 - 4 hráče, od 12 let.
Autoři: Inka a Markus Brand

‡ Mzšlenka hry ‡

I když je život na vesnici tvrdý, na druhou stranu jejich obyvatelé nutí na sobě pracovat. Někteří se dostanou až na radnici, jiní do kláštera a další vyrazí hledat své štěstí do světa.

Každý hráč řídí osud rodiny, která se chce dostat do vyšších kruhů. Přitom ovšem musí mít na paměti, že čas nezastaví a s některými členy rodiny se bude muset během hry rozloučit.

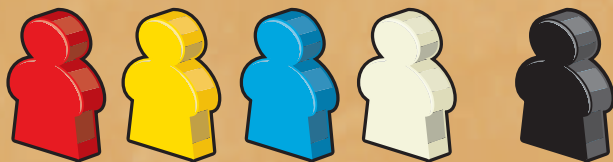
Za svého života se napracovali dost, někdy se jejich významné skutky dokonce dostanou do zdejší kroniky, což rodině zvýší čest.

Kronika panství je hra plná taktických výzev. Propracovaný mechanismus provádění akcí zaručuje, že každý tah probíhá svižně, avšak obsáhne spoustu důležitých rozhodnutí. Hra velmi zajímavě zachází se smrtí, která i v minulosti bývala na venkově častým hostem a ve hře vyžaduje zvláštní zacházení.

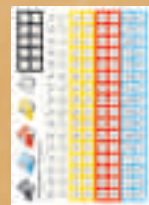
‡ Komponenty ‡

44 členů rodiny

(11 červených, 11 žlutých, 11 modrých, 11 bílých)



4 černí mniši 1 arch samolepek



32 žetonů

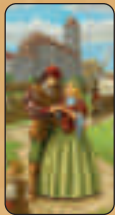
(8 červených, 8 žlutých, 8 modrých, 8 bílých)



6 kostek moru



1 ukazatel začínajícího hráče



1 ukazatel příštího začínajícího hráče



72 kostek vlivu

(18 hnědých, 18 růžových, 18 oranžových, 18 zelených)



2 látkové pytlíky

(1 zelený, 1 černý)



40 kartiček zboží

(8 svitků, 8 koní, 8 pluhů, 8 volů a 8 vozů)



24 kartiček zákazníků

rub líc



15 mincí



20 pytlů obilí



3 karty přípravy

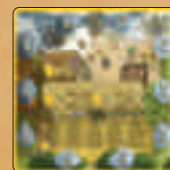
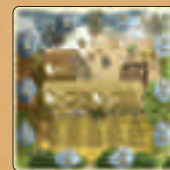
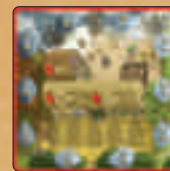
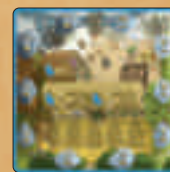
(pro 2, 3 či 4 hráče)



1 přehledová karta „bohoslužby”



4 statky



1 herní plán



‡ Příprava ‡

Před první hrou musíte nalepit na členy rodiny přiložené číselné samolepky. Ujistěte se, že je po obou stranách každé figurky stejné číslo.

V každé barvě zde jsou:  1  2  3  4

Průhlednou samolepku nalepte na všechny černé figurky mnichů (členové rodiny a mniši musí být při losování nerozeznatelní). Další samolepky slouží jako náhradní součástky.

1. Umístěte **herní plán** doprostřed stolu. Znárodnuje vesnici s jejími různými lokacemi.



- A) Sklizeň obilí
- B) Rodina
- C) Řemesla
- D) Tržiště
- E) Cestování
- F) Radnice
- G) Kostel
- H) Studna
- I) Vesnická kronika
- J) Anonymní hroby

2. Každý hráč si vybere barvu. Vezměte si **statek** ve své barvě a položte si jej před sebe. Váš **statek** je domovem vašich členů rodiny. Navíc zde můžete skladovat libovolný počet kostek vlivu a zboží. Každý statek však může skladovat maximálně 5 pytlů obilí.



3. Vezměte si **11 členů rodiny** a **8 žetonů** ve své barvě. 4 členy rodiny s „1“ umístěte na svůj statek. Toto je první generace vaší rodiny. Zbývající členové rodiny jsou budoucí generace. Dokud ještě nejsou narození, jsou umístěni ve společné zásobě.

4. Umístěte jeden svůj žeton na mrak **po pravé straně mostu** na vašem statku. Další žeton umístěte na **knihu** (políčko „0“ na počítadle prestiže) v horním levém rohu herního plánu.



5. Každý hráč si vezme **1 minci**, kterou umístí vedle svého statku. Zbývající mince umístěte do společné zásoby vedle herního plánu.

6. Zamíchejte **kartičky zákazníků** lícem dolů a položte je vedle tržiště, jako lícem dolů otočenou hromádku. V závislosti na počtu hráčů, otočte určitý počet kartiček lícem nahoru a přidejte je na tržiště:

- **Ve hře 4 hráčů:** umístěte kartičku na každé z 10 políček
- **Ve hře 3 hráčů:** políčka označená „4“ zůstanou prázdná.
- **Ve hře 2 hráčů:** políčka označená „3“ a „4“ zůstanou prázdná.



7. Pokud hrajete v menším počtu než ve 4 hráčích, použijte členy rodiny **nepoužité** barvy pro snížení počtu dostupných políček ve **vesnické kronice** a na **anonymních hrobech**.

- **Ve hře 3 hráčů:** nepoužitého člena rodiny umístěte na každé políčko a hrob označený „4“.
- **Ve hře 2 hráčů:** nepoužitého člena rodiny umístěte na každé políčko a hrob označený „3“ a „4“.



8. Umístěte ukazatel **příštího začínajícího hráče** na určené políčko na radnici.



9. Kartičky **zboží** (koně, voly, vozy, pluchy a svitky) umístěte vedle herního plánu do společné zásoby.

10. **Pytle obilí, kostky vlivu** a **kostky moru** umístěte vedle herního plánu do společné zásoby. Poblíž také umístěte **zelený pytlík**.

11. 4 černé **mnichy** vložte do černého pytlíku a ten položte dolů pod kostel.

12. Vezměte **kartu přípravy**, která odpovídá počtu hráčů a položte ji vedle herního plánu. Zbývající dvě karty přípravy odložte zpět do krabice. Vedle herního plánu umístěte také **přehledovou kartu „bohoslužby“**.

13. Nejstarší hráč se stává začínajícím hráčem a vezme si **ukazatel začínajícího hráče**.

‡ Průběh hry ‡

Hra se hraje na několik kol, během kterých ovládáte osud svých členů rodiny jejich prozíravým umístováním na lokace ve vesnici. Členové rodiny na vašem statku zajišťují dobrou sklizeň, v kostele zase získávají prestiž a na radnici získávají prestiž a privilegia.

Ti, kdo si zvolí cestování mohou získat prestiž, vliv či peníze, což závisí na cíli jejich cesty. Členové rodiny v budovách řemeslníků mají možnost vyrábět zboží. Zboží a obilí můžete na tržišti vyměnit za prestiž.

Množství různých lokací ve vesnici nabízí mnoho různých možností. Každá lokace poskytuje akční políčko, kde můžete získávat různé druhy kostek

vlivu a provádět určité akce. To znamená, že si musíte správně vybírat, protože druh vlivu odpovídá specifické akci jen zřídka...

Navíc, mnoho z těchto akcí stojí čas. A stejně jako ve skutečném životě, nejstarší členové rodiny časem umírají. Když člen rodiny zemře, určí jeho zvolená životní dráha, zda dostane či nedostane místo ve vesnické kronice.

Hra končí, když je vesnická kronika zcela zaplněná nebo když jsou zcela obsazeny anonymní hroby. V tuto chvíli ještě získáte body za různé lokace ve vesnici. Vítězí hráč s největším počtem bodů prestiže na konci hry.

‡ Průběh kola ‡

‡ Všeobecné ‡

Na začátku každého kola osadte **akční políčka kostkami vlivu** a **kostkami moru**.

Poté, počínaje začínajícím hráčem, se hráči střídají v provádění akcí.

Hráč na tahu vezme **jednu kostku** z akčního políčka a provede odpovídající akci.

Když je odebrána poslední kostka, je aktuální kolo ukončeno. Zahajte nové kolo opětovným doplněním zeleného pytlíku a osazením akčních políček.






‡ Osazení akčních políček ‡

Karta přípravy zobrazuje, kolik různých kostek vlivu musíte vzít ze společné zásoby a přidat do **zeleného pytlíku** na začátku kola. Navíc musíte do tohoto pytlíku přidat **všechny** dostupné kostky moru.

Jakmile jsou kostky v pytlíku, zamíchejte je v něm. Poté rozdělte určitý počet **náhodně** tažených kostek na každé akční políčko na herním plánu. Počet kostek pro každé akční políčko je také znázorněn na **kartě přípravy**.

‡ Kostky vlivu a kostky moru ‡

Kostky vlivu jsou potřebné při provádění určitých akcí ve vesnici. K dispozici jsou následující druhy vlivu:

Barva:	Představuje:	Kde je tento vliv požadován:
 oranžová	dovednosti	řemesla, cestování
 zelená	charisma	tržiště, radnice
 hnědá	znalosti	kostel, cestování
 růžová	víra	řemesla, cestování
 černá	Černé kostky nejsou druh vlivu. Jsou to kostky moru, které snižují délku života vašich členů rodiny.	



Příklad pro hru 3 hráčů

Mimochodem: Obvykle je z pytlíku taženo méně kostek, než kolik je jich přidáváno. Tudíž v každém kole zbude v pytlíku několik kostek, které jsou na začátku kola smíchany s novými kostkami.

Poznámka: Pokud již ve společné zásobě není potřebný počet kostek vlivu příslušné barvy, přidejte pouze dostupné kostky. (Protože nějaké kostky zůstávají každé kolo v pytlíku, budete stále schopni zcela osadit všechna akční políčka.)

Začínající hráč poté provede svůj tah.

‡ Provedení tahu ‡

Ve svém tahu si **musíte** vzít **jednu** kostičku vlivu nebo jednu kostičku moru z akčního políčka, které si zvolíte.

Pokud je to **kostka vlivu**, umístěte ji na svůj statek. (Na svém statku můžete skladovat jakékoli množství kostek vlivu).

Pokud je to **kostka moru**, ihned ji vraťte do společné zásoby a ztrácíte 2 jednotky času. To znamená, že musíte posunout svůj ukazatel času na počítadle života o 2 políčka vpřed po směru hodinových ručiček.

(Viz „Běh času“ na pravé straně)

Poté můžete provést akci na akčním políčku, ze kterého jste si kostku vlivu nebo kostku moru právě vzali. Je možno si pouze vzít příslušnou kostku, ale akci neprovádět.

Vyjimka: Den trhu se konat **musí**.

(Viz „Tržiště“, strana 7)

Příklad:

Filip si bere kostku moru z akčního políčka „sklizeň obilí“. Kostku moru ihned vrátí do společné zásoby a posune svůj ukazatel na počítadle života na své statku o 2 políčka dopředu.

Nyní může provést akci „sklizeň obilí“.



‡ Běh času ‡



Kdykoli provedete akci, která stojí čas (každé přesýpací hodiny znázorňují jednu jednotku času), musíte posunout svůj ukazatel na počítadle života vpřed (po směru hodinových ručiček) o příslušný počet políček. Kromě toho ztratíte 2 jednotky času, kdykoli si vezmete kostku moru.



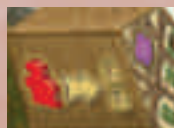
Jakmile váš ukazatel času na počítadle života **překročí most**, jeden z vašich nejstarších členů rodiny umírá. (Viz „Člen rodiny umírá“, strana 10)

‡ Akce ‡

‡ Sklizeň obilí ‡



Pokud máte **jednoho nebo více** členů rodiny na svém statku, pak mohou tito členové rodiny provést akci sklizeň obilí. Ihned si vezmete **2 pytle obilí** ze společné zásoby a položte je na příslušná políčka na svém statku. Jestliže na svém statku nemáte žádného člena rodiny, pak tuto akci nemůžete provést!



Pokud **také** vlastníte **koně a pluh**, vezmete si **3 pytle obilí** místo 2.

Pokud **také** vlastníte **vola a pluh**, vezmete si **4 pytle obilí** místo 2.

(Nikdy nemůžete využít více než jednu z těchto kombinací, tzn. během sklizně není nikdy použito více členů rodiny, pluhů, volů nebo koní.)

Vaše zboží není během sklizně spotřebováno. Tak, například, když použijete při sklizni vola a pluh, **neodkládáte** je zpět do společné zásoby. Vaši členové rodiny zůstávají na statku.

Poznámka: Každý statek má kapacitu 5 pytlů obilí! Nemůžete nikdy vlastnit více než 5 pytlů obilí najednou.

‡ Rodina ‡



Tato akce znázorňuje narození nového člena rodiny. Ihned si vezmete jednoho člena rodiny své barvy ze společné zásoby a přidejte jej na svůj statek. Musíte si ze společné zásoby vzít vždy člena rodiny s nejnižším dostupným číslem.

Příklad:

Petr má ve společné zásobě jednoho člena rodiny s číslem „2“, dva s číslem „3“ a dva s číslem „4“.

Musí si tedy vzít člena rodiny s číslem „2“.



Pozor: Tuto akci můžete **namísto** k získání nového člena rodiny ze společné zásoby použít k navrácení jednoho z vašich členů rodiny (ne zesnulého) z herního plánu na svůj statek.

Poznámka: Členové rodiny umístění na herní plán během dále popsanych akcí (nebo členové rodiny přidávání do černého pytlíku díky akci „kostel“) musí **vždy** pocházet přímo z vašeho statku.



‡ Řemesla ‡

Tato akce vám umožňuje produkovat jedno zboží v jedné z pěti budov řemeslníků. (Vezměte si odpovídající kartičku zboží a položte ji na svůj statek.)
Ve mlýně dostanete místo kartičky zboží 2 mince.

Existují dva způsoby získání zboží. V každé budově řemeslníka (s výjimkou mlýna) si můžete vybrat:

- a) zaplatit za vyprodukované zboží časem
(při tomto způsobu potřebujete v budově řemeslníka rovněž člena rodiny)

NEBO

- b) zaplatit za vyprodukované zboží kostkami vlivu (nebo pytlí obilí, v závislosti na druhu zboží)

‡ a) Nákup zboží zaplacením jednotek času ‡

Pokud chcete za zboží zaplatit časem, musíte nejprve člena rodiny vyučít v příslušné budově řemeslníka. Umístěte člena rodiny ze svého statku na budovu řemeslníka, kterou chcete použít. To stojí určité množství jednotek času (počet symbolů přesýpacích hodin vedle vyobrazení šedého člena rodiny na střeše budovy).

Poté můžete ihned vyprodukovat odpovídající zboží. Za vyprodukování zboží zaplatíte tolik jednotek času, kolik jich je uvedeno u produkční šipky na střeše budovy.

Příklad:

Filip chce vyprodukovat vůz. Vezme člena rodiny ze svého statku a umístí jej na budovu koláře (což jej stojí 2 jednotky času za vyučení) a ihned produkuje vůz (což jej stojí další 2 jednotky času). Poté si ze společné zásoby vezme vůz a položí jej vedle svého statku.



Váš člen rodiny zůstává na příslušné budově řemeslníka až do konce hry (pokud nezemře nebo pokud se nevrátí na statek díky akci „rodina“). Dokud se váš člen rodiny nachází na budově řemeslníka, můžete znovu přes akci „řemesla“ zboží produkovat. Pokud to provedete, budete nyní platit pouze tolik jednotek času, kolik je uvedeno u produkční šipky (protože váš člen rodiny je zde již vyučen).

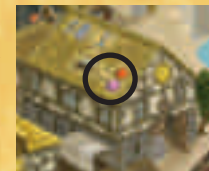
Poznámka: Členové rodiny mohou produkovat pouze to zboží, které lze vyprodukovat v budově řemeslníka, kde jsou umístěni. (Kovář může produkovat pouze pluhu, ne svitky). Není žádné omezení, kolik členů rodiny, bez ohledu na barvu, smí být na jakékoliv budově.

(**Výjimka:** Hráči nemohou umístit člena rodiny na mlýn.)

‡ b) Zisk zboží zaplacením kostek vlivu (nebo pytlů obilí) ‡

Bez ohledu na to, zda máte či nemáte člena rodiny na budově řemeslníka, můžete zboží, které budova produkuje, koupit odložením příslušného počtu kostek vlivu (nebo pytlů obilí ve stájích) do společné zásoby. Nepotřebujete mít člena rodiny na budově řemeslníka.




(Filip v příkladu nalevo by mohl vůz rovněž získat odložením 1 oranžové a 1 růžové kostky vlivu do společné zásoby - bez umístění člena rodiny a ztráty času.)



Přehled nákladů v různých budovách řemeslníků:






Kolář:

- a) Umístění člena rodiny: 
Produkce vozu: 
b) Nákup vozu díky vlivu: 






Stáje:

- a) Umístění člena rodiny: 
Produkce koně NEBO vola: 
b) Nákup koně NEBO vola díky obilí: 






Písárna:

- a) Umístění člena rodiny: 
Produkce svitku: 
b) Nákup svitku díky vlivu: 



Kovárna:

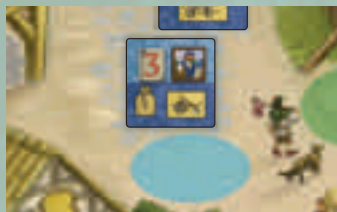
- a) Umístění člena rodiny: 
Produkce pluhu: 
b) Nákup pluhu díky vlivu: 



Mlýn:

Sem se nemohou umístit žádní členové rodiny. Místo toho zaplatíte 2 jednotky času a odložíte společné zásoby 2 pytle obilí, čímž získáte 2 mince.

‡ Tržiště ‡



Tato akce spouští den trhu, kterého se mohou zúčastnit **všichni** hráči.

Tato akce se musí provést a den trhu se musí konat.

Pokud jste provedli tuto akci, stáváte se prvním hráčem, kterému je umožněno splnit požadavek jednomu dostupnému zákazníkovi. Dostupní zákazníci jsou všichni zákazníci přímo před krámkou na políčkách s modrými okraji. (Zákazníci na zbývajících 5 políčkách zatím čekají v řadě a nemohou být obslouženi.)

Každý zákazník chce určité zboží a / nebo pytle obilí. Abyste splnili požadavek zákazníka, musíte do společné zásoby odložit požadované zboží a / nebo požadované množství pytlů obilí. Poté si vezmete kartičku tohoto zákazníka a položíte ji lícem dolů vedle svého statku. Na konci hry získává hráč za tohoto zákazníka tolik bodů prestiže, kolik bodů prestiže je na kartičce natištěno.

Poté, po směru hodinových ručiček, jsou na řadě zbývající hráči. Každý hráč si může vybrat jednoho ze zbývajících dostupných zákazníků. Avšak navíc k dodávce požadovaného zboží a pytlů obilí musí zbývající hráči také zaplatit **1 zelenou kostku vlivu** a

1 jednotku času. Hráči, kteří nechtějí nebo nemohou prodávat, musí pasovat a nemohou se již později znovu aktuálního dne trhu zúčastnit. Když je hráč, který spustil tuto akci, znovu na řadě, může splnit požadavek dalšího ze zbývajících dostupných zákazníků. Avšak tentokrát musí také zaplatit 1 zelenou kostku vlivu a 1 jednotku času navíc. (Pouze jeho první prodej je zdarma.)

Den trhu pokračuje pořád dokola po směru hodinových ručiček, dokud nejsou splněny požadavky všech dostupných zákazníků nebo dokud všichni hráči nepasují. Poté den trhu končí. V závislosti na počtu hráčů doplňte políčka s modrými okraji novými zákazníky. Toto se provede postupným posunutím vpřed zákazníků čekajících v řadě. Potom doplňte řadu čekajících zákazníků novými zákazníky z hromádky. (Pokud nebyl uspokojen požadavek žádného zákazníka, zůstanou všechny kartičky zákazníků na svých místech.)

Poznámka: Splní-li hráči požadavky všech zákazníků, zůstanou stánky na tržišti do konce hry prázdné.

Příklad: Den trhu ve hře 3 hráčů

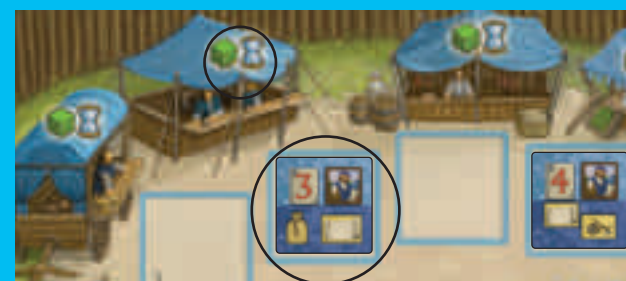
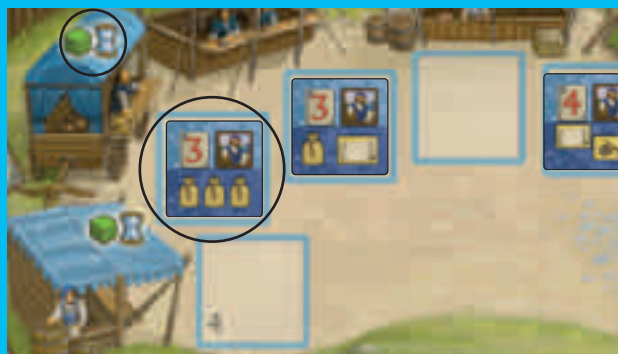
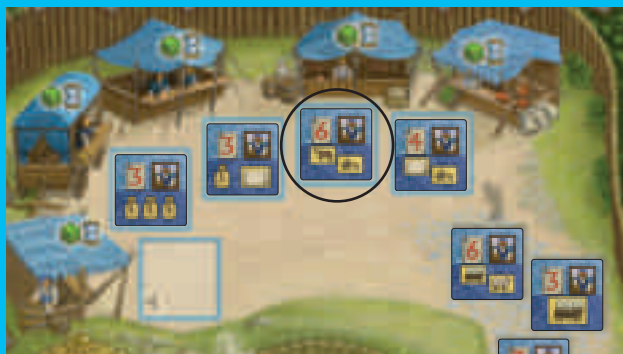
Petr si bere kostku vlivu z akčního políčka „tržiště“ a tím spouští den trhu.

*Vrací do společné zásoby **1 koně a 1 pluh**, bere si odpovídající kartičku zákazníka a pokládá jej vedle svého statku. Za tohoto zákazníka na konci hry dostane 6 bodů prestiže.*

*Nyní je na řadě Martina. Chce získat kartičku zákazníka, který požaduje 3 pytle obilí. Ale nejprve musí do společné zásoby odložit **1 zelenou kostku vlivu** a zaplatit **1 jednotku času**. Poté odloží do společné zásoby své **3 pytle obilí** a vezme si odpovídající kartičku zákazníka.*

Další na řadě je Filip. Má sice svitek, ale žádný pytel obilí nebo pluh. Proto musí pasovat.

*Nyní je na řadě opět Petr. Narozdíl od Filipa má svitek i pytel obilí. Aby získal kartičku zákazníka, musí nejprve zaplatit **1 zelenou kostku vlivu a 1 jednotku času**. Poté odloží do společné zásoby **svitek a pytel obilí** a vezme si odpovídající kartičku zákazníka*

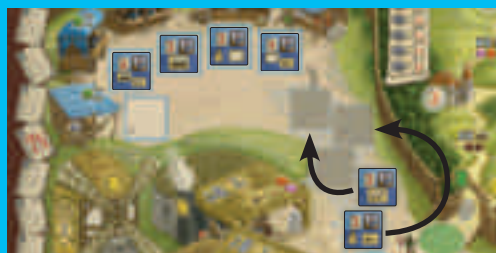


Martina nevlastní nic, co by ještě mohla prodat, a proto pasuje. Petr pasuje také. Tím den trhu končí.

Nyní se kupředu posunou zákazníci čekající v řadě:



1) 3 políčka před stánky se doplní prvními 3 kartičkami zákazníků, kteří čekají v řadě.

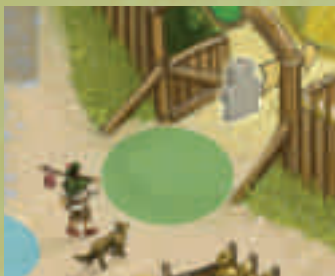


2) Zbývající kartičky čekající v řadě jsou posunuty dopředu.



3) Prázdná políčka v řadě čekajících zákazníků jsou doplněna novými zákazníky z hromádky.

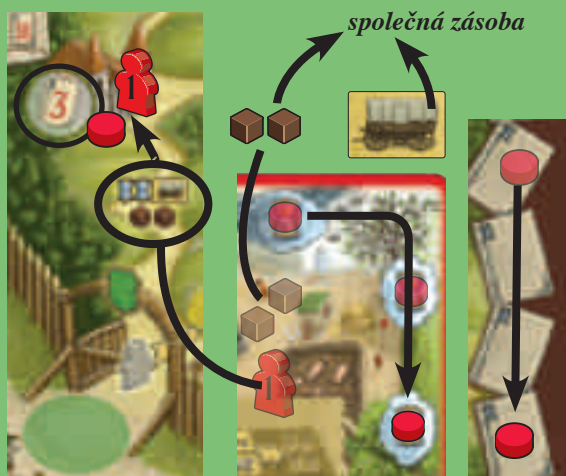
‡ Cestování ‡



Tato akce vám umožňuje poslat člena rodiny do světa. Pokud **nemáte žádného člena rodiny na cestovní mapě** na herním plánu, vezměte člena rodiny ze svého statku a umístěte jej na jedno ze dvou sousedních měst, která mohou být dosažena z vesnice. Musíte zaplatit náklady na cestování, zobrazené na cestě. Vždy budete muset zaplatit **2 jednotky času** a odložit do společné zásoby **1 vůz**. Navíc, podle toho kudy postupujete, budete muset rovněž zaplatit do společné zásoby buď 2 hnědé kostky vlivu nebo 2 růžové kostky vlivu. Poté vezměte jeden ze svých žetonů, položte jej na dosažené město a dostanete zde zobrazenou odměnu (3 body prestiže.)

Příklad: Filip chce poslat člena rodiny do sousedního města na severu. Vezme člena rodiny ze svého statku a umístí jej na město.

To stojí 2 jednotky času a také 1 vůz a 2 hnědé kostky vlivu, které vrátí do společné zásoby. Poté na město umístí jeden ze svých žetonů a dostane městskou odměnu (3 body prestiže na počítadle prestiže.)



Pokud již máte alespoň **jednoho člena rodiny ve městě na cestovní mapě**, můžete si vybrat:

Buď poslat dalšího člena rodiny ze svého statku do jednoho ze dvou sousedních měst

NEBO

posunout **jednoho** svého člena rodiny, který již v nějakém městě je, do **sousedního** města. Sousední města jsou všechna města mezi sebou přímo spojená cestou (bez přerušení jiným městem). Opět musíte zaplatit náklady na cestování a položit žeton na město, kterého jste dosáhli. Poté dostanete městskou odměnu (2 kostky vlivu dle své volby ze společné zásoby, 1 minci nebo 3 body prestiže.)

Poznámka: Umístit žeton a tudíž získat městskou odměnu můžete v každém městě pouze jednou. Pokud váš člen rodiny cestuje do města, kde již svůj žeton máte, pak sem nesmíte ani umístit další žeton, ani získat městskou odměnu.

Není žádné omezení počtu členů rodiny a žetonů různých barev, které mohou být položeny na jakémkoliv městě.

Na konci hry získáte body prestiže v závislosti na celkovém počtu měst, která vaše rodina během hry navštívila.

(Viz „Závěrečné bodování“, strana 12)

‡ Radnice ‡



Tato akce vám umožňuje použít vliv na radnici.

Tuto akci můžete využít třemi různými způsoby:

a) Vezměte člena rodiny ze svého statku a umístěte jej na 1. stupeň radnice. To stojí 1 jednotku času a 2 zelené kostky vlivu **NEBO** 1 jednotku času a 1 svitek.

Můžete také využít privilegium akce tohoto stupně (stát se příštím začínajícím hráčem).

NEBO

b) Přesuňte **jednoho** ze svých členů rodiny, který již na radnici je, o jeden stupeň výše. To opět stojí buď 1 svitek **NEBO** 2 zelené kostky vlivu. Navíc musíte zaplatit buď 2 nebo 3 jednotky času v závislosti na stupni. Můžete opět využít privilegium akce, které je znázorněno dole, buď na aktuálním nebo na jakémkoliv nižším stupni radnice, kde se člen rodiny nachází, či nacházel.

NEBO

c) Pokud již máte alespoň jednoho člena rodiny na radnici, pak můžete využít privilegium akce bez posunu člena rodiny. V takovém případě provedete privilegium akce, které je znázorněno dole, buď na aktuálním, nebo na jakémkoliv nižším stupni radnice.

Přehled privilegií:

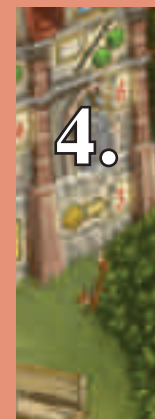
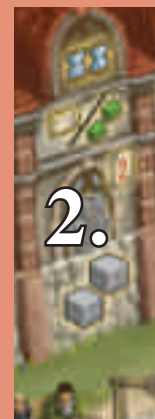
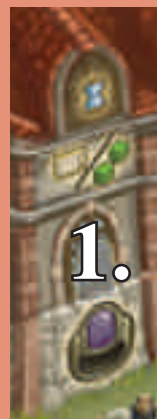
1. stupeň: Pokud již máte alespoň jednoho člena rodiny na radnici, pak můžete využít privilegium akce bez posunu člena rodiny.

V takovém případě provedete privilegium akce, které je znázorněno dole, buď na aktuálním, nebo na některém předchozím stupni radnice, na kterém se nachází tento člen rodiny.

2. stupeň: Vezměte si ze společné zásoby 2 kostky vlivu dle své volby.

3. stupeň: Vezměte si ze společné zásoby 1 kartičku zboží dle své volby a položte ji vedle svého statku.

4. stupeň: Zaplat' te přesně 1 minci do společné zásoby, za což získáte 3 body prestiže na počítadle prestiže.



Počet členů rodiny na jakémkoli stupni není omezen. Na konci hry získává hráč za každého člena rodiny, který na radnici dosáhl alespoň 2. stupně, body prestiže. (Viz „Závěrečné bodování“, strana 12)



‡ Kostel ‡

Můžete přidat **jednoho** člena rodiny ze svého statku do černého pytlíku. Abyste to mohli udělat, musíte zaplatit buď 1 hnědou kostku vlivu (vrácením do společné zásoby) **NEBO** 3 jednotky času.

Členové rodiny přidání do černého pytlíku mohou být taženi a umístěni na kostel během bohoslužby. Bohoslužby se konají na konci každého kola a také na konci hry. (Viz „Konec kola“, ve spodní části této stránky.)



‡ Studna (Náhradní akce) ‡

Namísto braní kostky z akčního políčka můžete do společné zásoby vrátit **3 kostky vlivu stejné barvy** (ne však kostky moru). Pokud to provedete, můžete vykonat jakoukoliv **jednu** z akcí lokací.

Poznámka: Akci studna nelze hrát poté, co již byla odebrána poslední kostka na hracím plánu, čímž kolo končí.

Mimochodem: Toto je jediný způsob jak provést akci, když na odpovídajícím akčním políčku již neleží žádná kostka.

‡ Konec kola ‡

Když hráč vezme **poslední** kostku z herního plánu (tj., všechna akční políčka jsou prázdná), tak nejprve provede svou akci jako obvykle. Poté je ukončeno aktuální kolo a koná se bohoslužba.

‡ Bohoslužba ‡

Každá bohoslužba se skládá ze 3 fází:

1. Vytažení 4 figurek z černého pytlíku
2. Posun členů rodiny vzhůru v církevní hierarchii
3. Udělení 2 bodů prestiže za převahu v kostele

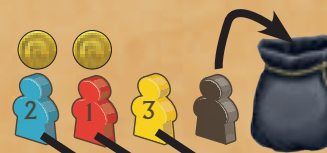
1. Důkladně promíchejte členy rodiny a černé mnichy v černém pytlíku. Poté z pytlíku **vytáhněte přesně 4 figurky, buď náhodně nebo vědomě po zaplacení mincí**. Počínaje začínajícím hráčem po směru hodinových ručiček, může každý hráč vybrat jednoho nebo více **svých členů rodiny** z pytlíku zaplacením **1 mince** za každého člena rodiny. (Protože jsou v pytlíku vždy 4 černí mniši, tak je toto jediný způsob, jak si zaručit, že budou vytaženi vaši členové rodiny.)

Jakmile byli z pytlíku koupeni celkem 4 členové rodiny, nesmí již být taženy žádné další figurky. Pokud bylo z pytlíku koupeno méně než 4 členů rodiny, doberte náhodně ještě tolik figurek, aby **celkový počet** vytažených figurek byl **přesně 4**. Jakmile jste vytáhli z pytlíku 4 figurky, vraťte všechny černé mnichy do pytlíku. Každého vytaženého člena rodiny umístěte na **velké skleněné okno kostela nejvíc vpravo**. Členové rodiny, kteří ještě jsou v pytlíku, tam zůstanou a mohou být vytaženi během další bohoslužby.

2. Jakmile byly z pytlíku vytaženy 4 figurky (dokonce i kdyby to byli pouze černí mniši), může **každý hráč** posunout jednoho nebo také více svých členů rodiny vzhůru v církevní hierarchii (posunout je na okna více vlevo). Počínaje začínajícím hráčem, a poté pokračujíc po směru hodinových ručiček, je každý hráč na řadě **pouze jednou**. Aby hráč mohl posunout nějakého svého člena rodiny na následující okno nalevo, musí do společné zásoby odložit tolik pytlů obilí, kolik je znázorněno mezi příslušnými okny. Své členy rodiny můžete dokonce posunout o více než jedno okno, pokud zaplatíte dostatek pytlů obilí, aby to pokrylo všechnen posun.

3. Na konci bohoslužby hráč, který má v kostele nejvíce členů rodiny, ihned získává **2 body prestiže** na počítadle prestiže. V případě shody hráč, jehož člen rodiny se nachází na okně více vlevo, shodu vyhrává. Pokud je stále shoda, tak každý z těchto hráčů získává 2 body prestiže.

Příklad bohoslužby:



Petr je ve hře 3 hráčů začínajícím hráčem, když se koná bohoslužba. Zaplatí 1 minci a vybírá si svého modrého člena rodiny „2“ z černého pytlíku.



Martina nechce platit nic. Filip také platí 1 minci a vybírá si z pytlíku svého červeného člena rodiny „1“.

Petr nyní z pytlíku náhodně vytahuje tolik figurek, aby celkový počet vytažených figurek byl 4. To znamená, že vytahuje 2 další figurky. Poté umístí 3 barevné členy rodiny do kostela na velké okno zcela vpravo a černého mnicha vrátí zpět do pytlíku.



Petr

Nyní, počínaje Petrem, mohou hráči posunout své členy rodiny vpřed. Petr odkládá do společné zásoby 2 pytle obilí a posune svého modrého člena rodiny „1“ na následující okno vlevo. Poté Petr zaplatí další pytel obilí a posune také svého člena rodiny „2“ na následující okno vlevo.



Martina nemá žádný pytel obilí a tudíž své členy rodiny nemůže posunout vpřed.

Filip



Filip platí 4 pytle obilí a posunuje svého červeného člena rodiny „2“ na okno zcela nalevo.



Nyní následuje získání 2 bodů prestiže. I když mají Filip a Petr v kostele stejný počet členů rodiny, 2 body prestiže získává Filip, protože má svého člena rodiny více vlevo než Petr.



Na konci hry získává hráč za každého člena rodiny v kostele body prestiže, závislé na tom, jak daleko se příslušný člen rodiny posunul. (Viz „Závěrečné bodování“, strana 12)

‡ Začátek nového kola ‡

Pokud některý hráč získal ukazatel příštího začínajícího hráče během předchozího kola, pak si nyní vezme ukazatel začínajícího hráče a ukazatel příštího začínajícího hráče vrátí zpět na určené políčko na radnici. V případě, že se tak nestalo, začínající hráč se nemění.

Nové kolo opět začíná doplněním zeleného pytlíku kostkami a osazením akčních políček.



‡ Mince ‡

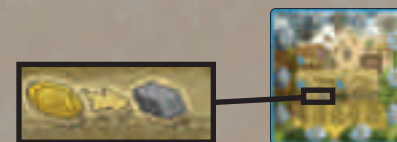
Mince lze získat ve mlýně nebo při cestování. Jsou 3 možnosti využití mincí:

1. Na nákup bodů prestiže na **radnici** (poslední stupeň.)
2. Na zajištění, aby byli vaši členové rodiny vytaženi z černého pytlíku během bohoslužby.
3. Jako **ŽOLÍK** za jakoukoliv **jednu kostku vlivu**.

Příklad:

Chcete se posunout nahoru na radnici a potřebujete zaplatit 2 zelené kostky vlivu.

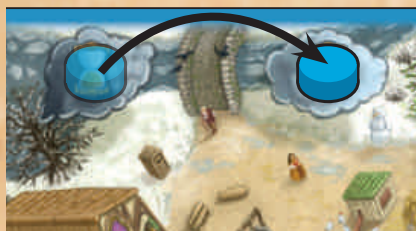
Můžete však také zaplatit 1 minci a 1 zelenou kostku vlivu **NEBO** 2 mince.



Na konci hry dostane hráč za každou neutracenou minci jeden bod prestiže. (Viz „Závěrečné bodování“, strana 12)

‡ Člen rodiny umírá ‡

Během hry musíte často platit za akce časem, tzn. posunem vašeho ukazatele času vpřed po směru hodinových ručiček na počítadle života. Jakmile posunete ukazatel **za most**, jeden z vašich nejstarších členů rodiny umírá. Nejprve však dokončíte provedení vaší vybrané akce v plném rozsahu a pak pouze rozhodnete, který z vašich nejstarších členů rodiny **na konci vašeho tahu** umírá.



Vyjimka: Každý, kdo posune svůj ukazatel času za most v průběhu dne trhu, si musí ihned vybrat, který z jeho členů rodiny umírá.

Z vašich členů rodiny musí zemřít vždy jeden s **nejnižším** číslem. Pokud máte několik členů rodiny s nejnižším číslem, můžete si jednoho z nich vybrat. Umírající člen rodiny musí být v čase své smrti viditelně přítomen ve hře. To znamená, že musí být buď na herním plánu nebo na vašem statku. (Členové rodiny nacházející se v černém pytlíku nemohou zemřít, ani nemůže zemřít člen rodiny, který ještě nebyl vložen do hry.)

Příklad:

Petr si vybírá akci „řemesla“ a bere si z odpovídajícího akčního políčka kostičku moru. Ztrácí 2 jednotky času, a tím posune svůj ukazatel času na počítadle života za most. Dříve než jeden z jeho členů rodiny zemře, může ještě provést akci „řemesla“. Umístí člena rodiny „1“ ze svého statku na kovárnu (což jej stojí 3 jednotky času) a produkuje pluh (což jej stojí další 3 jednotky času). Nyní, když jeho akce skončila, musí zemřít jeho člen rodiny s nejnižším číslem. Petr má

na hracím plánu dva členy rodiny „1“ a vybere si, že nechá zemřít řemeslníka, kterého právě umístil na kovárnu.

Umírající člen rodiny má dvě možnosti:

a) V kronice je ještě volné vhodné políčko

Kronika zaznamenává příběhy významných obyvatel a jejich činů.

V kronice je k dispozici několik políček pro každou stavovskou kategorii (profesi). V závislosti na tom, kde člen rodiny „pracoval“ v době své smrti, se umístí na jedno z následujících prázdných políček:

Radnice



Řemesla



Cestování



Kostel



Statek



Na konci hry získává hráč body prestiže podle toho, kolik jeho členů rodiny bylo zapsáno (položeno) do kroniky.

(Viz „Závěrečné bodování“, strana 12)

b) V kronice již není žádné vhodné políčko volné

V takovém případě se zemřelý člen rodiny položí na jeden z anonymních hrobů vedle kostela. Zde sice může odpočívat v pokoji, ale na konci hry za něj hráč žádné body prestiže nedostane.

Příklad:

Během své akce přesunul Petr ukazatel času na svém počítadle života za most.

Na konci své akce musí zemřít jeden z jeho modrých členů rodiny s číslem „1“.

Pokud by si vybral člena rodiny „1“ v kostele, musel by jej položit do anonymního hrobu (protože všechna políčka pro kostel (s hnědým erbem) ve vesnické kronice jsou již obsazena.) Měl by si tedy vybrat jiného svého člena rodiny „1“, který by místo v kronice získal.



Poznámka: Členové rodiny, kteří zemřeli, by měli být vždy pokládáni naležato, aby byli snadno rozpoznatelní od žijících členů rodiny, kteří jsou ve hře pokládáni nastojato.

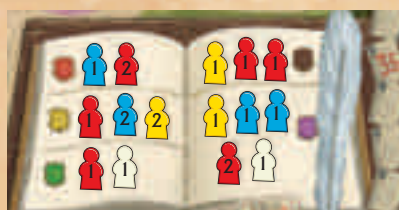
Tip 1: Účinnou strategií je přidávat rychle členy rodiny do kroniky. Nebojte se tudíž platit za akce časem.

Tip 2: Pokud umístíte člena rodiny ze svého statku na herní plán, měli byste vždy vzít do úvahy číslo tohoto člena rodiny. Členové rodiny „1“ pravděpodobně během hry zemřou. Pokud chcete na konci hry získat body prestiže v kostele či na radnici, je lepší umístit do těchto lokací členy rodiny s vyššími čísly.

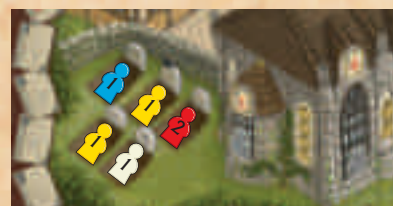
‡ Konec hry ‡

Konec hry nastane tehdy, když je některý člen rodiny položen buď:

a) na poslední prázdné políčko v kronice



NEBO



b) poslední prázdný anonymní hrob vedle kostela

Hráč, který položil svého člena rodiny na poslední volné políčko v kronice nebo na poslední prázdný anonymní hrob, již **nedostane** další tah.

Všichni ostatní hráči mohou provést **jednu** poslední akci v pořadí po směru hodinových ručiček. Jako vždy si musí buď vzít kostku vlivu či kostku moru z akčního políčka nebo zaplatit 3 kostky vlivu stejné barvy, aby mohli akci provést. Pokud by byla z herního plánu odebrána poslední kostka, ačkoli ještě nebyli všichni hráči na řadě, akční políčka se znovu kostkami **neosazují**. Místo toho smí zbývající hráči provést jednu libovolnou akci, aniž by za ni museli do společné zásoby zaplatit 3 kostky vlivu stejné barvy.

Poznámka: V tomto případě je obvyklá bohoslužba na konci kola přeskočena. Poslední bohoslužba se koná až poté, co všichni hráči provedli svou poslední akci.

Poznámka: Pokud členové rodiny zemřou během posledních akcí a v kronice není žádné vhodné volné políčko a zároveň není volný žádný anonymní hrob, jsou tyto členové rodiny odstraněni ze hry.

Zvláštní případ: Pokud konec hry nastane během **dne trhu**, je den trhu kompletně dokončen. Poté se určí, kdo konec hry způsobil tím, že obsadil poslední políčko v kronice nebo poslední anonymní hrob. Pokud je to stejný hráč, který také spustil den trhu, pak právě provedl svůj poslední tah a všichni ostatní hráči provedou ještě jednu akci.

Pokud konec hry způsobil jiný hráč, pak všichni hráči, v pořadí po směru hodinových ručiček, mohou provést ještě jednu akci. (V tomto případě poslední tah ve hře provede hráč, který spustil den trhu.)

Jakmile každý hráč provedl svou poslední akci, koná se **poslední bohoslužba**. Poté se provede závěrečné bodování.

‡ Závěrečné bodování ‡

Cestování

Spočítejte počet měst na cestovní mapě, která vaše rodina navštívila (= počet žetonů vaší barvy) a podle toho získáte body prestiže:

1 město = 1 bod

2 města = 3 body

3 města = 6 bodů

4 města = 10 bodů

5 měst = 14 bodů

6 měst = 18 bodů

Radnice

Za každého člena rodiny na **4. stupni** získává hráč **6 bodů prestiže**.

Za každého člena rodiny na **3. stupni** získává hráč **4 body prestiže**.

Za každého člena rodiny na **2. stupni** získává hráč **2 body prestiže**.

Za člena rodiny na **1. stupni** nezískává hráč **žádné body prestiže**.

Kostel

Za každého člena rodiny na okně **zcela vpravo** získává hráč **2 body prestiže**.

Za každého člena rodiny na **druhém okně zleva** získává hráč **3 body prestiže**.

Za každého člena rodiny na **třetím okně zleva** získává hráč **4 body prestiže**.

Za každého člena rodiny na **okně zcela vlevo** získává hráč **6 bodů prestiže**.

Za členy rodiny v černém pytlíku nezískává hráč žádné body prestiže.

Kronika

Body prestiže, které hráč získá, závisí na tom, kolik jeho členů rodiny je v kronice „zapsáno“.

Za **1 nebo 2 členy rodiny** nezískává hráč žádné body prestiže.

Za **3 členy rodiny** získává hráč **4 body prestiže**.

Za **4 členy rodiny** získává hráč **7 bodů prestiže**.

Za **5 a více členů rodiny** získává hráč **12 bodů prestiže**.

Kartičky zákazníků

Na konci hry každý hráč odhalí své lícem dolů otočené kartičky zákazníků a získá na nich natištěné body prestiže.

Mince

Za každou **minci** získává hráč **1 bod prestiže**.

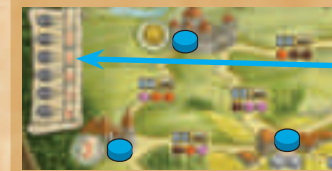
Pokaždé když získáte body prestiže, zaznamenejte je posunem svého žetonu vpřed na **počítadle prestiže**.

Hráč, který získal **nejvíce bodů prestiže**, ve hře vítězí.

V případě shody hráč, který splnil požadavek vyššího počtu zákazníků, shodu vyhrává.

Pokud shoda přetrvává, tak shodu vyhrává hráč s vyšším počtem „žijících“ členů rodiny.

Příklad: Závěrečné bodování



cestování = 6



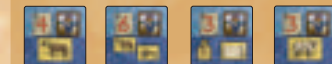
radnice = 2



kostel = 6



kronika = 7



kartičky zákazníků = 16



mince = 2

body prestiže při závěrečném bodování = 39

‡ Často kladené otázky ‡

Otázka: Pokud získávám zboží placením kostkami vlivu, musím mít člena rodiny na odpovídající budově řemeslníka?

Odpověď: Ne! Člena rodiny musíte mít na odpovídající budově řemeslníka pouze tehdy, když produkuje zboží placením jednotkami času.

Otázka: Když umístím člena rodiny ze svého statku na herní plán (nebo jej přidám do černého pytlíku díky akci „kostel“), musím použít člena rodiny s nejnižším číslem?

Odpověď: Ne! Číslo má význam pouze tehdy, když se člen rodiny rodí nebo umírá.

Otázka: Musím si vzít kostku, když jsem na tahu?

Odpověď: Ano! Avšak v případě, že provedete náhradní akci „studna“ zaplacením 3 kostek vlivu stejné barvy do společné zásoby, nesmíte si kostku vzít.

Otázka: Co se stane, když si vezmu kostku moru?

Odpověď: Ukazatel času na vašem počítadle života se posune o 2 políčka vpřed. Kostka mru je vrácena do společné zásoby. Poté můžete provést akci na políčku, ze kterého jste si kostku moru vzali.

Otázka: Musím provést akci poté, co si vezmu kostku?

Odpověď: Ne! Provedení akce je nepovinné. Avšak akce den trhu se koná, i když se jej nechcete zúčastnit.

Otázka: Musí členové rodiny zůstat na lokacích herního plánu, kam jsem je umístil?

Odpověď: V podstatě ano! Avšak člen rodiny může změnit svou profesi, pokud je navrácen na váš statek díky akci „rodina“. Členové rodiny mohou také zemřít a pak jsou položeni buď do kroniky nebo do anonymního hrobu.

Autoři: Inka und Markus Brand • **Ilustrace a uspořádání:** Dennis Lohausen • **Design krabice:** Hans-Georg Schneider
Překlad pravidel: Jiří Klumpar



Vyrobeno pod licencí od eggertspiele.
Všechna práva vyhrazena.
© 2011 Eggertspiele GmbH & Co. KG
www.eggertspiele.de

Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13, 186 00, Praha 8
www.albi.cz

Více informací o hře a dalších kvalitních hrách naleznete na www.albi.cz/hry a na www.modernihry.cz.
Na telefonním čísle +420 737 22 10 10 Vám rádi zodpovíme jakékoli Vaše dotazy. E-mailové dotazy zasílejte na hry@albi.cz.

