

Smlouva s Dáblem

PRAVIDLA HRY

Nastává čas osvětlení. Z temnot středověku poustávají čtyři království, klopýtají na nelehké cestě, mhouří oči oslepené nově nabytým blahobytem. Každé z království touží po slávě. Kdo jí však dosáhne?

Dvěma královstvím uládnou mrzcí smrtelníci, uvěznění mezi touhou po moci a potřebou zalíbit se církvi. Na trůně třetího království sedí skrytý kultista, který již podlehl ďáblu svodu.

A čtvrté království drží ve spárech sám ďábel.

K vítězství je třeba vybudovat nejmocnější království. K tomu bude zajisté potřeba spousta surovin.

**PŘISTOUPÍTE NA ĎÁBLOU NABÍDKU
A ZAPRODÁTE UYMĚNOU ZA NĚ
SVOU DUŠI?**



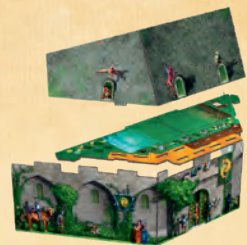
MATÚŠ KOTRY

videonávod (u angličtině)

OBSAH HRY



1 PRODUKČNÍ PLÁN S PRODUKČNÍM KOLEM



4 HRADBY S PLÁNEM AKCÍ A STŘECHOU



1 OBOUSTRANNÝ INKUIZIČNÍ PLÁN S PŘEHLEDOVOU DESTIČKOU



4 TRUHLY

NÁHRADNÍ ŽETONY
TOTO JSOU NÁHRADNÍ ŽETONY PRO PŘÍPAD, ŽE SE NĚKTERÉ Z PŮVODNÍ SADY ZTRATÍ NEBO PONIČÍ.

NEVYMAČKÁVAT!



UZÁČNÉ SUROVINY
15 ŽETONŮ MRAMORU
15 ŽETONŮ SKLA



BĚŽNÉ SUROVINY
23 ŽETONŮ DŘEVA
23 ŽETONŮ KAMENE
19 ŽETONŮ OBIILÍ



54 ŽETONŮ DUKÁTŮ



10 ŽETONŮ ANDĚLSKÝCH KŘÍDEL
10 ŽETONŮ DÉMONSKÝCH KŘÍDEL



12 HLASOVACÍCH KROUŽKŮ



6 DÍLKŮ SMRTELNÉ DUŠE, Z 99 % ČISTÉ



2 DÍLKY KULTISTICKÉ DUŠE, LEHCE POSKURNĚNÉ



5 ŽETONŮ NA HÁDÁNÍ ROLÍ



14 ŽETONŮ KAŠPARA



80 KARET BUDOV – 16 PRO KAŽDÉ KOLO



20 KARET UDÁLOSTÍ
8 KARET A
12 KARET B



11 KARET INKUIZITORŮ
3 ŽLUTÍ
4 ČERVENÍ
4 HNĚDÍ



12 KARET POŽADAVKŮ
UČETNĚ 4 KARET



4 ŽETONY MALÝCH A 4 ŽETONY VELKÝCH PRIVILEGIÍ U KAŽDÉ BARVĚ



4 ŽETONY MISTRŮ U KAŽDÉ BARVĚ



6 PLASTOVÝCH UKAZATELŮ U KAŽDÉ BARVĚ:
4 AKČNÍ ŽETONY
1 UKAZATEL REPUTACE
1 UKAZATEL SKÓRE



2 PLASTOVÉ KOSTIČKY U KAŽDÉ BARVĚ:
1 UKAZATEL DLUHU
1 UKAZATEL ÚROKŮ



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY



2 PŘIPOMÍNACÍ ŽETONY U KAŽDÉ BARVĚ



2 ROZŽUŘENÉ DAVY S KARTONOVÝM STOJÁNKEM



2 KRABÍČKY NA ŽETONY

SESTAVENÍ

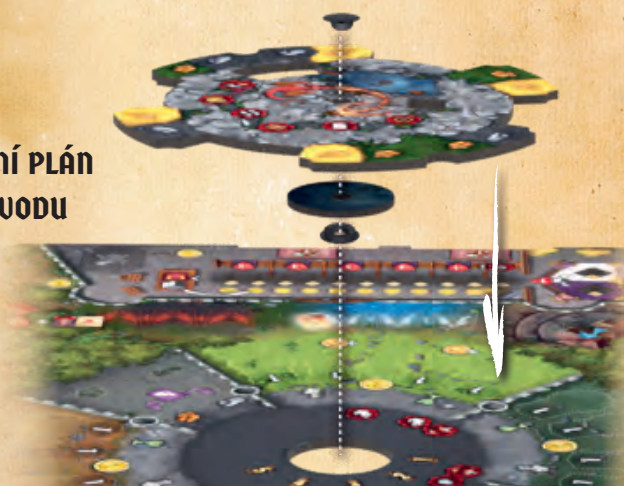
SESTAUTE TRUHLY PODLE NÁVODU

1. Na vyznačená místa nalepte oboustrannou lepicí pásku. Přehněte uprostřed a vytvořte tak dno truhly.
2. Nýtorem spojte víko a dno truhly. Do víka patří část nýtku s nožičkou, do dna část nýtku s otvorem. Ujistěte se, že máte nýtky ve všech truhlách nasazené stejně!



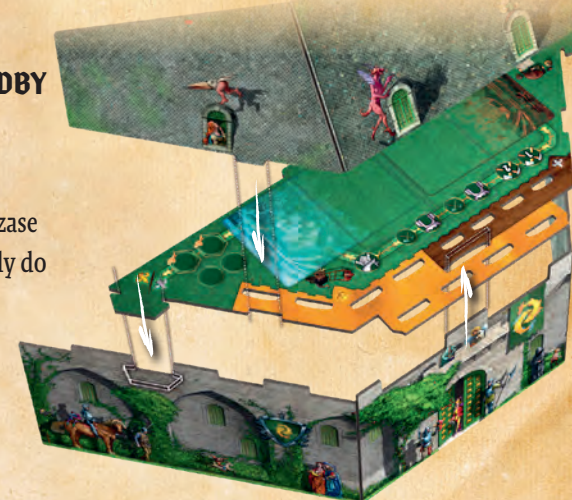
HRA OBSAHUJE 14 KOUSKŮ LEPICÍ PÁSKY

SESTAUTE PRODUKČNÍ PLÁN PODLE NÁVODU



SESTAUTE HRADBY HRÁČŮ PODLE NÁVODU

Po skončení hry je zase rozložte, aby se vešly do krabice.



SESTAUTE STUPNICE REPUTACE PODLE NÁVODU



MOBILNÍ APLIKACE



Download on the
App Store

GET IT ON
Google Play



cge.as/ddd

PRODUKČNÍ TÝM

HRA MATUŠE KOTRYHO

ÚVODJÁŘI: Matuš Kotry, Adam Španěl, Vít Vodička, Radek „RBX“ Boxan, Jan Zvoníček, Jakub Uhlíř

GRAFICKÝ DESIGN: Radek „RBX“ Boxan

ILUSTRACE: David Cochard, Štěpán Drašfák, Martin „Skam“ Krejčí, Jan „Arenoth“ Vohlídal, Ladislava Pechová, Dávid Jablonovský

MOBILNÍ APLIKACE: Adam Španěl

VIDEO & 3D ILUSTRACE: Radim „Finder“ Pech, Roman Bednář

PRODUKCE: Vít Vodička

PRAVIDLA: Jason Holt

PŘEKLAD: Dita Lazárková

VEDOUCÍ PROJEKTU: Jan Zvoníček

DOZOR PROJEKTU: Petr Murmak

Chtl bych poděkovat pražskému týmu, Adamovi, Zvondovi, Vítkovi, Emilovi, Uhlíčkovi, Davidovi a Standovi za neuvěřitelné množství partií odehraných během testování a doladování hry. A zvláště Radkovi, který kromě testování odvedl skvělou práci na grafické a technické stránce hry. Také děkuji Mírovi, Dítě a Ondrovi, nejzanícenějším testerům v rané fázi vývoje, kdy byla hra obzvláště dlouhá a plná nevyřešených problémů.

Velké díky patří následujícím testerům: Bett, Kat, Elwen, Min, Štěpán, Kretén, Zdenka, Angie, Aleš, Ursus, aTom, Zuzka, Janča, Míra, Klára, Ivča, Hanka, Tomáš, Regi, Tom, Lucia, Uhlík, Roman, Eleni, Alexandra, Nathan, Pája, Adam Nedvidek, Youda, Johnyzech, Ozzy, Pítr a Falco.

A samozřejmě i dalším z rané fáze vývoje: Vlaada, Marcela, Filip, Vlodo, Rumun, Chasník a Ondra Skoupý.

MINDOK

© Czech Games Edition
prosinec 2022
www.CzechGames.com

CGE
Czech Games Edition

PŘÍPRAVA HRY

1

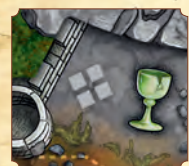


Produkcni plan položte do prostředí stolu.
Nastavte produkční kolo do pozice 1.

2

Hráči budou budovat svá království po stranách produkčního plánu. **Ke hře jsou potřeba přesně 4 hráči.**

✦ Každá strana produkčního plánu má odlišné startovní podmínky, hráči by se tedy měli rozesadit náhodně.



✦ **Přehledové karty** mají na pozadí čtvercový vzor odpovídající značce vedle ikony nebo v příslušné sekci produkčního plánu. Vezměte si tedy přehledovou kartu určenou pro vaši sekci.

✦ Vezměte si všechny komponenty ve zvolené barvě.

✦ **2a** Jednu ze svých kostiček umístěte na startovní pole na svém **kruhu úroků**.



✦ **2b** Svého mistra alchymie položte na jeho zvláštní pole.

✦ **2c** Druhou kostičku umístěte na pole 0 na **dluhové stupnici**.

✦ **2d** Žetony mistrů vyrovnejte do sloupce na pole se 2 dukáty.

3

Karty budov rozdělte podle rubů a každou sadu zvlášť zamíchejte. Pak z nich vytvořte jeden vzestupný balíček, kde karty s číslem 2 budou nahoře a s číslem 5 dole. Karty s číslem 1 zatím odložte bokem.

4

Karty událostí rozdělte podle rubů na balíček A a B a každý zvlášť zamíchejte. Pak položte karty A na karty B a vytvořte balíček událostí.

6

Každý hráč si sestaví hradbu ve zvolené barvě.

✦ **6a** 4 žetony malých privilegií vsuňte do hnědých zářezů za cimbuřím (pořadí není důležité). 4 žetony velkých privilegií vsuňte do zlatých zářezů napravo.

✦ **6b** 4 akční žetony položte na místa v pravém rohu plánu akcí.

✦ **6c** Vezměte si startovní suroviny zobrazené v levém dolním rohu vaší sekce na produkčním plánu. Všechny suroviny uchovávejte během hry skryté za hradbou.

✦ :

✦ :

✦ :

✦ :

✦ **6d** Vezměte si 3 hlasovací kroužky , 1 v každé barvě ostatních hráčů. Položte je do prostoru za hradbou.

✦ **6e** Vezměte si sadu 3 karet požadavků a uložte je za hradbou.

✦ **6f** Vezměte si 2 připomínací žetony ve své barvě.

7

Z žetonů dukátů, obilí, dřeva, kamene, skla a mramoru vytvořte společnou zásobu. Umístěte ji do prostředí stolu, aby na ni všichni dosáhli.

5

Inkviziční plán položte vedle produkčního plánu.

✦ **5a** Jeden kulatý žeton od každého hráče položte na pole 0 na **počítadle bodů**.

✦ **5b** Další kulatý žeton umístěte na startovní pole na **stupnici reputace** (označené).

✦ **5c** **Přehledová destička** patří do inkvizičního plánu. Proveďte vás speciální fázi hry, která se hraje pouze v určitých kolech. Otočte ji nahoru stranou pro 2. a 3. kolo.

✦ **5d** Všechna andělská křídla umístěte na pole nad stupnicí reputace. Démonská křídla na pole pod ní.

✦ **5e** Destičky odpustků položte vedle plánu, poblíž horního konce stupnice reputace.

✦ **5f** Sestavte figurky rozrušeného davu a položte je poblíž.

✦ Vložte **inkvizitory** podle pravého okraje inkvizičního plánu:

✦ **5g** Na horní místo položte *Asketu*. Toto je jediný inkvizitor, který je na začátku hry lícem vzhůru.

✦ **5h** *Fundamentalista* a *Řeholník* přijdou zakryté pod něj. Jsou označeni písmeny B a C.

✦ **5i** Balíček *Hostů do domu* nechte poblíž plánu.

✦ **5j** Zbylé inkvizitory zamíchejte (4 s červenou obálkou na rubu) a 3 z nich rozdejte náhodně zakryté na místa 1, 2 a 3. Posledního vraťte do krabice.

Poznámka: Efekty inkvizitorů jsou rozpoznatelné i z rubu. Hráči si kdykoliv mohou prohlédnout jejich líce a přečíst si celé texty.

4 ROLE



Hráči představují panovníky čtyř středověkých království, usilující o architektonickou renesanci. Zároveň má ale každý ještě tajnou roli – dva představují smrtelníky, jeden kultistu a poslední hraje za samotného ďábla.

Všichni hráči mají stejný cíl, a sice získat co nejvíce bodů. Ale mají rozdílné startovní podmínky a rozdílné způsoby, jak body získávat.






Ke každé roli patří jedna z **truhel**. Na začátku hry se truhly naplní startovními surovinami pro každou roli.

SMRTELNÍCI

Smrtelníci nezačínají s žádnými stavebními surovinami navíc. Na druhou stranu vlastní to nejcennější, nesmrtelnou duši. Jejich duše je rozdělena na tři prodejné části, jejichž cena ale může být pokaždé různá. Také mohou hádat, kdo z protihráčů je kultista a ďábel.


Truhly smrtelníků jsou uvnitř označeny jedním z těchto symbolů:  .

Do každé truhly smrtelníka připravte:






- + 3 části čisté duše smrtelníka .
- + 1 žeton na hádání ďábla   a 1 na hádání kultisty  . Barva musí odpovídat barvě symbolu v truhle.

KULTISTA

Jeden z vládců už vstoupil do tajného kultu a část duše zaprodal za cenné suroviny. Stále mu ale zbývají dvě části, které by se s ďáblem určitě daly velmi výhodně vyobchodovat.


Truhla kultisty je označena tímto symbolem: .

Do truhly kultisty připravte:







- + 2 části poskvrněné kultistovy duše označené .
- + 1 mramor , 1 sklo  a 1 dukát .
- + 1 žeton na hádání ďábla .

ĎÁBEL

Tento kout země se ale rozhodl pocítit svou návštěvou i ďábel. Dobře, „pocítit“ nebude ten nejlepší výraz. Vzal na sebe podobu vládce jednoho ze čtyř království. (Protože proč se převtělovat v chudáka, když můžete být králem, že?) Má k dispozici ohromné bohatství, které se chystá vyměnit za lidské duše. V této podobě je ale zranitelný a musí se mít na pozoru před inkvizicí.

Truhla ďábla je označena tímto symbolem: .

Do truhly ďábla připravte:

- + 1 mramor , 1 sklo , 1 dřevo , 1 kámen , 1 obilí  a 8 dukátů .
- + Žádné části duše.

Tip: Ujistěte se, že všichni hráči znají obsah všech truhel. Hráči budou potřebovat vědět, podle čeho rozeznají svou roli na začátku hry a podle čeho rozeznají truhly ostatních rolí v obchodní fázi. Než truhly zavřete, nechte do nich každého nahlédnout, aby pak hráči dotazy hned neprozradili svou roli.

ROZDÁNÍ TRUHEL

Poté, co jsou truhly naplněny, je zavřete a zamíchejte.

Pak je jednu po druhé naskenujte aplikací.

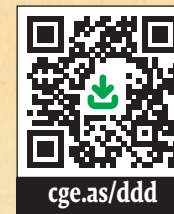
POUŽÍVÁNÍ APLIKACE

S utajením rolí vám bude pomáhat doprovodná aplikace **Smlouva s ďáblem** (Deal with the Devil Companion). Je k dispozici zdarma a můžete si ji stáhnout pomocí QR kódu nebo odkazu pod ním.

Budete potřebovat jen jedno zařízení. Spusťte aplikaci a vyberte **NOVOU HRU**.

Aplikace vám sdělí, že je třeba rozdělit role. Položte skenovací zařízení na stůl displejem vzhůru. Vezměte jednu truhlu po druhé a podržte ji nad přední kamerou. Displej se změní na barvu jednoho z hráčů. Tomu truhlu dejte.

Určenou truhlu si otevřete za svou hradbou a podívejte se, jakou roli budete ve hře zastávat. **Nikomu ji neprozrazujte!** Vyjměte veškerý obsah truhly a uložte si jej za hradbou. Prázdnou zavřenou truhlu si zatím nechte po ruce, budete ji během hry potřebovat.



cge.as/ddd

JAK SKENOvat


1. Podržte truhlu asi 15 cm nad kamerou.
2. Podržte ji chvíli v klidu ve vodorovné pozici.
3. Mířte na kameru, ne na displej.
4. Pokud zařízení nespouští, zkuste zvýšit jas displeje a zhasněte světla na stropě.

PŘEHLED KOLA

Hra trvá 5 kol, která se odpočítávají na produkčním plánu. Každé kolo sestává ze 6 fází:

- | | |
|--|---|
|  1. PRODUKCE |  4. AKCE |
|  2. KARTY |  5. ÚROKY |
|  3. OBCHODOVÁNÍ |  6. REPUTACE |

Ve 2. a 3. kole proběhne ještě fáze  7. HON NA ČARODĚJNICE.

Ve 3. a 5. kole proběhne ještě fáze  8. INKVIKVICE.



V jakékoli fázi je povoleno nakupovat či prodávat suroviny a brát si půjčky (viz následující strana). Splatit půjčku lze ovšem pouze v 1., 2. a 8. fázi.

PRODUKČNÍ FÁZE




Každé kolo začíná fází produkce, kdy hráči získávají suroviny ze společné zásoby. V sekci každého hráče se nacházejí **4 produkční pole**, na začátku hry nastavená na 1. úroveň. Tato pole produkují suroviny zobrazené na **produkčním kole**. Suroviny se pro každého hráče a v každém kole liší.




A UZÁCNÉ SUROVINY


Sklo  a **mramor**  jsou vzácné suroviny. Zabírají vždy 2 produkční pole. Hráč jich produkuje takový počet, kolik ukazuje nižší z čísel na obou polích (*podrobnosti na str. 12*). V prvním kole všichni produkují buď 1 sklo, nebo 1 mramor.

B BĚŽNÉ SUROVINY

Dřevo , **kámen**  a **obilí**  jsou běžné suroviny. Každá základní surovina na kole odpovídá 1 produkčnímu poli.

C DUKÁTY

Každé království také produkuje 2 **dukáty** . Jejich počet lze zvýšit vylepšením dvou vnitřních polí (*viz str. 12*).

PŘÍKLAD: Produkční pole výše patří hráči sedícímu na pozici . Tento hráč získá 1 sklo, 1 obilí, 1 kámen a 2 dukáty. Jaké suroviny se produkují v jakém kole, je uvedeno na přehledové kartě.

FÁZE KARET

Po produkční fázi si hráči naběrou karty **budov** a **událostí**.

V 1. kole proběhne tato fáze takto:

1. Balíček budov s číslem 1 rozdělte do čtyř balíčků podle písmen A–D. Každý balíček zamíchejte zvlášť a každému hráči náhodně rozdejte 1 budovu z každého balíčku.
2. Každý hráč si lízne 1 kartu události.

V dalších kolech proběhne tato fáze takto:

1. Odhoďte z ruky všechny karty budov až na jednu.
2. Lízněte si 4 karty budov z balíčku s číslem aktuálního kola.
3. Lízněte si 1 kartu události.
4. Vyberte 2 z budov, které jste si právě lízli, a pošlete je sousednímu hráči ve směru šipky na rubu karet. (Doleva v sudých kolech, doprava v lichých.)
5. Můžete splatit část nebo celý svůj dluh.

Poznámky:

- + V 1. kole si lížete budovy z balíčku 1, ve 2. kole z balíčku 2 atd.
- + V 1. a 2. kole si lížete události A. Od 3. kola pak události B.
- + Když posíláte budovy sousednímu hráči, posílejte pouze budovy z aktuálního balíčku (tedy ne tu starší).
- + Na konci fáze budete mít na ruce 4 budovy s číslem aktuálního kola a 1 budovu starší. Dále budete mít 1 kartu události, popř. 2, pokud jste v minulém kole žádnou událost nezahráli.

Karty si držte na ruce skrytě, dokud je nezahrajete (v akční fázi). Úkony ve fázi karet se týkají pouze karet, které máte na ruce – ne karet, které jste v minulých kolech už postavili nebo zahráli.

U LIBOVOLNÉ FÁZI

NAKUP A PRODEJ SUROVIN

Hlavním úkolem dukátů je pomoci vám získat potřebné suroviny.

- + Za **3 dukáty** si můžete koupit 1 dřevo, 1 kámen nebo 1 obilí.
- + Za **5 dukátů** si můžete koupit 1 sklo nebo 1 mramor.

Suroviny můžete ale i prodávat.

- + Za dřevo, kámen nebo obilí dostanete po **1 dukátu**.
- + Za sklo nebo mramor dostanete po **2 dukátech**.



Přehled nákupu a prodeje je vytištěný na vnitřní straně střešní zástěny.

Suroviny lze nakupovat či prodávat v libovolné fázi hry. Ale ve fázi obchodování můžete dostat od soupeře výhodnější nabídku.

PŮJČKY

Pokud se vám nedostává peněz, žádný problém! Vždycky si můžete vzít velmi výhodnou půjčku! Posuňte svůj ukazatel dluhu o zvolený počet polí a vezměte si z banky stejný počet dukátů. Není možné mít větší dluh než 10.



PŘÍKLAD: Tento hráč má aktuálně dluh 3. Může zvýšit svůj dluh na 8 a vzít si 5 dukátů, které si může uložit za hradbou. V tomto případě ale potřebuje 1 sklo, aby mohl postavit budovu, takže dukáty ihned utratí za sklo, které ihned použije na stavbu budovy. Skoro to vypadá, jako by dostal to sklo zdarma! (Ale později se podíváme, jaké následky to bude mít ve fázi úroků...)

Půjčku si můžete vzít v libovolné fázi hry, ale splatit dluh lze pouze v určitých fázích:

- + v produkční fázi
- + ve fázi karet
- + ve fázi inkvizice (hraje se pouze ve 3. a 5. kole)

Chcete-li splatit svůj dluh (nebo jeho část), jednoduše vraťte danou sumu dukátů do společné zásoby a posuňte se na dluhové stupnici o tolik polí zpět.

FÁZE OBCHODOVÁNÍ

V této fázi budete prostřednictvím truhel tajně obchodovat s ostatními hráči. Aplikace nabídky hráčů náhodně přerozdělí. Vše v této fázi je tajné – nikdo neví, co nabízíte. Vy nevíte, kdo uvidí vaši nabídku. A když dostanete nabídku, nevíte, od kterého hráče pochází.

Učinění nabídky

K obchodu můžete nabízet suroviny a dukáty v libovolné kombinaci. Nabídku skrytě umístíte do své truhly. Pak nastavte ukazatel podle toho, co výměnou požadujete:

- **SMRTELNÍCI** mohou žádat o 2-7 dukátů.
- **ĎÁBEL** může žádat o 1 nebo 2 části duše.
- **KULTISTA** může žádat o 2-6 dukátů nebo o 1 část duše.

Pokud nechcete, nemusíte nabízet nic. Pamatujte, že **nelze nabízet části duše** – musíte počkat, až vás o ně požádá ďábel nebo kultista.



PŘÍKLAD: Kultista nabízí 2 kameny za 4 dukáty.

Tip: Než začnete připravovat první nabídky, připomeňte všem, že mohou nabízet pouze suroviny nebo dukáty. Nabízet dukáty dává smysl v případě, že za ně požadujete duši. Kdyby se hráči začali ptát, zda mohou nabídnout část duše, prozradili by tím svou roli. Všimněte si, že uvnitř truhel je vytištěno, co vše lze nabízet.

Rozdělení nabídek

Jakmile mají všichni připraveny truhly s nabídkami, truhly zamíchejte. Ujistěte se, že aplikace ukazuje správné kolo a fázi a každou truhlu naskenujte. Aplikace vám řekne, kdo má dostat jakou truhlu, a zajistí, aby nikdo nedostal vlastní nabídku.

Zvažování nabídek

Každý hráč tedy dostane truhlu připravenou jiným hráčem. Truhly otevřete skrytě za hradbami. Podle označení uvnitř ihned uvidíte, zda nabídka pochází od smrtelníka, kultisty, nebo ďábla, ale nebudete vědět, od kterého hráče.

Nyní máte 2 možnosti:

- **Přijmout nabídku.** Pokud je pro vás nabídka výhodná, vyjměte všechny nabízené žetony z truhly a vložte místo nich požadované dukáty nebo části duše. Překontrolujte, že jste vše provedli správně a truhlu zavřete. Je velmi důležité neudělat chybu! Nezapomeňte, že pokud nemáte požadované peněz, můžete si kdykoliv vzít půjčku.

- **Odmítnout nabídku.** Když vám nabídka nevyhovuje, nechte vše v truhle, jak to je, a truhlu zavřete.

Mějte na paměti, že pokud chcete přijmout nabídku, musíte ji vždy přijmout celou. Nelze si vzít pouze část nabízených věcí a zaplatit za ně část požadované ceny.

Druhá nabídka

Jakmile jsou všichni hotovi, zamíchejte truhly a pomocí aplikace je rozdejte hráčům ještě jednou. Každý tak obdrží ještě jednu nabídku od jiného hráče.

Tuto nabídku už ale někdo viděl, a pokud ji přijal, bude se v truhle nacházet požadovaná cena (to, co je zobrazené na ukazateli) – dukáty nebo části duše. Pokud vám dorazí taková truhla, prostě ji zase zavřete – nabídka již byla vyčerpána a na vás se nedostalo. Ale pokud minulý hráč nabídku nevyužil, máte šanci ji využít sami. Rozhodněte se, zda ji chcete přijmout, nebo ne.

Poznámka: Jestliže již minulý hráč nabídku přijal, nesmíte s obsahem truhly nijak manipulovat. Zvláště **kultistovi není dovoleno nahradit část čisté duše smrtelníka svou vlastní poskvrněnou duší.**

Navrácení truhel

Poté, co všichni vyřešili druhé nabídky, truhly opět zamíchejte. Zkontrolujte, že je aplikace nastavena na správnou fázi a truhly naskenujte. Aplikace vám řekne, komu kterou truhlu vrátit.

Vrácenou truhlu otevřete skrytě za hradbou. Pokud někdo vaši nabídku přijal (nevíte ale, kdo to byl), bude truhla obsahovat požadované dukáty nebo části duše. Jestliže nabídku nikdo nevyužil, bude truhla stále obsahovat nabízené žetony. V obou případech vyjměte všechny žetony z truhly a uložte si je za hradbu.



Stane-li se, že někdo přijal vaši nabídku, ale udělal chybu v platbě, nepanikačte! V aplikaci použijte tlačítko Zpět, rozdejte truhly a opravte chyby.

JAK PŘIPRAVIT VÝHODNOU NABÍDKU

Na předchozí stránce jsme si vysvětlili, že hráči si mohou z banku kupovat běžné suroviny za 3 dukáty a vzácné za 5. Vaše nabídka by tedy měla být výhodnější. Protože proč by vám někdo platil 3 dukáty za dřevo, když ho za stejnou cenu může získat ze společné zásoby, aniž by tím pomáhal soupeři?

Příklady výhodných nabídek:

- 1 dřevo za 2 dukáty
- 1 sklo za 4 dukáty
- 1 kámen a 1 obilí za 5 dukátů

Pokud žádáte o části duše, musíte chápat, že **všichni** chtějí mít duši v pořádku pro nadcházející inkviziční procesy. Ať už jste ďábel, nebo kultista, je třeba počítat s tím, že málokdo prodá část duše levněji než za 1 vzácnou a 1 běžnou surovinu. A někdy budete muset nabídnout ještě mnohem více.

Jestliže jste začátečník a hraje za ďábla, doporučujeme žádat pouze 1 část duše najednou, alespoň v prvních kolech.



Hráči mohou předem nahlásit, jaké suroviny by rádi v nabídce viděli. Můžete před sebe také vložít kartu požadavku, aby ostatní viděli, o co stojíte. Ale jestli se tím někdo bude řídit a jestli se k vám taková nabídka dostane, to zaručit nelze.

AKČNÍ FÁZE



V akční fázi budete **stavět budovy, zažívat události** a snažit se získat **privilegia**.

Na začátku akční fáze si zakryjte svůj plán akcí střechou.

Tajně pak naplánujte následující:

- Zda zahrájete kartu události.
- Kterou z možností události zahrájete.
- Jak využijete akční žetony.
- Zda a jaké budovy postavíte.

Poté, co všichni doplňují, odklopí střechy a provedou naplánované akce podle pořadí na plánu.

PLÁNOVÁNÍ UDÁLOSTI

Na začátku akční fáze máte na ruce nejméně 1 kartu události. Pokud máte 2, jednu odhodte.

Teď vám tedy zbyla určitě jen 1 karta. Můžete ji buď zahrát, nebo si ji nechat na později. Chcete-li ji zahrát, máte dvě možnosti:



Možnost **v levé části** karty vám přinese majetek, ale bude mít **negativní** vliv na vaši reputaci u církve.

Využijete-li možnost **v pravé části** karty, budete muset nějaký majetek utratit. To ale bude mít **pozitivní** vliv na vaši reputaci.

Reputace v této hře neodráží to, zda se vaše postava chová kladně, či záporně. Obdobně jako ve středověku tu totiž záleží hlavně na tom, jak si stojíte před církví. Takže v této hře (podobnost s reálným životem je čistě náhodná) může být tím nejoblíbenějším klidně sám ďábel.

Pokud vám přijde, že každá akce, která vám v této hře vylepší reputaci, je zároveň tou správnou a morální volbou, pak gratulujeme! Do středověké společnosti byste krásně zapadli.

Jestliže se rozhodnete událost zahrát, položte ji na levý či pravý obdélník na svém plánu akcí, podle toho, jakou možnost z karty jste si zvolili.



PŘÍKLAD: Tento hráč bude hrát levou možnost na události.

PLÁNOVÁNÍ AKČNÍCH ŽETONŮ

Na hraní akcí znázorněných v horní části plánu akcí máte každé kolo k dispozici **4 akční žetony**. Musíte se rozhodnout, kolik jich použijete.

První 2 žetony jsou zdarma. Chcete-li jich použít víc, musíte za každý další na konci akční fáze zaplatit 1 obilí.

Můžete vybírat z následujících akcí:

- 2 Využít budovu 1.
- 3 Využít budovu 2.
- 4 Postavit budovu.
- 5 Využít její akci, pokud nějakou má.
- 6 Postavit druhou budovu.
- 7 Využít její akci, pokud nějakou má.
- 8 Najmout mistra.



V prvním kole můžete tato dvě pole ignorovat, protože zatím nemáte postavenou žádnou budovu.

V akční fázi jde především o stavění budov. Na následující straně si ukážeme, jak to funguje.



Tip: Zelený plánuje provést 3 akce. Místo třetího žetonu může položit obilí, aby nezapomněl, že za tento akční žeton bude muset zaplatit.

BUDOVY

Chcete-li postavit budovu, položte ji během plánování na jedno z míst pro budovy na plánu akcí. **Nad ni umístěte akční žeton.** V jednom kole si můžete naplánovat stavbu až 2 budov.



Všimněte si, že naplánovaná budova zpola zakrývá naplánovanou událost. To je ale v pořádku – zakrývá tu část, kterou stejně nechcete využít.



Když plánujete budovu, ujistěte se, že máte na zaplacení – suroviny zobrazené ve svislém pruhu v levé části karty. Klidně si je tam už můžete vyskládat, abyste měli přehled, kde co utrácíte.

Je dovoleno naplánovat budovu, na kterou *zatím* nemáte. V tom případě ale budete muset najít způsob, jak potřebné suroviny získat dříve, než ji budete stavět. Nezapomeňte, že je kdykoliv možné si suroviny koupit (nebo prodat, abyste za ně získali peníze) nebo si vzít půjčku (viz str. 7). Také je dovoleno mít postavené dvě stejné budovy.

Budova může mít některý z následujících efektů:

Trvalý efekt lze využít pouze v určité fázi kola, jak je znázorněno v pravém horním rohu karty.



Okamžitý efekt lze využít pouze okamžitě, jakmile budovu postavíte, ještě před odehráním další akce v této fázi.



Akční efekt je obdobný jako akce na plánu – je třeba si jej naplánovat a pak využít pomocí akčního žetonu.

PLÁNOVÁNÍ UYŽITÍ BUDOV

Efekt na akční budově je třeba naplánovat a použít na něj akční žeton. (Na rozdíl od ostatních efektů budov, které se provádějí automaticky.)

STAUBA A OKAMŽITÉ UYŽITÍ
Chcete-li využít akční budovu ihned poté, co ji postavíte, umístěte akční žeton na toto pole.



Poté, co postavíte akční budovu, ji můžete umístit na jedno ze svých dvou polí na hraně produkčního plánu. Ve většině her vám dvě pole budou stačit. Ale pokud byste náhodou měli akčních budov víc, musíte si vybrat jen dvě, které sem umístíte. (Ostatní vyložte ke svým dalším postaveným budovám.) Kdykoliv během plánování akcí můžete tyto dvě vybrané budovy změnit. Že sem budovu umístíte, ještě neznamená, že ji musíte využít. Pokud ji využít chcete, musíte umístit akční žeton na odpovídající pole na svém plánu akcí.

Sem umístěte akční žeton, jestliže si chcete naplánovat využití budovy č. 1.

PLÁNOVÁNÍ NAJMUTÍ MISTRA

Na začátku hry má každý hráč k najmutí 3 mistry.



Pokud si chcete naplánovat najmutí mistra, umístěte akční žeton na toto pole. Nezapomeňte, že za tuto akci budete muset zaplatit! Když najímáte některého z mistrů poprvé, stojí to 2 dukáty. Najaté mistry si ukládejte za hradbu. Poté, co mistra využijete, jej položte na pole se 3 dukáty. A přesně, jak byste čekali, opětovné najmutí tohoto mistra bude stát 3 dukáty. Mistry lze najímat a využívat v libovolném pořadí. Během jedné akce lze najmout pouze 1 mistra. Počet najmutí za hru není omezen.

Mistr alchymie se na začátku hry nenachází na poli se 2 dukáty, takže jej nelze ihned najmout. Více si povíme na další straně v sekci Privilegia.

UYHODNOCENÍ AKČNÍ FÁZE

Jakmile jste s plánováním hotovi, vyložte před svou hradbu kartu se zaškrtnátkem, aby ostatní viděli, že jste dohráli.

Poté, co všichni doplňují, odložte střechy stranou a vyhodnoťte naplánované akce. V tuto chvíli již není možné plány měnit. Hráči by měli odehrát postupně, aby všichni viděli, co kdo udělal.

Vyhodnoťte akce v pořadí zobrazeném na plánu:



1 Levá možnost události. Pokud jste se rozhodli zahrát levou možnost z události, bude to první věc, kterou vyhodnotíte. Můžete tím získat cenné suroviny potřebné pro následující akce. Posuňte svůj ukazatel reputace o příslušný počet polí dolů (viz str. 15).

2 3 Dříve postavené akční budovy. Nezapomeňte, že pokud je chcete zahrát, je třeba sem naplánovat žeton.

4 5 První budova. Zaplatte uvedenou cenu a vyložte budovu z ruky před svou hradbu. Má-li okamžitý efekt nebo efekt, který vyžaduje akční žeton, nyní jej vyhodnoťte. (Akční žeton bude vyžadovat až od příštího kola.)

6 7 Druhá budova. Pokud jste si naplánovali postavit dvě budovy, druhou stavíte dle stejných pravidel jako první.

8 Najmutí mistra. Zaplatte uvedenou cenu a vezměte si žeton vybraného mistra. Uložte si jej za hradbu.

9 Pravá možnost události. Jestliže jste se rozhodli zahrát pravou možnost z události, zaplatte uvedenou cenu a posuňte svůj ukazatel reputace o příslušný počet polí nahoru.

10 Zaplatte obilí za použité akční žetony (první 2 jsou zdarma).

11 Zkontrolujte, jestli jste nezískali nějaká privilegia. Více na následující straně.

NAPLÁNOVANÉ AKCE JSOU POUINNÉ

Veškerá rozhodnutí se dějí během plánování. Jakmile odložíte střechu, musíte odehrát vše, co jste si naplánovali. Musíte vyhodnotit naplánovanou událost. Musíte provést každou naplánovanou akci a zaplatit za ni. Pokud vám chybí suroviny, musíte si je koupit ze společné zásoby. Pokud se vám nedostává peněz, musíte nějaké suroviny prodat nebo si vzít půjčku.

Výše půjček je limitována nejvyšší hodnotou na dluhové stupnici. Takže pokud se vám podařilo udělat při plánování chybu, může se ve výjimečných případech stát, že opravdu nebudete schopni zaplatit. Jestliže se tak stane, ať už proto, že nemůžete zaplatit cenu akce, nebo proto, že nemůžete zaplatit obilí za akční žeton navíc, takovou akci přeskočte a **posuňte se o 1 pole dolů na stupnici reputace.**

Obdobně pokud jste si zvolili pravou možnost na události a ukázalo se, že nemáte na zaplacení, ztratíte 1 reputaci za neodehrání události a nic za ni nezískáte. Toto se týká i událostí typu „Pokud...“ – pokud jste podmínku nesplnili, ztratíte 1 reputaci.

Během výuky hry nemusíte být samozřejmě tak striktní a můžete se domluvit, že za chyby nebudete ztrácet reputaci.

PŘIPOMÍNACÍ ŽETONY

Připomínací žetony vám mají připomínat efekty některých budov. Například pokud jste postavili *Faru*, můžete připomínací žeton umístit na odpovídající pole na produkčním plánu.



PRIVILEGIA

Každá budova má v levém horním rohu zobrazený symbol dle svého typu:



VENKOVSKÉ BUDOVY



MĚSTSKÉ BUDOVY



CÍRKEVNÍ BUDOVY



VEDECKÉ BUDOVY

Pokud máte postavené určité sady budov, můžete na konci akční fáze získat různá privilegia.

UYTUÁŘENÍ SAD

Základní způsob, jak získat privilegium, je samozřejmě postavit přesně ty budovy zobrazené na žetonu daného privilegia. Ale to nemusí být vždy jednoduché. Naštěstí můžete využít i pár triků:



Budova se 2 symboly vám dává oba symboly zároveň.



Symbol vědy je ve skutečnosti žolík. Když kontrolujete splnění určitého privilegia, každý symbol vědy může být jedním libovolným symbolem, který potřebujete.



Místo budov lze použít i mistra s potřebným symbolem. Ovšem jakmile jej použijete pro účely jednoho privilegia, vrátí se na plán (na pole se 3 dukáty) – nelze jej tedy využít pro získání více privilegií najednou.

Naopak si všimněte, že budovu lze použít pro získání více privilegií najednou. Budovu se symbolem vědy můžete v jednom kole dokonce použít jako např. kytičku pro jedno privilegium a jako kalich pro druhé privilegium. (Ale pro každé privilegium samozřejmě pouze jako jeden symbol.)

ALCHYMISTA



Alchymista je zvláštní mistr, jehož nelze najmout, dokud nezískáte určité velké privilegium. Má na sobě symbol vědy, takže může být, obdobně jako vědecká budova, použit jako žolík. Po použití putuje na pole se 3 dukáty, odkud jej lze najmout jako ostatní mistry.

MALÁ PRIVILEGIA



4 menší žetony v dřevěné části vašeho plánu akcí představují malá privilegia. Každé získáte za 3 symboly. Pokud jste splnili podmínku privilegia, vyjměte daný žeton z plánu akcí a umístěte jej do své sekce na produkčním plánu. Otočte jej dvojkou nahoru a zakryjte jím jednu z jedniček. To bude mít následující výhody:

- ✦ Základní surovina se na tomto poli produkuje v počtu 2 kusů místo 1.
- ✦ Abyste získali 2 kusy od vzácné suroviny, musíte mít dvojky pod oběma poli. (Pokud máte jen jednu dvojku, dostanete jen 1 vzácnou surovinu.)
- ✦ Vylepšené vnitřní pole produkuje 1 dukát navíc.
- ✦ Je na vás, jaké pole si vylepšíte. Každé pole lze ale vylepšit nejvýše jednou.







PŘÍKLAD: Modrý produkuje 1 sklo, 2 obilí, 1 kámen a 4 dukáty.
Červený produkuje 2 mramory, 1 obilí, 2 dřeva a 3 dukáty.

VELKÁ PRIVILEGIA

4 větší žetony ve zlaté části vašeho plánu akcí představují velká privilegia. Každé z nich přináší okamžitou odměnu:



- ✦ Máte-li 5 symbolů , získáte 1 sklo a 1 mramor.
- ✦ Máte-li 5 symbolů , získáte 7 dukátů.
- ✦ Máte-li 5 symbolů , získáte 2 andělská křídla.
- ✦ Máte-li 2 symboly od každého druhu, získáte svého mistra alchymie . (A rovnou jej můžete využít pro další privilegia.)

Jakmile získáte některé z velkých privilegií, umístěte jeho žeton jako vlajku na čelo své hradby, aby jej všichni viděli.



FÁZE ÚROKŮ

Pokud právě nemáte žádné dluhy, tato fáze se vás netýká. Pohodlně se usadte a kochejte se tím, jak se ostatní propadají stále hlouběji do dluhové pasti.

K počítání úroků slouží ukazatel na čtyřdílném kruhu nalevo od dluhové stupnice. Ukazatel se po kruhu pohybuje ve směru hodinových ručiček.

Na začátku fáze úroků zkontrolujte výši svého dluhu. Pak postupte ukazatelem úroků o tolik polí dokola. Přitom počítejte, kolikrát jste vstoupili na startovní pole. O tolik polí postoupíte ukazatelem na dluhové stupnici.

Jestliže máte dluh například 4, pohne se ukazatel úroků o 4 pole (tj. objede jedno kolo) a přitom jednou vstoupí na startovní pole. Musíte tedy posunout ukazatel dluhu o 1, tedy na hodnotu 5. Ale pokud máte dluh jen 2, může a nemusí se zvýšit na 3 – záleží, kde na kruhu úroků se váš ukazatel nachází.

Co se stane, když se vám tímto dluh zvýší nad 10? Vraťte ukazatel na 9 – někdo z věřitelů vás už odepsal jako nespolehlivého dlužníka. Za trest si ale musíte vzít 1 démonská křídla. Sice jsme si ještě nevysvětlili, co to znamená, ale určitě je vám jasné, že to nebude nic dobrého.

Upsat se lichvářům může být stejně nebezpečné jako upsat se ďáblu.



Dluh zeleného je 8. Musí tedy udělat 8 kroků na kruhu úroků, startem projde dvakrát.



Tím se jeho dluh zvýší na 10.



Řekněme, že zelený ze svého dluhu nic nesplatil a na začátku příští fáze úroků stále dluží 10 dukátů. Jeho ukazatel úroků se tedy pohne o 10 polí.



Přitom prošel startem 3x, dluh by se tedy měl zvýšit o 3. První zvýšení (nad 10) jej vrátí zpět na devítku a hráč si musí vzít 1 démonská křídla.



Pak musí vyřešit zbylá 2 zvýšení. Prvním se dostane na 10. Druhým by zase překročil, takže se vrátí na 9 a vezme si druhá démonská křídla.

FÁZE REPUTACE

STUPNICE REPUTACE

Během hry si můžete různými způsoby reputaci zlepšovat a zhoršovat.



ZLEPŠENÍ REPUTACE

Některé efekty vás posunují po stupnici reputace nahoru. Pokud byste měli skončit až nad stupnicí, zastavíte se na nejvyšším poli.



Když dosáhnete nejvyššího pole, získáte 1 andělská křídla.

ZHORŠENÍ REPUTACE

Jiné efekty vás naopak posunou na stupnici reputace směrem dolů. Pokud byste měli skončit až pod stupnicí, zastavíte se na nejnižším poli.



To se týká i zhoršení reputace v rámci placení ceny – například když chcete postavit vědeckou budovu, ztratíte jako součást ceny 4 reputace. Takovou budovu můžete postavit, i když jste třeba jen dvě pole nad spodním koncem stupnice – prostě se posuňte, co nejnižší to jde.

Možná je načase si uvědomit, že ve středověku byla věda často považována za čarodějnictví či kacířství. Ehm.



Tři nejnižší pole na stupnici reputace jsou označena démonskými křídly. Když na takové pole vstoupíte po cestě dolů, musíte si vzít 1 démonská křídla. Pokud se tedy například jedním tahem musíte posunout až na nejnižší pole, musíte si vzít troje křídla. (A to by bylo zlé. Viz rámeček **ANDĚLSKÁ A DÉMONSKÁ KŘÍDLA**.) Při pohybu vzhůru si démonská křídla neberete.

ODMĚNY A TRESTY

Během fáze reputace jsou hráči odměňováni nebo trestáni za svou pozici na stupnici reputace.

Hráč (popř. hráči), který se nachází na stupnici reputace nejvýše, získá **1 andělská křídla**.

Hráč (popř. hráči), který se nachází na stupnici reputace nejnižší, dostane **1 démonská křídla**.

Nastane-li ovšem vzácná situace, kdy všichni 4 hráči budou na stejném poli, bere se to tak, že nikdo není nejvýš ani nejniž a žádná křídla se nerozdávají.

ANDĚLSKÁ A DÉMONSKÁ KŘÍDLA



Křídla si ukládejte na tyto pozice na hlavním plánu. Jakmile nasbíráte 3 od jednoho druhu, něco se stane:

- ✦ Máte-li 3 andělská křídla, vraťte je a vezměte si ze společné zásoby 1 odpustek.
- ✦ Máte-li 3 démonská křídla, vraťte je a vezměte si z hromádky *Hostů do domu* 1 inkvizitora. Toto bude váš osobní inkvizitor, který svou návštěvou pocítí váš hrad. Kartu si až do nadcházející fáze inkvizice nechte na stole před sebou. Zároveň okamžitě ztrácíte 2 body. (Může se stát, že vaše skóre bude záporné.)

JAK ZÍSKAT KŘÍDLA

- ✦ **Andělská křídla** získáte, když dosáhnete nejvyššího pole na stupnici reputace.
- ✦ **Démonská křídla** si musíte vzít, když při cestě směrem dolů vkročíte na některé ze třech nejnižších polí na stupnici reputace. (Všimněte si ale, že pokud byste měli pokračovat ještě dál pod stupnicí, další křídla si už neberete – niž než na nejnižší pole se prostě dostat nemůžete.)
- ✦ V rámci efektu některých budov lze získat **andělská křídla** nebo odevzdat **démonská**.
- ✦ Privilegium za 5 přináší za odměnu 2 **andělská křídla**.
- ✦ **Démonská křídla** dostanete, když se vám promine dluh, tj. když během fáze úroků překročíte na stupnici dluhu 10 a vrátíte se zpět na 9.
- ✦ **Andělská křídla** dostanete, když budete během fáze reputace na stupnici reputace nejvýše ze všech. **Démonská**, když budete nejnižší.
- ✦ Jestliže vás během honu na čarodějnice obviní z čarodějnictví, dostanete **andělská křídla**, pokud prokážete svou nevinu, a **démonská**, když se přiznáte.
- ✦ Na začátku fáze inkvizice si můžete koupit **andělská křídla** za 5 dukátů za kus.

ZAPOMĚNÍ

Na konci fáze reputace sesuňte všechny ukazatele na stupnici reputace směrem ke středu, jak naznačuje počet a směr šipek vedle stupnice. Například hráč, který se nachází na tomto poli, se na konci fáze reputace musí posunout o 2 pole dolů.



Lidé mají tendenci zapomínat, že jste pro ně vykonali něco dobrého. Je třeba na ně činit dojem stále znovu a znovu. Naštěstí to podobně funguje i u těch zlých skutků.



Prostřední pole na stupnici reputace je označeno uzlem. Všechny ukazatele se sesouvají směrem k tomuto poli a ukazatele na tomto poli se nehýbou. Všimněte si, že uzel se nachází o jedno pole níže, než je startovní pole.

1. kolo končí po fázi reputace.



Na konci kola točte produkčním kolem ve směru hodinových ručiček, dokud nevidíte číslo nového kola. Všichni hráči budou mít ve své sekci produkčního plánu nové suroviny. Navrchu balíčku budov už se nacházejí budovy pro nové kolo.



Před koncem 2. kola se odehraje hon na čarodějnice.



Před koncem 3. kola se odehraje hon na čarodějnice a fáze inkvizice.



4. kolo končí po fázi reputace.



Před koncem 5. kola se odehraje fáze inkvizice. Už nemusíte otáčet kolem produkce, na řadě je závěrečné bodování.

Nyní se podíváme na ty fáze, které se hrají pouze v určitých kolech.



HON NA ČARODĚJNICE

V královstvích vládne nejistota a podezřívavost. Zatím nikoho nenapadlo, že jednomu království vládne ďábel, ale všichni mají neurčitý pocit, že něco není správně. Někdo nashromáždil větší bohatství, než by bylo v lidských silách. To lze vysvětlit pouze temnou magií! Každý ale ukazuje prstem na někoho jiného.

Hon na čarodějnice je zvláštní fáze, která se hraje pouze ve 2. a 3. kole, a sice po fázi reputace. Na produkčním kole se objeví upozornění. Během této fáze máte šanci konfrontovat hráče, který se chová podezřele. Snažte se identifikovat hráče, **kteří nemá 3 části duše**. (To může být ďábel či kultista, ale i smrtelník, který už nějakou část duše zaprodal.)

Hráči hlasují pomocí hlasovacích kroužků. Každý hráč má 3 – v barvách ostatních hráčů. Jeden si zvolte a seřete jej v dlaní. Můžete se rozhodnout nehlasovat, ale i tak nastavte ruku, jako byste v ní něco drželi.

Všichni hráči najednou ruce otevrou. Hráč, který dostal alespoň **2 hlasy**, je předveden k výslechu. (Nemusí to být nikdo, ale může to být 1 hráč nebo i 2 hráči.)

Pokud jste vyslýcháni, máte 2 možnosti:

- ✦ **Prokázat svoji nevinu.** Veřejně ukažte přesně 3 části duše. (Pokud jich náhodou máte víc, víc jich neukazujte. To by bylo *více než podezřelé*.) Buďte přitom opatrní – duše kultisty je poznačena. Jestliže nějaké takové části máte, ujistěte se, že ukazujete nepoznačenou stranu. Jestliže prokážete svoji nevinu, **okamžitě získáte 1 andělská křídla**.
- ✦ **Vyznat se ze svých hříchů.** Pokud máte méně než 3 části duše, pak je to vlastně vaše jediná možnost. **Ztratíte 1 reputaci a dostanete 1 démonská křídla**. Neukazujte žádné části duše, ani pokud je máte. Postavte před svou hradbu figurku rozzuřeného davu, aby všichni viděli, že jste se přiznali k čarodějnictví. Hráč, který se přiznal ve 2. kole, nemůže být ve 3. kole obviněn znovu. Ale sám může stále hlasovat.

Teď se vám asi zdá, že hra není v tomto místě historicky přesná a že čarodějnické procesy takhle neprobíhaly. To je pravda. Ale toto je moderní desková hra a v kultuře moderních deskových her je na fyzickou likvidaci soupeřů nahlíženo s nelibostí.



FÁZE INKUIZICE

Fáze inkvizice se skládá ze dvou částí – temného rituálu a samotné inkvizice. Na začátku této fáze všem připomeňte, že kdykoliv během této fáze mohou splatit svůj dluh.

PŘÍPRAVA

Každý hráč si může koupit tolik andělských křídel, kolik chce, v ceně 5 dukátů za kus. Za 3 andělská křídla totiž získáte odpustek, který vám může u inkvizitorů zajistit shovívavost.

Cože? Kupovat si odpustění? Ale jistě, jsme přece ve středověké Evropě. Představitel církve vám za vhodný dar jistě rád vystaví potvrzení, že se vám veškeré hříchy odpouští.

Jan Hus proti odpustkům brojil a církev jej po důkladném zvážení jeho námitek nechala upálit u kůlu. Takže než začnete o tomto pravidle pochybovat, raději si to dvakrát rozmyslete.

„Se vším kupčí, všechno prodávají. Chceš pokřtít dítě? Zaplať! Chceš loupit a vraždit? Zaplať a bude ti odpuštěno. Ale pak, kdyby sám ďábel zaplatil, ustoupil by na nebesa?“

— Jan Hus

V této hře je odpověď ano. Víceméně. I ďábel si může koupit andělská křídla.

TEMNÝ RITUÁL

Ďáblouvi docházejí pozemské statky. Možná by se nějaké suroviny a zlato daly získat pomocí temného rituálu. Aby jej ale mohl provést, musí odlákat pozornost inkvizice. A k tomu bude potřebovat lidské duše.

Poté, co všichni dostali šanci koupit si andělská křídla, je čas na temný rituál. Každý hráč může do své obálky tajně umístit určité žetony. Pak truhly položte doprostřed stolu. Co lze do truhly vložit?

ĎÁBEL: ČÁSTI DUŠE

Pokud hrajete za ďábla, vložte do truhly získané části duše. Většinou je nejjednodušší dát tam všechny, co máte, protože pak získáte nejlepší odměnu. Ale občas může být prozíravé některé části neukázat, abyste zbytečně nepřilákali pozornost dodatečných inkvizitorů. Pozor! Ve 3. kole **musíte** do truhly vložit všechny části duše **se značkou kultisty**. (Protože kultista dostane odměnu za to, že vám duše upsal.) Ostatní výběr je na vás.

KDOKOLIU: PENÍZE PRO INKUIZITORY

Ať už jste ďábel, nebo ne, můžete do truhly vložit i **libovolný počet dukátů**. Tím možná uplatíte některé inkvizitory.

SMRTELNÍCI A KULTISTA: TYPY

Smrtelníci a kultista dostali na začátku hry žetony na hádání rolí. Teď je využijí. Smrtelníci mají žetony na hádání kultisty a ďábla, kultista může samozřejmě hádat pouze ďábla. Pokud nechcete, hádat nemusíte.



Chcete-li hádat, že určitý hráč je ďábel, vložte svůj žeton na hádání ďábla do hlasovacího kroužku v barvě příslušného hráče. Takto složený žeton pak vložte do truhly. Obdobně hádáte kultistu.

OTEVŘENÍ TRUHEL VE 3. KOLE

Jakmile se uprostřed stolu sejdou všechny truhly, zamíchejte je a všechny otevřete.

ÚPLATKY



Všechny dukáty z truhel umístěte na políčka úplatků na plánu inkvizice. Jakmile se zaplní všech 5 polí, inkvizitor A, **Asketa**, se zčistajasna rozhodne, že ve vašich královstvích se nedějí žádné nepřístojnosti, které by vyžadovaly jeho zásah. Zmizí a 5 dukátů s ním. (Asi tam bude určitá spojitost. Ale předstírejte, že nic nevidíte.) Jsou-li v truhlách ještě další peníze, přidávejte je dál. Pokud na konci 3. kola zůstanou na políčkách úplatků nějaké dukáty, nechte je tam. V 5. kole nebudete muset začínat od nuly. Druhá sada 5 dukátů odstraní inkvizitora B, **Fundamentalistu**. A ještě dalších 5 odstraní inkvizitora C, **Řeholníka**. (Nezáleží na tom, zda jsou lícem nahoru, či dolů.) Inkvizitoři A, B a C jsou jediní, kteří se dají uplatit.

DUŠE

Ďábel získá odměnu za získané části duše, jak je uvedeno na přehledové destičce na plánu inkvizice. Ve 3. kole je odměna následovná:

×	☞
☞	☞
☞	☞
☞	☞

- Přidejte do ďáblovy truhly 1 sklo a 1 mramor.
- Přidejte do ďáblovy truhly 1 dřevo a 1 kámen.
- Přidejte do ďáblovy truhly 2 dukáty. Otočte inkvizitora 1 lícem vzhůru.
- Otočte inkvizitora 2 lícem vzhůru.

Odměny se sčítají. Ďábel **vždy** získá 1 sklo a 1 mramor. Jestliže má **alespoň** 1 část duše, získá 1 dřevo a 1 kámen. A tak dál.

Vložte tyto suroviny a dukáty do ďáblovy truhly. Těžce nabyté části duší tam ponechte.

☞	☞
☞	☞
☞	☞
☞	☞

I kultista získá odměnu za části duše. Ovšem ne za jejich sbírání, ale za to, že je zaprodal ďáblu. **Ve 3. kole** postupujte dle tabulky na plánu inkvizice.

Prohlédněte duše v **ďáblově** truhle. Jestliže alespoň 1 z nich nese značku kultisty, vložte do **kultistovy** truhly 1 obilí a 1 dukát. Pokud mají značku kultisty 2 části duše, přidejte kultistovi ještě 3 dukáty. (Kultista měl na začátku hry pouze 2 části duše, takže víc jich ďáblouvi poslat nemohl.)

HÁDÁNÍ ROLÍ

Konečně přichází na řadu hádání rolí. Kultista a smrtelníci měli příležitost uhodnout totožnost ďábla. **Pokud se žádné 2 tipy neshodují, nechte všechny tipy v truhlách.** V 5. kole budou mít všichni ještě jednu šanci a budou moci hádat stejného nebo jiného hráče.

Jestliže se alespoň 2 tipy na ďábla nebo oba tipy na kultistu shodují, vyjměte po jejich vyhodnocení (viz níže) **všechny tipy** z truhel a **umístěte je vedle plánu inkvizice.** Tyto tipy (žetony rolí a hlasovací kroužky) jsou až do konce hry nedostupné a všichni, kdo hádali nějakou roli, už nebudou moci v 5. kole hádat stejnou roli nebo stejného hráče.

Nařknou-li alespoň 2 hráči stejného hráče z toho, že je ďábel, musí tento hráč (popravdě!) říci, zda to je, či není pravda.



Pokud byl tip správný, posune se ďábel o **4 pole** dolů na

stupnici reputace a **inkvizitor 3** se otočí lícem vzhůru. (Ano, uhodnout ďábla moc brzy se může nevyplatit i hádajícím.)



Do každé truhly se správným tipem na ďábla vložte **2 dukáty**. Za špatný tip není žádný postih. V 5. kole se už samozřejmě ďábel hádat nebude.

Už je to tak – pokud lidé zjistí, že jste ďábel, padlý anděl Lucifer, sám vládce pekel osobně, bude to mít jistý negativní dopad na vaši reputaci. Je to dokonce tak zlé, jako když se opovžíte postavit budovu zasvěcenou vědě! Ale moc se netrapte. Za čas se na vše zapomene.

• Pokud se ukáže, že nařčení bylo neoprávněné, musí tázaný pouze oznámit, že není ďábel – ale neprozrazuje svou pravou roli.

Nařknou-li oba smrtelníci stejného hráče z toho, že je kultista, musí tento hráč (popravdě!) říci, zda to je, či není pravda.



Pokud byl tip správný, posune se kultista o **3 pole** dolů na stupnici reputace. Do obou truhel smrtelníků vložte po **2 dukátech**.

• Pokud byl tip špatný, nic se neděje. Tipy zůstávají vedle plánu inkvizice.

NAURÁCENÍ TRUHEL

Všechny truhly zavřete, zamíchejte a pomocí aplikace vraťte majitelům. Otočte přehledovou destičku na plánu inkvizice na druhou stranu, aby všichni viděli, co je čeká v 5. kole.

OTEVŘENÍ TRUHEL V 5. KOLE

V 5. kole už truhly uprostřed stolu míchat nemusíte. Naopak je všichni naráz otevřou a prozradí svou roli.

ÚPLATKY

Opět začněte úplatky. Dukáty, které zbyly na plánu ze 3. kola, můžete teď využít. Nezapomeňte, že lze podplatit pouze inkvizitory A, B a C.

DUŠE

V 5. kole je odměna pro ďábla následující:

☞	×
☞	☞
☞	☞
☞	☞
☞	☞

- Je-li inkvizitor 1 stále ještě lícem dolů, otočte jej.
- Je-li inkvizitor 2 stále ještě lícem dolů, otočte jej. Pokud byl už lícem vzhůru, otočte lícem vzhůru i inkvizitora 3.
- Za každou další část duše (nad 4) získá ďábel 6 bodů.

Body na jednotlivých řádcích se sčítají. Takže pokud se ďáblu povedlo získat 4 části duše, dostane za ně celkem 6 bodů.

V 5. kole nezískává kultista žádnou odměnu za duše, které poslal ďáblu. To platilo pouze pro 3. kole.

HÁDÁNÍ ROLÍ

Nejdříve si připomeňme, že v určitých případech je v 5. kole hádání rolí omezeno:

- Jestliže byl ďábel odhalen ve 3. kole, už jej nikdo nemůže v 5. kole hádat znovu.
- Leží-li nějaké tipy ze 3. kola vedle plánu inkvizice, jsou stále platné – nemůžete tedy nyní hádat stejného hráče nebo stejnou roli.
- Pokud se ve 3. kole žádné dva tipy neshodly, mohou všichni v 5. kole hádat zase libovolně.
- Hádat něčí roli není povinné.

Vedle plánu inkvizice mohou ze 3. kola ležet nějaké tipy. A nějaké další tipy se mohou nacházet v truhlách. V 5. kole je všechny vyhodnoťte následovně:



- Za **každý správný tip** získá hádající 2 body.
- Za **každý nesprávný tip** na ďábla získá ďábel 1 bod.
- Za **každý nesprávný tip** na kultistu získá kultista 1 bod.

NAURÁČENÍ ČÁSTÍ DUŠE

V 5. kole není důvod vracet truhly zpět hráčům, ale ďábel si musí vzít zpět části duše, které v truhle ukázal – v dalším kroku hry je bude potřebovat.

INKUIZICE

Druhá část této fáze hry je inkvizice. Hraje se ve 3. a 5. kole poté, co měli hráči příležitost podplatit inkvizitory. Teď nezbyvá než nést následky za obchodování s ďáblem.

Pojďme si představit inkvizitory:

- ✦ Musíte se zodpovídat **Asketovi**, pokud jste jej nepodplatili, aby odešel.
- ✦ V 5. kole se musíte zodpovídat i **Fundamentalistovi** a **Řeholníkovi**, pokud jste je nepodplatili, aby odešli. (Ve 3. kole je ignorujte, ještě nedorazili.)
- ✦ Musíte se zodpovídat inkvizitorům 1, 2 a 3, pokud byli otočeni lícem vzhůru. (Ti, kteří byli otočeni ve 3. kole, zůstanou aktivní i v 5. kole.)
- ✦ Musíte se zodpovídat všem osobním **Hostům do domu**, které jste během hry nasbírali. (Ti ze 3. kola se do 5. kola nepřenaší.)

Každému inkvizitoru, který vás vyslýchá, musíte ukázat 1 část duše nebo 1 odpustek. Pokud nechcete nebo nemůžete, musíte přijmout trest. Ukázané části duše si ponechte do další hry. Ukázané odpustky vraťte do společné zásoby.

Všechny požadované části duše ukazujete zároveň a ukazujete pouze jednu jejich stranu. Máte-li část duše se značkou kultisty, ukažte jen její nepoznačenou stranu. Můžete předstírat, že máte méně částí duše, než skutečně máte, ale většinou to není dobrý nápad. Nesmíte ukázat více částí duše, než kolik inkvizitoři požadují.

Pokud nemáte dostatek částí duše, abyste se očistili před všemi inkvizitory, můžete si vybrat, kterým duši ukážete. **Od každého inkvizitora, pro kterého vám část duše nezbyla, musíte přijmout trest zobrazený na jeho kartě.**

Je možné skončit se záporným skóre.

PŘÍKLAD: Inkvizitoři A a B byli podplaceni, zbyl tedy jen inkvizitor C. Ten je lícem vzhůru, protože probíhá 5. kolo hry. Inkvizitoři 1 a 2 byli také otočeni lícem vzhůru. Všichni hráči se proto musí vypořádat se 3 inkvizitory – s inkvizitorem C, 1 a 2. Ale hráč v tomto příkladu má ještě *Hosta do domu*, takže se bude zodpovídat 4 inkvizitorům.

Hraje za smrtelníka, takže 4 části duše mít nemůže. Ve skutečnosti má jako důsledek svého zbloudilého jednání pouze 2 části duše.

Alespoň příčinlivě sbíral andělská křídla, za která získal jeden odpustek. Pokud tedy ukáže 2 části duše a odevzdá odpustek, očistí se před 3 inkvizitory. Jeden zůstane nevyřešený. Hráč si tedy musí vybrat jednoho z daných čtyř inkvizitorů a přijmout jeho trest.

KONEC FÁZE INKUIZICE

Fáze inkvizice je poslední fází 3. a 5. kola.

Na konci 3. kola otočte lícem vzhůru inkvizitory B a C. Všechny *Hosty do domu* vraťte do balíčku, ať už jste jim ukázali duši, nebo přijali jejich trest – vše je nyní odpuštěno. Přehledovou destičku na plánu inkvizice otočte na druhou stranu.

Na konci 5. kola hra končí a na řadě je závěrečné bodování.

KONEC HRY

Efekty některých budov vám umožňují sbírat body během hry. Další body se rozdávají během druhé inkvizice. Během hry můžete také body ztrácet. Na konci hry tedy už můžete mít nějaké body, ať už kladné, nebo záporné. Další získáte teď při závěrečném bodování.



Na vnitřních stranách střech se nachází přehled závěrečného bodování. Boduje se následující:

- ✦ **Budovy.** Body jsou zobrazeny v levém dolním rohu karet.
- ✦ **Dluhy.** Ztratíte tolik bodů, kolik činí polovina vašeho dluhu, zaokrouhleno nahoru. (Raději už jsme to za vás spočítali předem a vytiskli pod dluhovou stupnicí.)
- ✦ **Velká privilegia.** Za každé získané velké privilegium získáte 2 body – tedy pokud nejste ďábel. Ďábel tu není proto, aby se zasazoval o nějakou kulturní renesanci, má své vlastní cíle.
- ✦ Za každá **andělská křídla**, která vám zbyla, získáte 1 bod.
- ✦ Za každá **démonska křídla** 1 bod ztratíte.
- ✦ Za každý nevyužitý odpustek získáte 2 body.
- ✦ Za každého **najatého, ale nevyužitého mistra** získáte 1 bod.
- ✦ Za každou **část duše se značkou kultisty** ztratíte 1 bod.
- ✦ Za každý **neutracený žeton vzácné suroviny** získáte 1 bod.
- ✦ **Nevyužitá dukáty a základní suroviny** lze vyměnit za vzácné suroviny v obvyklé sazbě 5 za 1. Jakékoliv další zbytky lze pro účely vyhodnocení remízy počítat jako pětiny bodu.

Pokuta za duše kultisty: Pokuta -1 bod za část duše se značkou kultisty má být víceméně pobídkou pro kultistu, aby se snažil upsat svou duši ďáblu. Pokutu pak sice bude muset platit ďábel, ale pokud se mu podaří získat alespoň 1 část duše od smrtelníka, to mu ztrátu vynahradí.

UÍTĚZSTUÍ

Vítězí hráč s nejvíce body. Takhle prostě. Všechno to obchodování s dušemi, stavba budov, sbírání křídel a odpustků byly jen způsoby, jak získat body. To, zda jste duši zaprodali, nebo si ji ponechali čistou, už bylo herními mechanismy zohledněno.

Zaprodání duše ve hře pak obzvláště nemá žádný vliv na stav vaší duše v reálném životě. Duše ve hře je z kartonu, podle toho poznáte ten rozdíl.

PRO ZKUŠENÉ HRÁČE

ŽETONY KAŠPARŮ



Při skenování a rozdávání truhel během přípravy hry mohou být hráči s citlivým sluchem schopni jednotlivé truhly rozeznat. Pokud je to případ vaší skupiny, použijte žetony kašparů k vyplnění truhel kultisty a smrtelníků. Obsahuje-li vaše truhla žetony kašparů, musíte si je nechat po dobu hry za hradbou, abyste neprozradili svou roli.

Poté, co všichni porozumí tomu, jak fungují obchody, můžete žetony kašparů dávat do truhel i během fáze obchodování. **Žetony kašparů nemají žádný efekt.** Ale pokud nemáte co nabídnout, žetony kašparů vzbudí aspoň dojem, že truhla není prázdná. Nebo jimi můžete odpovědět na něčí nabídku. Žetony jsou oboustranné. Použijte tu stranu, která vám přijde vhodnější.

Pokud dostanete v truhle místo nabídky žetony kašparů, prostě je ignorujte. A pokud se vám vlastní truhla vrátí s žetony kašparů, nekomentujte je.

OBCHODOVÁNÍ S ODPUSTKY

Zkušeni hráči se mohou domluvit, že při obchodování lze nabízet i odpustky. Považujte je za další druh suroviny.

Odpustky nejsou duše, takže pokud vám přijde požadavek na duši, musíte zaplatit duši, ne odpustkem.

Počet odpustků je omezený a jsou těžko k sehnání, takže může být obtížné je prodat za adekvátní cenu. A tím, že je nabídnete, můžete někdy dokonce prozradit svou roli. Proto tuto možnost nedoporučujeme začátečnickům.

UPLÁCENÍ INKUIZITORŮ SUROVINAMI

Suroviny lze prodávat za 1 či 2 dukáty, ale pokud byste si je rozměňovali těsně před uplácením inkvizitorů, mohli byste prozradit svou roli. Nebo přinejmenším upozornit ostatní, že se chystáte podplácet. Zkušeni hráči se tedy mohou domluvit, že uplácat inkvizitory lze i surovinami. Po otevření truhel vyměňte suroviny za dukáty v obvyklé sazbě.

JAK FUNGUJE APLIKACE

Během své první partie se tím, jak aplikace funguje, zabývat nemusíte. Prostě funguje. Ale jakmile se se hrou blíže seznámíte, měli by všichni vědět, že:

- ✦ Kultista dostane truhlu s ďáblou nabídkou každé kolo. Ve 3. kole uvidí jeho nabídku jako první. V ostatních kolech uvidí jako první ďáblou nabídku smrtelník.
- ✦ Každý smrtelník bude mít přesně 2 příležitosti, kdy uvidí ďáblou nabídku jako první.
- ✦ Ďábel dostane kultistovu nabídku pouze jednou, a sice jako druhý hráč ve 2. nebo 4. kole. Je to tak, ďábel může prodat svou duši kultistovi.

Po odehrání několika partií mohou někteří hráči preferovat, za jakou roli chtějí hrát. Přepnete-li hru v nastavení do „pokročilého módu“, můžete zadat své preference ohledně toho, jaké role chcete nebo nechcete hrát. Algoritmus je vezme v potaz. Stále můžete dostat jakoukoli roli, ale pravděpodobnost se změní dle vašich preferencí.

MOC INFORMACÍ NAJEDNOU?

Než přiřadíte role, je dobré varovat hráče, že některými otázkami by toho na sebe mohli prozradit až příliš. Pokud se potřebujete na něco zeptat, prostudujte si raději nejdříve následující nápovědu:

PŘIŘAZOVÁNÍ ROLÍ

Otázka: V mé truhle jsou pouze 2 části duše. Neměly by tam být 3?
Odpověď: Ne, pokud jsi kultista.

O: Co znamená ten symbol na žetonu duše?

O: Znamená to, že jsi kultista. (Nebo – pokud se ptáš na konci fáze obchodování – že jsi ďábel a kultista ti poslal část své duše.)

O: K čemu jsou ti šašci?

O: To jsou žetony kašparů. Jejich jediným účelem je předstírat, že je ve tvé truhle spousta věcí. Ďábel žádné nedostává, takže teď víme, že nejsi ďábel.

O: Proč jsem nedostal žádné žetony kašparů?

O: Protože jsi ďábel. (Nebo protože bez nich hraje všichni.)

UČINĚNÍ NABÍDKY

O: Můžu v obchodě požadovat suroviny, nebo jen dukáty?

O: Jen dukáty. A všichni teď vědí, že jsi smrtelník. Ďábel a kultista totiž mohou požadovat i duše.

O: Můžu nějak nabídnout suroviny a chtít za ně peníze?

O: Ne, pokud jsi ďábel.

O: Můžu žádat o víc než 7 dukátů?

O: Ne. A teď víme, že jsi smrtelník – kultista může totiž žádat nejvýše o 6 dukátů a ďábel pouze o duše.

O: Můžu nabídnout duši?

O: Ne. Nikdo nesmí nabízet duši, musíš počkat, až o ni někdo požádá. Kromě toho ďábel na začátku žádné části duše nemá, takže...

PŘIJETÍ NABÍDKY

O: Záleží na tom, jestli ďáblu pošlu duši se značkou kultisty, nebo obyčejnou?

O: Obojí je povoleno, ale nejdříve se chceš zbavit částí duše se značkou kultisty.

O: Můžu část duše se značkou kultisty prodat zpět kultistovi?

O: Ano.

O: V truhle, která mi přišla, je část duše. Můžu ji vyměnit za svou část duše?

O: Ne, to by byl podvod. A navíc to zní jako ten druh dotazů, co pokládá kultista.

HON NA ČARODĚJNICE

O: Mám během obviňování použít svůj žeton ďábla nebo kultisty?

O: Ne. Používá se pouze hlasovací kroužek v barvě vybraného hráče. A protože ďábel ani kultista nemají žeton kultisty, budeš nejspíše smrtelník.

HÁDÁNÍ ROLÍ

O: Jak můžu někoho hádat? Neměl bych mít žeton kultisty?

O: Žeton kultisty mají pouze smrtelníci. Pokud ti přijde, že nemáš jak hádat, bude to tím, že jsi ďábel.

O: Nedostaneme tipovací žetony zpět?

O: Pokud se alespoň 2 tipy shodují, zůstávají na konci 3. kola všechny tipovací žetony na stole. A protože se ptáš na tipování, je jasné, že hraješ za roli, která může hádat.

BLAFOUÁNÍ A KLAMÁNÍ SOUPEŘE

O: Můžu se schválně zeptat na některou z otázek výše, abych ostatní hráče navedl na falešnou stopu?

O: Ano.

UYSUĚTLENÍ NĚKTERÝCH KARET



Některé budovy a události vám umožní získat mistra. To znamená, že si jej vezmete z políčka se 2 nebo 3 dukáty, ale nic neplatíte.

UDÁLOSTI

LES, NOUÝ SVĚT, OBLÍBENÁ HRA



Pravá část těchto karet vyžaduje, abyste se vzdali určitého mistra. Musíte jej mít uloženého za hradbou a zaplatíte tak, že jej vrátíte na pole se 3 dukáty. Mistra alchymie zde nelze použít jako žolíka.

POMALÁ EKONOMIKA

Když si líznete tuto kartu, máte ještě ve fázi karet možnost svůj dluh splatit. Ve fázi obchodování ani v akční fázi už to nejde.

PROSPERITA

Chcete-li získat odměnu z pravé části, musíte naplánovat a použít nejméně 3 akční žetony. Akce, za které nemůžete zaplatit, se nepočítají.

UZDĚLÁNÍ

Podmínku v pravé části splníte pouze tak, že provedete akci Jiné způsoby získání mistra se nepočítají.

BUDOVY

BANKA

Je-li tedy váš dluh 6 nebo méně, ukazatel vůbec neposunujete.

BISKUPSKÝ STOLEC

Za normálních okolností nelze v akční fázi dluhy splácet. Ale *Biskupský stolec* vám při postavení umožní dluh snížit.

CECHOVNÍ DŮM (AKČNÍ ŽETON)

Na právě probíhající fázi hry to nemá vliv. Když pak vrátíte akční žetony na jejich místo, jedno z horních políček nechte prázdné. V dalších kolech tak budete mít k dispozici pouze 1 akční žeton zdarma. Za případný 2. a 3. musíte platit obilí.

KATAKOMBY, PŘÍSTAŮ, UINICE

Dukáty získáte pouze za odpovídající budovy, ne za mistry. Počítají se i budovy se dvěma symboly. Vědecké budovy se nepočítají.

KUPECKÁ STEZKA

Vzácné suroviny mají hodnotu 1 bodu, takže není důvod je zde používat. Vyberte si tedy mezi obilím, kamenem nebo dřevem a odhodte všechny žetony daného druhu. Za každý žeton si při bodování budov započítejte 1 bod.

OPATSTVÍ S HERNOU

Máte-li postavené obě budovy, je třeba vyhodnotit *Opatství* před *Hernou*.

PEVNOST, CECHOVNÍ DŮM (ZISK)

Vezměte si ze svého plánu akci a ihned jej umístěte na produkční plán – obdobně jako když získáváte privilegia na konci akční fáze.

PŘEHRADA

Můžete odhodit i privilegium, jež jste zatím nezískali (a tím pádem už jej ani nezískáte). Pokud už jste získali všechna malá privilegia, odhodte jedno z produkčního plánu. (Hodnota pole se sníží zpět na 1.)

STÁJE

Akční budovu si vybíráte okamžitě, jak jsou *Stáje* postaveny. Můžete si zvolit budovu postavenou v tomto kole nebo i dříve. Její akci můžete využít, i když jste ji již v této fázi využili. V dalších kolech pak vyhodnoťte tuto akční budovu jako úplně první krok akční fáze, dokonce ještě předtím, než odehrajete levou možnost z události.

Budova pod *Stájem* se stále počítá jako postavená. Stále můžete využívat její symbol a na konci hry za ni získáte body. Už ji ovšem nemůžete použít jako

jednu ze dvou akčních budov, které aktivujete žetonem. Efekt *Stáje* si nelze odložit na později – pokud jste je postavili a nemáte žádnou akční budovu, která by se pod ně dala zasunout, jsou *Stáje* pouze obyčejnou jednobodovou budovou se symbolem kytičky.

ÚKRYT KULTISTŮ

◀ Východí pole je označeno takto.

UNIVERZITA

Týká se jak privilegií získaných obvyklým způsobem, tak privilegií získaných pomocí *Pevnosti* nebo *Cechovního domu*.

ZVONICE (S RELIKVIÁŘEM NEBO DÓMEM)

Když efekt závisí na stavu reputace na začátku fáze, vždy se hodnotí stav před tím, než se začaly vyhodnocovat libovolné efekty. Než tedy vyhodnotíte např. *Zvonici*, dejte ostatním šanci, aby si zapamatovali východí pozice svých ukazatelů.



PŘÍKLAD: Červený má postavený *Relikviář*. Modrý má postavenou *Zvonici*. Modrý se posune o 2 pole, protože všichni ostatní mají reputaci vyšší. Ale předtím si červený zapamatuje svou pozici na začátku fáze. Červený začínal výše než modrý, takže *Relikviář* přinese červenému 1 dukát. Když už oba vědí, jak své efekty vyhodnotí, provedou červený a modrý své akce zároveň.

INKVIZITÓŘI

ASKETA požaduje, abyste se zřekli materiálních statků. Za každou surovinu, kterou nemůžete odevzdat, ztratíte 2 body.

FUNDAMENTALISTA je zaujatý proti všem novotám a pokroku. Potrestá vás za každé privilegium, které jste dosud získali.

HOST DO DOMU je hovorný společník, který jde jen tak náhodou kolem, aby se ujistil, že jste nesešli z té jediné správné cesty, a při té příležitosti vám sebere 4 body. Můžete mu říkat „osobní inkvizitor“, protože jeho penalizace se vztahuje pouze na vás a ne na ostatní hráče.

ŘEČNÍK se rád vyjádří k jakémukoli bodu diskuze. A vaše body vám sebere. A pak vám sebere další, pokud nemáte nejlepší reputaci ze všech.

Na **ŘEHOVNÍKA** nějakou okázalou architekturou dojem neuděláte. Penalizuje vás za každou dvojici postavených budov. (Budovy vydělte dvěma, zaokrouhlete dolů.)

VANDAL... je prostě nepřítel. Kdo ho sem vůbec pustil? Pokud máte dvě budovy se stejnou nejvyšší hodnotou, pak máte i dvě budovy se stejnou druhou nejvyšší hodnotou. *Vandal* zničí jednu z nich dle vašeho výběru.

UYMAHAČ DLUHŮ přináší novinu, že váš strýc zemřel a jeho dluhy přecházejí na vás. A pak vám dá pokutu za to, že máte dluhy. Obdobně jako při započítávání úroků se vraťte na 9, kdykoliv byste měli překročit konec dluhové stupnice, a vezměte si 1 démonská křídla. Pokud vás důsledkem toho navštíví *Host do domu*, musíte jej vyřešit okamžitě.

ZHÝRALEC se dá přesvědčit, aby vám nebral body, pokud jste ochotni nabídnout mu nějakou vzácnost na výzdobu katedrály.