

El Grande

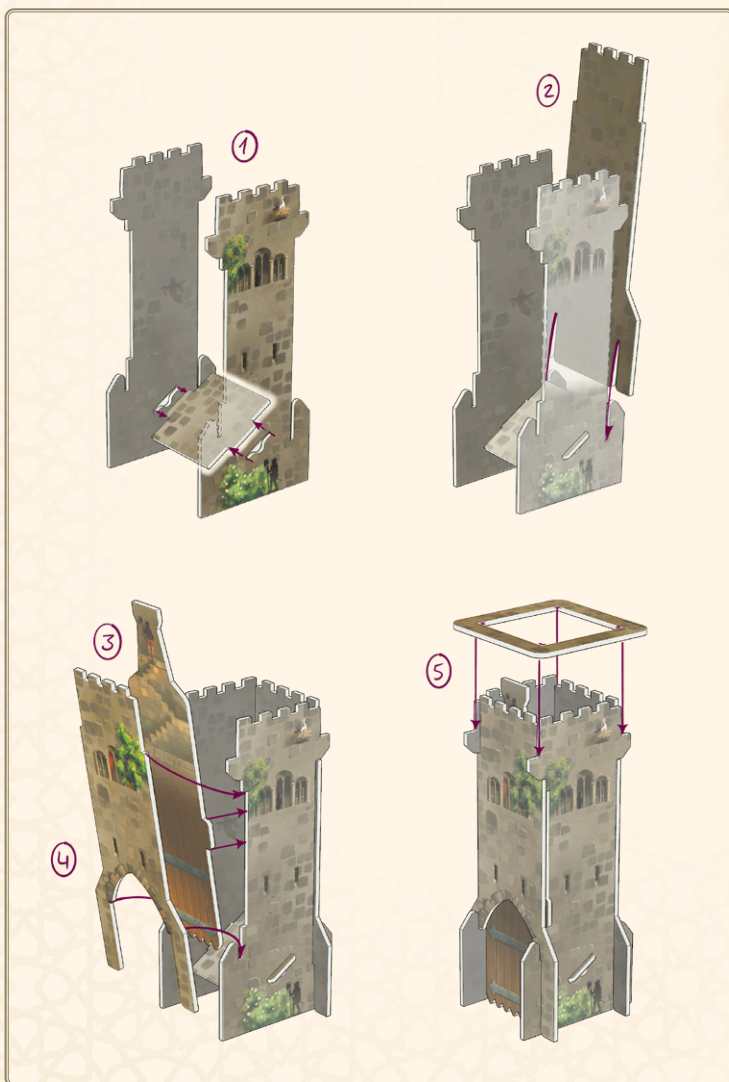
Španělsko v 15. století: již 700 let zuří konflikt o nadvládu mezi křesťanskými a muslimskými panovníky. Španělsko je rozdrobeno na mnohá království, hrabství, provincie a muslimský emirát.

Kromě katolíků a Maurů bojují o moc v různých teritoriích i Baskové, Galicijci a Katalánci. Rozhodující úlohu hrají vlivní grandé, vysoká šlechta. Vysílají své chrabré rytíře – caballeros – aby dobývali nová území. S každým hradem, který dobudou a udrží, stoupá jejich prestiž a vliv. Komu se podaří zvítězit v boji o Španělsko a získat titul El Grande?

Pozn.: Španělské slovo „caballero“, v českém fonetickém přepisu přibližně „ka.βa'je.ro“, se vyslovuje s „k“ na začátku, měkkým „b“ (něco mezi českým „b“ a „v“) a s „j“ místo „ll“, tedy nějak jako „kavaJJÉro“.

Na okraji herního plánu stojí v originále „castillo“, foneticky „kasti'jo“, výslovnost zhruba „kasTÝjjo“. Aby se ovšem „castillo“ nepletlo s regionem Castilla (Kastílie), rozhodli jsme se jej v české verzi překřtít na „věž“.

Sestavení věže



Nemusíte se hru učit z pravidel!
Může vám pomoci náš názorný
oficiální videonávod, s nímž pocho-
píte principy hry za pár minut!

Sestavení kotouče s ručičkou



MINDOK

Herní materiál



1 herní plán



55 akčních karet



1 věž



5 kotoučů



9 karet regionů



81 silových karet
(po 13 v 5 barvách hráčů
plus 16 šedých)



1 král



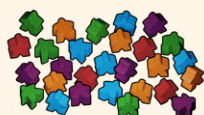
5 ukazatelů skóre
v barvách hráčů



1 ukazatel
počítadla kol



5 grandů
v barvách hráčů



150 caballeros
(po 30 v barvách hráčů)



1 figurka
začínajícího hráče
(před první partií
sestavte)







2 alternativní
bodovací tabulky

Příprava hry

Přípravu hry popisujeme v partii 4 hráčů. Úpravy pro hru ve dvou a ve třech naleznete na str. 9.


Hráč, který ostatním vysvětluje pravidla, bude řídit přípravu hry, rozdávat karty atd.


1 Herní plán vyložte doprostřed stolu stranou 4-5  pro 4 a 5 hráčů vzhůru.


2 Z akčních karet vyberte 10 karet se symbolem  a 4 karty se symbolem  vedle názvu a vraťte je do krabice. Zbylé akční karty roztrďte podle rubu na 5 balíčků (1, 2, 3, 4 a 5 ).




Každý balíček zvlášť zamíchejte a a všechny položte lícem dolů vedle sebe do řady na stůl. V balíčcích 1 až 4 bude po 10 kartách, balíček 5 bude tvořit jediná karta s názvem „Vaše Veličenstvo“.

3 Obě alternativní bodovací tabulky  připravte poblíž herního plánu.


4 Ukazatel počítadla kol postavte na pole 1 počítadla. 

5 Postavte věž na herní plán na pole pro ni vyhrazené (nadepsané „Castillo“). 

6 Každý hráč si zvolí barvu a postaví svůj ukazatel skóre na pole 0 počítadla bodů. 

7 Každý hráč obdrží 13 silových karet ve své barvě. Tyto karty nikdo ostatním hráčům neukazuje, sami si je můžete prohlížet kdykoli.

16 šedých karet je určeno pro volitelnou variantu hry, v první partii je nechte v krabici.

Každý hráč obdrží jeden kotouč. 



6 krabiček

Hra obsahuje i 6 krabiček, do nichž můžete herní materiál po první partii roztrdit. Do velké šedé krabičky patří společný herní materiál: 55 akčních karet, 9 karet regionů, obě alternativní bodovací tabulky, ukazatel počítadla kol i 16 šedých silových karet. Do menších krabiček patří materiál pro hráče příslušné barvy: 13 silových karet, 30 caballeros, 1 grand a 1 ukazatel skóre.

Ostatní prvky (krále, figurku začínajícího hráče, kotouče a věž) můžete položit přímo do krabice. Věž ani kotouče není třeba po každé partii rozebírat.


8 Zamíchejte 9 karet regionů a vytvořte balíček lícem dolů. Otočte vrchní kartu a do příslušného regionu postavte krále. Regionu, kde aktuálně stojí král, budeme říkat „královský region“.

Následně každý hráč počínaje rozdávacím otočí jednu kartu a do příslušného regionu postaví svého granda a 2 své caballeros.

Poté můžete všechny karty regionů vrátit do krabice.



9 Každý hráč si vezme 7 caballeros ve své barvě a vytvoří svou osobní zásobu. Té říkáme „dvůr“.

Pro dvůr používáme na kartách symbol .

Ze zbylých 21 caballeros v každé barvě vytvořte všeobecný bank, kterému budeme říkat „provincie“.



10 Kdo byl naposledy ve Španělsku, bude začínajícím hráčem a vezme si příslušnou figurku.

Nepoužitý materiál nechte v krabici.



karty regionů

8



1 grand a 2 caballeros

balíčky akčních karet



2

místo pro odhazovací hromádku akčních karet



3

10



figurka začínajícího hráče

9



provincie

počáteční prvky fialového hráče



dvůr se 7 caballeros



silové karty v hodnotách 1 až 13

7

místo pro odhazovací hromádku silových karet



Cíl hry

Důmyslným rozmístováním svých caballeros se budete snažit získat převahu v jednotlivých regionech. Za to získáte při vyhodnocování body. Kdo získá celkově bodů nejvíce, zvítězí.

Průběh hry

Jedna partie hry se hraje na **9 kol**. V každém z nich se pomocí silových karet nejprve stanoví pořadí tahu. Poté v takto určeném pořadí provede každý hráč svůj tah a využije jednu akční kartu.

Po každé trojici kol (tedy po 3., 6. a 9. kole) proběhne průběžné vyhodnocení. Body se přidělují podle toho, kdo má v jednotlivých regionech převahu svých caballeros.

Každé kolo hry se skládá z následujících fází:

1. **Vyložení akčních karet**
2. **Hraní silových karet**
3. **Tahy hráčů:**
 - Povolání caballeros ke dvoru
 - Využití akční karty (umístění caballeros a provedení zvláštní akce)
4. **Konec kola**
5. **Průběžné vyhodnocení (jen po 3., 6. a 9. kole)**

Následuje podrobný popis jednotlivých fází.



1. Vyložení akčních karet

Vyložte vrchní kartu z každého balíčku akčních karet. Každý hráč vyhodnotí jednu z nich ve svém tahu ve 3. fázi kola. Na začátku kola si důkladně prohlédněte všechny karty, abyste se obeznámili s akcemi, které budou k dispozici.

Upozornění: Karta z 5. balíčku je vždy stejná.



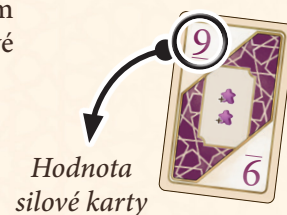
2. Hraní silových karet

Začínající hráč začíná, vynese z ruky jednu ze svých silových karet a vyloží ji před sebe na stůl lícem vzhůru. Poté v pořadí podle hodinových ručiček vynese postupně každý hráč z ruky po jedné své silové kartě, rovněž lícem vzhůru.

Není dovoleno vynést a vyložit kartu hodnoty, která již na stole v daném kole leží.

Silové karty určují dvě věci:

Pořadí tahu a počet caballeros ♠, které povoláte ke dvoru.



Příklad: Začínajícím hráčem je **zelený**. Vynese **8**. Po směru hry následuje **modrý**, smí vynést jakoukoli kartu kromě osmičky, vynese **3**. Následuje **oranžový**, nesmí vynést osmičku ani trojku a rozhodne se vynést **5**. Jako poslední hraje **fialový** a vynese **9**.

3. Tahy hráčů

V každém kole provede každý hráč jeden tah. Začíná hráč, který vynesl **silovou kartu nejvyšší hodnoty**, po jeho tahu následuje tah hráče, který vynesl druhou nejvyšší silovou kartu, a tak dále až po nejnižší vnesenou kartu.



Příklad: V tomto kole vynesl kartu s nejvyšší hodnotou **fialový**, a to **9**. Proto je na tahu jako první. Až **fialový** svůj tah odehraje, následují tahy **zeleného** (8), **oranžového** (5) a nakonec **modrého** (3).

Hráč na tahu provede následující kroky:

Povolání caballeros ke dvoru

Nejprve si vezměte z banku do své zásoby (tj. povolte z **provincie** ke **dvoru**) tolik svých caballeros, kolik je uvedeno na vaší vynesené silové kartě. Později je budete umísťovat na herní plán. Na herní plán lze umísťovat jen **caballeros od dvora**, nikdy přímo z provincie.

Poznámka: Je dovoleno povolat z provincie ke dvoru i menší množství caballeros, než je na silové kartě uvedené maximum.

Poznámka: Silové karty 12 a 13 neumožňují povolání ani jednoho caballera.



symbol pro dvůr



max. počet
povoláných
caballeros

Příklad: **Fialový** vynesl **9** a smí tak na začátku svého tahu povolat z provincie ke dvoru až 2 caballeros.




Zvláštní případ: Není-li již v provincii dost caballeros, lze zbývající počet povolat ke dvoru z herního plánu – z **libovolného regionu** či **regionů**, ale ne z věže. To platí i v případě, že smíte ke dvoru povolat caballeros v důsledku efektu akční karty.

Využití akční karty

Dalším krokem tahu je, že si musíte vybrat jednu z akčních karet dosud vyložených na stole (nikoli z odhazovací hromádky). Zvolenou kartu si vezměte k sobě, poté můžete provést oba na ní uvedené efekty v libovolném pořadí.

Umístění caballeros

Na herní plán **smíte** umístit až tolik caballeros  od svého dvora, kolik je uvedeno ve spodní části karty. Smíte umístit i méně.



Zvláštní akce

Smíte provést zvláštní akci uvedenou v horní části akční karty.

Můžete si **libovolně** vybrat, **zda nejprve umístíte caballeros a potom provedete zvláštní akci, nebo naopak**. Kroky však je třeba provést úplně, nikoli je dělit. Musíte tedy například nejprve umístit všechny caballeros a teprve poté provést zvláštní akci, nebo nejprve provést zvláštní akci v plném rozsahu a teprve poté umístit své caballeros.

Umístění caballeros

Jak bylo uvedeno, smíte na herní plán umístit až tolik svých caballeros, kolik je uvedeno ve spodní části akční karty. Při tom platí následující pravidla:

- Smíte umístit jen caballeros **od svého dvora**. Nemáte-li jich u dvora dost, zbylé možnosti umístění vám propadnou.
- Caballeros smíte umísťovat **jen do regionů sousedících s královským regionem**. Jsou to regiony, které přímo sousedí s regionem, kde stojí král.
Pozor: Do samotného královského regionu nelze caballeros umístit nikdy!
- Je na vás, do kterého regionu umístité kolik caballeros – můžete je rozmístit libovolně a můžete jich umístit méně, než vám dovoluje vybraná karta.
- Kromě regionů můžete libovolný počet z dostupných caballeros vhodit **do věže**. O věži se více dozvíte na str. 6.
- Francie a Portugalsko se jako regiony nepočítají, sem žádné caballeros umístit nelze (ani grandy či krále).



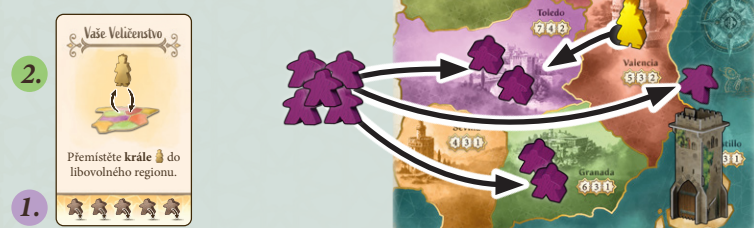
Příklad: Královským regionem je Kastílie (Castilla). Je tedy možné umístit caballeros do Galicie, Navarry, Aragónu či Toleda nebo je vhodit do věže.

Zvláštní akce

Na každé kartě je uvedena jedna **zvláštní akce**, kterou lze během svého tahu využít. Využití není povinné, je dovoleno ji nechat propadnout. Pokud se však zvláštní akci rozhodnete využít, musíte to provést v maximálním možném rozsahu (tedy i v případě, že tím někdo jiný získá více bodů než vy). Mnoho zvláštních akcí umožňuje určitou flexibilitu (například „Přemístěte až 4 své caballeros.“)

Podrobné vysvětlení zvláštních akcí viz str. 11.

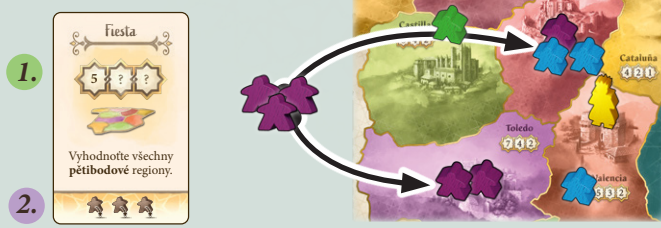
Příklad 1:



1. Fialový si zvolí kartu „Vaše Veličenstvo“. Nejprve umístí své caballeros – smí umístit až 5 svých caballeros od dvora do regionů sousedících s královským regionem, nebo je vhodit do věže. Král stojí ve Valencii. Fialový umístí 2 caballeros do Granady a 2 do Toleda. Posledního caballera vhodí do věže.

2. Poté využije zvláštní akci a přemístí krále do Toleda.

Příklad 2:



1. Fialový si zvolí kartu „Fiesta“. Zvláštní akce zní „Vyhodnoťte všechny pětibodové regiony“ (tj. Aragonie, Navarra a Valencie). Protože by soupeři získali více bodů, rozhodne se fialový tuto zvláštní akci neprovést.

2. Poté umístí 3 své caballeros od dvora tak, že 1 umístí do Aragónu a 2 do Toleda.

Tímto jste tedy provedli zvláštní akci a umístili své caballeros. Pokud jste si zvolili kartu „Vaše Veličenstvo“, vraťte ji na původní místo lícem dolů, pokud jste si zvolili akční kartu z jiného balíčku, odhodte ji lícem vzhůru na odhazovací hromádku. Ta už k dispozici nebude.

Tím je váš tah u konce a na řadě je soupeř, který vynesl a vyložil silovou kartu s nejbližší nižší hodnotou (viz str. 4).

Věž

- Věž se jako region nepočítá. Mluvíme-li o regionech, věže se to netýká.
- Máte-li přemístit své caballeros, **nemůžete je nikdy** z věže brát. Smíte jich však libovolné množství (do maxima k dispozici) **do věže vhodit** (přemísťování caballeros viz str. 10).
- Vhazujete-li caballeros do věže, musíte vždy **veřejně oznámit**, kolik jich tam vhazujete. Nikdo však nesmí nahlížet, kolik kterých caballeros ve věži je, ani z ní žádné vyndávat.
- Brána věže se otvírá vždy při průběžném vyhodnocení (po 3., 6. a 9. kole) a při zvláštním vyhodnocení věže, jinak ne.



Královský region je zapovězen!

V královském regionu se nesmí nic měnit. Do královského regionu nesmíte umísťovat žádné caballeros, grandy ani alternativní bodovací tabulky, ani je z něj brát. To je jedno z nejdůležitějších pravidel celé hry a **platí vždy bez výjimky** (výjimka se objevuje až v jedné variantě hry, viz dále).


4. Konec kola

Jakmile každý hráč provede svůj tah, kolo končí. Proveďte následující kroky:

- Jsou-li ještě k dispozici nějaké akční karty lícem vzhůru, odhodte je na odhazovací hromádku. Kartu „Vaše Veličenstvo“ neodhazujte, ta je k dispozici v každém kole znovu.




Příklad: Při hře 4 hráčů zbude v každém kole 1 nevyužitá akční karta. Odhodte ji k ostatním využitým kartám na odhazovací hromádku (s výjimkou karty „Vaše Veličenstvo“).

- Hráč, který v právě skončeném kole vynesl silovou kartu nejnižší hodnoty, **převezme figurku začínajícího hráče** a bude v příštím kole začínat.
- Každý hráč odhodí svou vnesenou silovou kartu lícem dolů na svou osobní odhazovací hromádku.
- Ukazatel kol posuňte o 1 políčko níže. Je-li to políčko s číslem, následuje další kolo, v případě políčka se symbolem lilie  proveďte **průběžné vyhodnocení** (viz dále).
- Další kolo začíná opět fází 1 – Vyložení akčních karet, viz str. 4.



5. Průběžné vyhodnocení

Jakmile se ukazatel kola posune na pole se symbolem lilie , nastává průběžné vyhodnocení. Připomínáme, že se tak děje po 3., 6. a 9. kole.

Poznámka: Při hře dvou a tří hráčů se vyhodnocení provádí jinak, viz str. 9.

Každý region i věž mají svoji vlastní bodovací tabulku. Ta udává počet bodů za první, druhé a třetí místo.

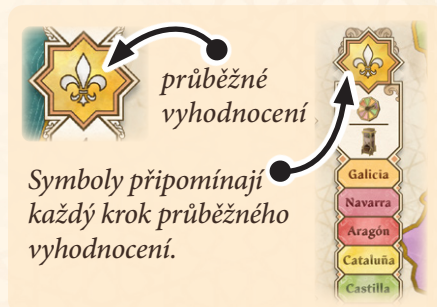
Při každém průběžném vyhodnocení proveďte následující kroky:

- nastavení kotouče,
- vyhodnocení věže a umístění caballeros do jednoho regionu,
- vyhodnocení jednotlivých regionů.

Lišta vedle počítadla kol slouží jako pomůcka při vyhodnocení.



Bodovací tabulka



průběžné vyhodnocení
Symbole připomínají každý krok průběžného vyhodnocení.

a) Nastavení kotouče



Nejprve se každý hráč tajně rozhodne, do kterého regionu umístí svoje caballeros z věže. Každý tajně nastaví na kotouči jeden zvolený region, aniž by ho ukazoval soupeřům. Kotouče položte na stůl lícem dolů. Tento krok provádějí všichni současně.

Připomínáme: Každý hráč musí všechny své caballeros z věže umístit do jednoho zvoleného regionu. Nastavte kotouč zřetelně tak, aby nedocházelo k dohadům.

Královský region je zapovězen. Nastavíte-li královský region nebo není-li nastavení jednoznačné, musíte si caballeros z věže zavolat zpět ke dvoru.



b) Vyhodnocení věže a umístění caballeros do jednoho regionu



Nyní proběhne vyhodnocení věže. Zvedněte bránu a zjistíte, kdo má ve věži převahu. Jak je uvedeno na bodovací tabulce věže, získá první hráč 5 bodů, druhý 3 a třetí 1 bod.

Poznámka: Postup v případě shody viz následující strana.

Na herním plánu jsou u věže uvedeny dvě stejné bodovací tabulky. Ty slouží pouze k tomu, aby na ně opravdu všichni dobře viděli. Věž se vyhodnocuje jako ostatní regiony při každém vyhodnocení jen jednou a technicky jde o jedinou tabulku.

Získané body zaznamenejte posunem svých ukazatelů skóre po počítadle bodů.

Poté všichni otočí své kotouče lícem vzhůru. Každý umístí své caballeros z věže do regionu, který zvolil.



Příklad: Brána věže se otevře a zjistí se, kdo v ní má převahu. **Fialový** v ní má 3 caballeros, **modrý** 2 a **oranžový** 1. **Fialový** má nejvíce a získává 5 bodů. **Modrý** na druhém místě získává 3 body a třetí **oranžový** 1 bod. **Zelený** žádného caballera ve věži nemá a nezíská žádný bod.

Fialový posune svůj ukazatel skóre o 5 políček vpřed.







Poté všichni otočí svůj kotouč lícem vzhůru. **Fialový** umístí své 3 caballeros z věže do Granady.

c) Vyhodnocení jednotlivých regionů

Galicia

Nyní vyhodnoťte jeden po druhém všechny regiony v pořadí uvedeném na liště vedle počítadla kol. Vyhodnocení proběhne jako u věže. Zjistěte, kdo má v regionu kolik caballeros a příslušní hráči na prvním, druhém, případně i třetím místě získají body uvedené na bodovací tabulce daného regionu. Pro získání bodů však je nutné v daném regionu mít alespoň jednoho caballera. Kdo nemá v daném regionu žádného caballera, žádné body nezíská, ani kdyby skončil na bodovaném místě.

Pozor: Grandové mohou přinést dodatečné body, ale při zjišťování převahy se nepočítají.

Regiony vyhodnoťte jeden po druhém v pořadí uvedeném na liště vedle počítadla kol. Postupujte shora dolů.



Příklad: Jako první region se vyhodnocuje Galicia. **Oranžový** v ní má čtyři caballeros a získá 4 body za první místo. **Modrý** má v Galicii tři caballeros a získává 2 body. **Fialový** je se svými dvěma caballeros na třetím místě, za které se však v Galicii žádné body nepřidělují. Žádné body za svého jednoho caballera nezíská ani **zelený** na čtvrtém místě.

Postup v případě shody

V případě shody získají všichni příslušní hráči body udělované za nejbližší nižší místo. Je jedno, kolik hráčů se na shodě podílí. Bodování případných dalších hráčů v pořadí se také mění o jedno místo níže (viz příklad).



Příklad: Jako další region se vyhodnocuje Navarra. **Fialový, modrý i zelený** v ní mají shodně po 2 caballeros. Připomínáme, že **zelený grand** se nepočítá. Všichni tito hráči dostanou body udělované za druhé místo, tj. 3 body. **Oranžový** s 1 caballerem získá body za nejbližší další místo, tj. třetí – 1 bod (přestože technicky skončil až na čtvrtém místě).

Po vyhodnocení všech regionů posuňte ukazatel kol o jedno políčko níže a začíná další kolo (viz str. 4). Po třetím průběžném vyhodnocení v 9. kole nastává konec hry.

Královský bonus a bonus granda

Platí při všech průběžných i mimořádných vyhodnoceních:



Kdo skončí při vyhodnocování královského regionu jako **první**, získá dodatečný královský bonus **2 body**.



Kdo získá **1. místo** při vyhodnocování regionu, kde stojí jeho **granda**, rovněž získá dodatečný bonus **2 body**.

Poznámka: Pokud se o první místo dělíte, bonus nezískáte.

Poznámka: Je možné získat královský bonus i bonus granda současně (v témže regionu).



Alternativní bodovací tabulky

Pomocí akčních karet „Výnos“ se mohou dostat do hry dvě alternativní bodovací tabulky (viz str. 12). Vždy nahrazují tabulku natištěnou na herním plánu. U každého regionu i věže smí být vždy umístěna jen jedna tato tabulka.

Konec hry

Hra končí po provedení 3. průběžného vyhodnocení. Kdo získal celkově nejvíce bodů, vítězí a získává hrdý titul El Grande. V případě shody se hráči o vítězství dělí (platí i pro další místa v pořadí).



Příklad: Jako další region se vyhodnocuje Sevilla. **Modrý a zelený** zde mají po 2 caballeros a dostanou každý 3 body za 2. místo. V tomto případě **modrý** svůj bonus granda nezíská. **Fialový** s jedním caballerem získá 1 bod za 3. místo.

V Granadě má nejvíce caballeros **fialový** – 3. Má zde svého granda a je zde i král, fialový proto získá navíc i oba bonusy. Celkem získá $6 + 2 + 2 = 10$ bodů!

Oranžový a zelený získají po 1 bodu za 3. místo.



Příklad: **Fialový** položí alternativní bodovací tabulku do Kastílie, aby snížil počet bodů udělovaných při vyhodnocování tohoto regionu.


Varianty hry

Zkrácená hra

Můžete si zahrát i kratší partii hry, která trvá jen 6 kol. Ukazatel kol začíná na políčku 2. Při jeho posunu pak přeskočte pole 4 a 7.

Hra ve dvou

Hru připravte dle popisu na str. 2 a 3, s následujícími úpravami:


- Herní plán otočte stranou se symbolem  vzhůru.
- Každý hráč si zvolí jednu barvu, navíc zvolte ještě třetí, neutrální barvu. Caballeros této barvy připravte vedle herního plánu. Příslušné silové karty této barvy zamíchejte, vytvořte jejich balíček lícem dolů a rovněž položte vedle herního plánu. Budou to caballeros a karty virtuálního hráče, který se také bude hry účastnit. Může měnit poměry v regionech a mít vliv na získání převahy, ale žádné body nesbírá.
- Zamíchejte akční karty 2. a 3. balíčku dohromady a položte je vedle 1. balíčku. K dispozici tedy budou jen 4 balíčky akčních karet namísto 5.
- Jakmile umístíte na herní plán krále, grandy a caballeros jako obvykle, zamíchejte znovu všechny karty regionů, vytvořte balíček a rovněž jej položte vedle herního plánu.

Změny v průběhu hry:

- Na začátku každého kola otočte 2 karty regionů. Do příslušných regionů postavte po 2 caballeros virtuálního hráče. Má-li virtuální hráč na herním plánu už všech 30 svých caballeros, další karty regionů neotáčejte. Pokud přijde karta královského regionu, žádné caballeros do něj nestavte. Poté odhodte otočené karty na odhazovací hromádku. **Po každém průběžném vyhodnocení zamíchejte všechny karty regionů znovu.**
- Než vynesete první silovou kartu, otočte a vyložte vrchní silovou kartu virtuálního hráče. Poté vynesete svou kartu držitel figurky začínajícího hráče (virtuální hráč ji **nikdy** nedostává). I u virtuálního hráče jeho silová karta určí okamžik, kdy svůj „virtuální tah“ provede. Stejně tak platí, že jako obvykle nesmíte zahrát kartu hodnoty, kterou „vynesl“ virtuální hráč.
- Když je na tahu virtuální hráč, vybere si vždy akční kartu z balíčku, na níž je ve spodní části uvedeno nejvíce caballeros a je dosud k dispozici. Odhodte ji (v případě karty „Vaše Veličenstvo“ ji otočte), další hráč (či oba), který na tah teprve přijde, ji mít k dispozici nebude. Efekt této akční karty se neprovede. Na konci kola odhodte i vyloženou silovou kartu virtuálního hráče.
- Caballeros virtuálního hráče můžete ve svém tahu umísťovat a posílat do provincie dle obvyklých pravidel. Vyžaduje-li akční karta nějaké rozhodnutí virtuálního hráče nebo jeho akci (např. volbu regionu), vynechte ho.
- **Změna vyhodnocení:** Platí vždy jen **první dvě pozice** na každé bodovací tabulce.


Hra ve třech

Hru připravte dle popisu na str. 2 a 3, s následujícími úpravami:

- Herní plán otočte stranou se symbolem  vzhůru.
- *Volitelná možnost:* Zamíchejte akční karty 2. a 3. balíčku dohromady a položte je vedle 1. balíčku. K dispozici tedy budou jen 4 balíčky akčních karet namísto 5. Tím bude výběr karet o něco napínavější.
- **Změna vyhodnocení:** Platí vždy jen **první dvě pozice** na každé bodovací tabulce.

Varianta „Nové regentství“

Tento volitelný doplňkový modul nabízí v každém kole novou taktickou možnost spojenou s králem.

Hru připravte jako obvykle, jen akční kartu 5. balíčku „Vaše Veličenstvo“ nechte v krabici. Místo toho zamíchejte 10 akčních karet se symbolem  a vytvořte z nich 5. balíček lícem dolů (jako ostatní balíčky).

S tímto balíčkem se během partie pracuje stejně jako se všemi ostatními balíčky akčních karet. Na začátku každého kola otočte vrchní kartu a na konci kola ji odhodte (ať už si ji někdo vybere nebo ne) a vyložte novou.



Alternativní akční karty pro „staré mazáky“

4 akční karty se symbolem ♣ doporučujeme zařadit do hry, až když se s hrou trochu seznámíte. Můžete zařadit do hry jen některé, nebo hned všechny.

Příprava hry

Za každou tuto kartu, kterou přidáte do příslušného balíčku, z něj jednu náhodně vylosovanou kartu vyřadte a vraťte ji do krabice, aniž by ji někdo viděl.

Příklad: Použijete-li všechny 4, vyřadte dvě karty z 2. balíčku, jednu z 1. balíčku a jednu z 4. balíčku.

Vzniklé balíčky zamíchejte a dále postupujte jako obvykle.



Varianta „Změna poměru sil“

Tento volitelný doplňkový modul umožňuje pomocí šedých silových karet měnit hodnotu vnesených silových karet. Kromě toho mají tyto šedé silové karty i další zvláštní efekt, který můžete ve svém tahu s výhodou využít.

Příprava hry

Zamíchejte 16 šedých silových karet a rozdejte každému hráči po 3. Zbylé vraťte do krabice, aniž by si je kdokoli prohlížel. Každý hráč si své karty prohlédne a jednu z nich pošle skrytě soupeři po levici. Poté si každý hráč přidá všechny 3 své šedé karty ke svým silovým kartám do ruky.

Průběh hry

Kdykoli vynesete silovou kartu, můžete spolu s ní zahrát i jednu ze svých šedých karet. Vaše výsledná hodnota je dána součtem hodnot obou karet.

Pozor: Výsledný součet se musí lišit od výsledných hodnot všech dosud vnesených karet v daném kole.

Příklad: Smíte vynést karty 9 + 1 (= 10), když už byla vynesena karta 9. Na druhou stranu, pokud už byla vynesena 8, nesmíte vynést karty 7 + 1 (= 8).

Když vynesete šedou kartu, smíte na začátku svého tahu provést její zvláštní efekt, a to poté, co povoláte své caballeros ke dvoru, ale předtím, než provedete efekt zvolené akční karty.

Po ukončení svého tahu odhodíte spolu se silovou kartou i použitou šedou kartu na svou odhazovací hromádku.



Podrobnosti akčních karet

Použití akčních karet je popsáno na str. 5 a 6.

Zde naleznete vysvětlení pojmů vyskytujících se na akčních kartách.

Přemístit caballeros

- Mnohé karty umožňují přemístit vlastní ♣, cizí ♠ nebo libovolné ♣ caballeros.
- Smíte je vzít z libovolného regionu či regionů 🗺️ a rozmístit je libovolně nově, včetně vhození do věže. Můžete je libovolně rozdělit i rozmístit do regionů **nesousedících** s královským regionem.
- Pokud smíte něco brát nebo umísťovat jen do jednoho konkrétního regionu 🗺️, je to na kartě výslovně uvedeno.
- Při přemísťování nesmíte brát caballeros z věže, od dvora 🏰 ani z provincie 🏰.

Připomínka: Jako vždy je královský region zapovězen, z něj ani do něj nic přemísťovat nesmíte.






Příklad karty „Intriky“: Přemístěte až 2 své ♣ a až 2 cizí ♠.



Fialový hráč přemístí 2 své caballeros z Granady: jednoho do Kastílie a druhého vhodí do věže. Poté přemístí 1 **zeleného** caballera z Aragónu do Valencie a 1 **modrého** z Valencie do Kastílie.

Poslat do provincie

- Když musíte poslat caballeros do provincie , vezměte je z libovolného regionu či regionů , případně (je-li to výslovně uvedeno) od svého dvora  a vraťte je do obecného banku.
- Nesmíte je brát z věže a samozřejmě ani z královského regionu.
- Nemáte-li v dané lokaci caballeros dost, pošlete tolik, kolik můžete.



Ústup
Každý soupeř musí poslat 3 své 3 z regionů a/nebo od dvora do provincie. Začíná soupeř po vaší levici.

Příklad karty „Ústup“: Každý soupeř musí poslat 3 své  z regionů a/nebo od dvora do provincie. Začíná soupeř po vaší levici.



dvůr oranžového provincie
dvůr modrého

Oranžový hráč sedí po vaší levici. Pošle 3 své caballeros **od svého dvora** do provincie. Poté je na řadě **modrý**, pošle 2 své caballeros **od svého dvora** a 1 z **Valencie**. Následuje **zelený** a pošle do provincie 2 své caballeros z **Tole-da** a 1 z **Valencie**.

Vyhodnocení regionů

Provedte vyhodnocení všech regionů uvedených na kartě stejně jako při průběžném vyhodnocení (viz str. 8). Přiděluje se i královský bonus a bonus granda jako obvykle (viz rovněž str. 8).

Poznámka: *Není-li to výslovně uvedeno, netýká se to věže, to není standardní region.*

Smíte-li region zvolit, je možné zvolit i královský region.

Leží-li u regionu (či věže) alternativní bodovací tabulka, platí pro všechna vyhodnocení daného regionu (či věže).



Základny
Vyhodnoťte všechny čtyřbodové regiony.

Příklad karty „Základny“: Vyhodnoťte všechny čtyřbodové regiony.




Fialový vyhodnotí všechny regiony, kde se za 1. místo přidělují 4 body. V tomto případě to jsou Sevilla, Katalánsko (Cataluña) a Toledo, protože u Toleda leží alternativní bodovací tabulka . Galicie se vyhodnocovat nebude, protože tady leží tabulka .


Kotouč

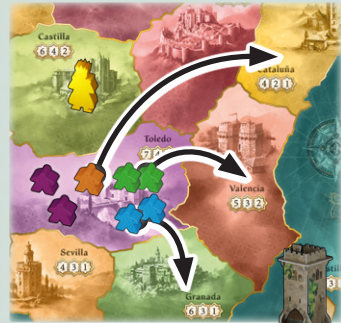


Každý dotčený hráč musí svůj kotouč nastavit jednoznačně na region své volby. Poté otočte všechny kotouče najednou lícem vzhůru a proveďte se další efekty popsané na kartě.



Puč
Každý soupeř musí přemístit všechny své 3 z jednoho vámi zvoleného regionu do jiného (každý nastaví cílový region za sebe tajně).

Příklad karty „Puč“: Každý soupeř musí přemístit všechny své  z jednoho vámi zvoleného regionu do jiného (každý nastaví cílový region za sebe tajně).



Fialový, který akci provádí, zvolí Toledo. Každý soupeř tajně nastaví na kotouči, kam chce své caballeros z Toleda přemístit. Po otočení kotoučů přemístí **oranžový** svého caballera do Katalánska, **modrý** své 2 caballeros do Granady a **zelený** své 2 caballeros do Valencie. Oba **fialoví** caballeros zůstanou stát v Toledu.

© 1995, 2023 Hans im Glück Verlags-GmbH / Birnauer Str. 15 / 80809 München – www.hans-im-glueck.de

Autoři: Wolfgang Kramer & Richard Ulrich

Ilustrace: Stefan Sonnberger

Grafika: Franz-Georg Stämmele & Hans im Glück

3D modely: Marcel Gröber

Český překlad: Karel Vlasák, MINDOK

Za nesčetná kola testování, připomínek i návrhů si dík autorů a vydavatele zaslouží: Christoph Wittkowski, Clemens Deimann, Martin Restle, Jürgen P. K. Grunau, Horst-Rainer Rösner, Juliane a Rolf Krüsemannovi.



Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nevracejte s hrou do prodejny a obraťte se na nás: vyplňte formulář na mindok.cz/reklamace, chybějící materiál ihned pošleme.

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

Detaily jednotlivých akčních karet



Domobrana

Své caballeros smíte přemístit do jednoho regionu nebo je rozdělit do dvou různých. Nemusejí sousedit s královským regionem. Nesmíte je však přemístit do královského regionu ani vhodit do věže.



Občanská válka

Každý soupeř nastaví tajně region (kde má alespoň jednoho ♣). Poté všichni soupeři pošlou všechny své ♣ ze zvoleného regionu do provincie.



Odhalení

Zvedněte bránu věže a vyhodnoťte ji jako obvykle. Poté vhodte všechny caballeros z věže zpět do věže. Do regionů se přemístí až při průběžném vyhodnocení.



Zmocnění

Smíte si vzít zpět do ruky silovou kartu, kterou jste právě zahráli, nebo kteroukoli ze své odhazovací hromádky. Ostatním ji nemusíte ukazovat.

Zvláštní případ: Pokud jste v právě probíhající kole zahráli nejnižší kartu a vezmete si ji zpět do ruky, i tak obdržíte figurku začínajícího hráče.

Varianta „Změna poměru sil“: Namísto svoji zahrané silové karty si můžete vzít do ruky i svoji zahranou šedou silovou kartu.



Výnos

Zvolte si jednu alternativní bodovací tabulku a položte ji do libovolného regionu nebo ke věži, kde však právě nesmí ležet i druhá alternativní bodovací tabulka. Smíte i přemístit tabulku ležící na herním plánu jinam, ale nesmíte ji z herního plánu pouze odstranit. Od nynějška platí ve zvoleném regionu (či věži) tato nová tabulka, která mění zde přidělované bodové hodnoty. Do královského regionu tabulku pokládat nesmíte, ani ji z něj nesmíte odebírat. I v regionech s alternativní bodovací tabulkou se přiděluje obvyklý královský bonus a bonus granda.



Nový domov

V kterémkoli regionu může stát více grandů. Granda nelze vhodit do věže a nelze o ani přemístit do královského regionu či z něj.



Vaše Veličenstvo

Krále je možno přemístit do kteréhokoli regionu, nelze ho však vhadzovat do věže ani přemístit do Francie či Portugalska. Pokud se rozhodnete akci nevyužít, zůstane král stát tam, kde stál.



Exil

Regiony sousedící s Francií či Portugalskem platí jako sousedící s královským regionem. Do Francie či Portugalska lze krále přemístit výhradně provedením této akce.



Doprovod

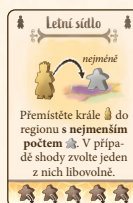
Spolu s králem musíte z výchozího regionu do cílového přemístit i 2 libovolné caballeros. Je-li ve výchozím regionu jen jeden, přemístíte jen tohoto jednoho.



Klání

Grandy lze vhadzovat do věže výhradně provedením této akce. Při vyhodnocování věže lze díky tomu získat bonus granda. Po vyhodnocení se grandové přemísťují do regionů spolu s příslušnými caballeros.

Zvláštní případ: V případě provedení akce „Odhalení“ se i grandové vhadzují zpět do věže.



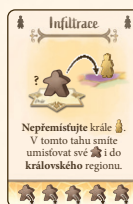
Letní sídlo

Nejprve zjistěte, ve kterém regionu je nejméně caballeros (všech hráčů dohromady), potom tam přemístíte krále. Není možné přemístit krále do regionu, kde není žádný caballero, alespoň jeden tam být musí.



Revolta

Krále postavte vedle věže, nevhazujte ho do ní. Věž se tímto stává královským regionem pro všechny účely. Při vyhodnocování věže lze díky tomu získat královský bonus. Po průběžném vyhodnocení se však caballeros nepřemísťují do regionů, ale vhadzují se zpět do věže. Král zde zůstane stát, dokud není provedením jiné akce přemístěn jinam. Stojí-li král u věže, považují se všechny regiony za sousedící s královským regionem.



Infiltrace

V tomto jediném případě neplatí hlavní pravidlo hry o tom, že královský region je zapovězen. Vyberete-li si tuto kartu, smíte své caballeros umísťovat i do královského regionu. Tato výjimka z pravidla však platí pouze pro vás.



Vicekrál

Vyměnit pozici krále a granda lze jen v případech, kdy jsou oba v regionech (tj. ani jeden z nich není ve Francii, Portugalsku ani ve věži či u ní).



Veto

Tuto kartu položte před sebe na stůl lícem vzhůru. Smíte v probíhající nebo následujícím kole zrušit efekt akční karty, kterou si vybral některý ze soupeřů. Každý hráč musí předem oznámit, kterou akci hodlá provést, bezprostředně poté se musíte rozhodnout, zda veto využijete, či ne. Není možné zpětně rušit akci, která už byla provedena. Jakmile veto využijete, tuto kartu odhodte, nejpozději však po konci následujícího kola.