



PETR VOJTĚCH JINDŘICH PAVLÁSEK MICHAL PEICHL

PRAHA

NEVIDIĚNÁ

Albi

PRAVIDLA



Po staré Praze se potulují roztodivné bytosti. Snaží se navrátit město do stavu před velkou povodní, kdy všechny čtvrti vzkvétaly. Ačkoli se po dlouhá staletí plně soustředily na zájmy svého druhu, nyní se Čerti, Vodníci, Golemové a Roboti musí spojit a znovu vybudovat Prahu od základů.

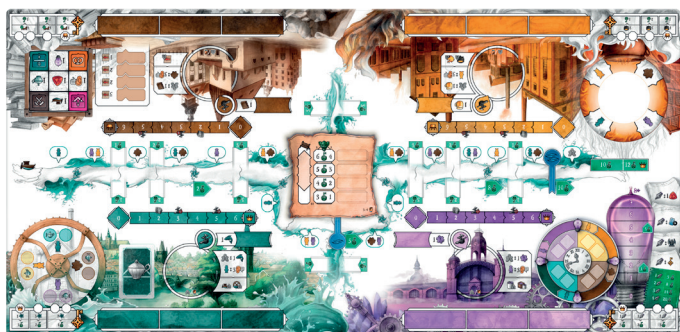
Ve hře Praha Neviděná se ujímáte rolí měšťanů, kteří prostřednictvím různých dělníků vyvolávají akce čtvrtí a budov. Vaším cílem bude co nejlépe využít své pomocníky, abyste na konci hry získali více vítězných bodů než vaši soupeři. Budete získávat suroviny k otevírání nových podniků, které do hry přidávají nové akce, využívat specifické minihry jednotlivých čtvrtí a provádět mnoho dalších činností.

Nechce se vám studovat pravidla?
Podívejte se na videonávod.



HERNÍ MATERIÁL

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!



Herní plán



Česká a slovenská pravidla



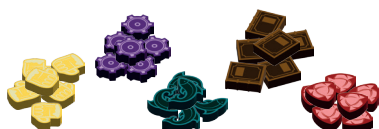
Bodovací blok



Destička odpočinku a bodování čtvrtí



Destička počátečních bonusů/přehledová destička vlivu virtuálního hráče



75 dřevěných zdrojů (15 od každého druhu: pivo, ozubená kola, ryby, knihy a granáty)



Žeton času (čtvrť Robotů)



Figurka Golema (čtvrť Golemů)



Figurka čarodějnice



10 žetonů čarodějnice



15 variabilních žetonů bublin (čtvrť Vodníků)



Variabilní destička tržiště (čtvrť Golemů)



11 žetonů krabic (čtvrť Robotů)



4 žetony priorit (čtvrť Golemů)



4 žetony frakcí



Žeton prvního hráče



36 žetonů cen budov (9 pro každou čtvrť)



65 karet budov



18 karet hrncek



Plátěný sáček (čtvrť Čertů)



33 žetonů předmětů (čtvrť Čertů)



Destička plamínku (čtvrť Čertů)



5 žetonů odměn (čtvrť Vodníků)



12 žetonů říčních milníků (čtvrť Vodníků)



32 karet vylepšení (8 pro každou čtvrť)

Herní materiál pro každého hráče (4 barvy)



Deska hráče



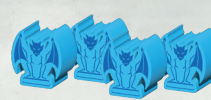
12 hráčských označovačů



8 žetonů mostů



4 dělníci



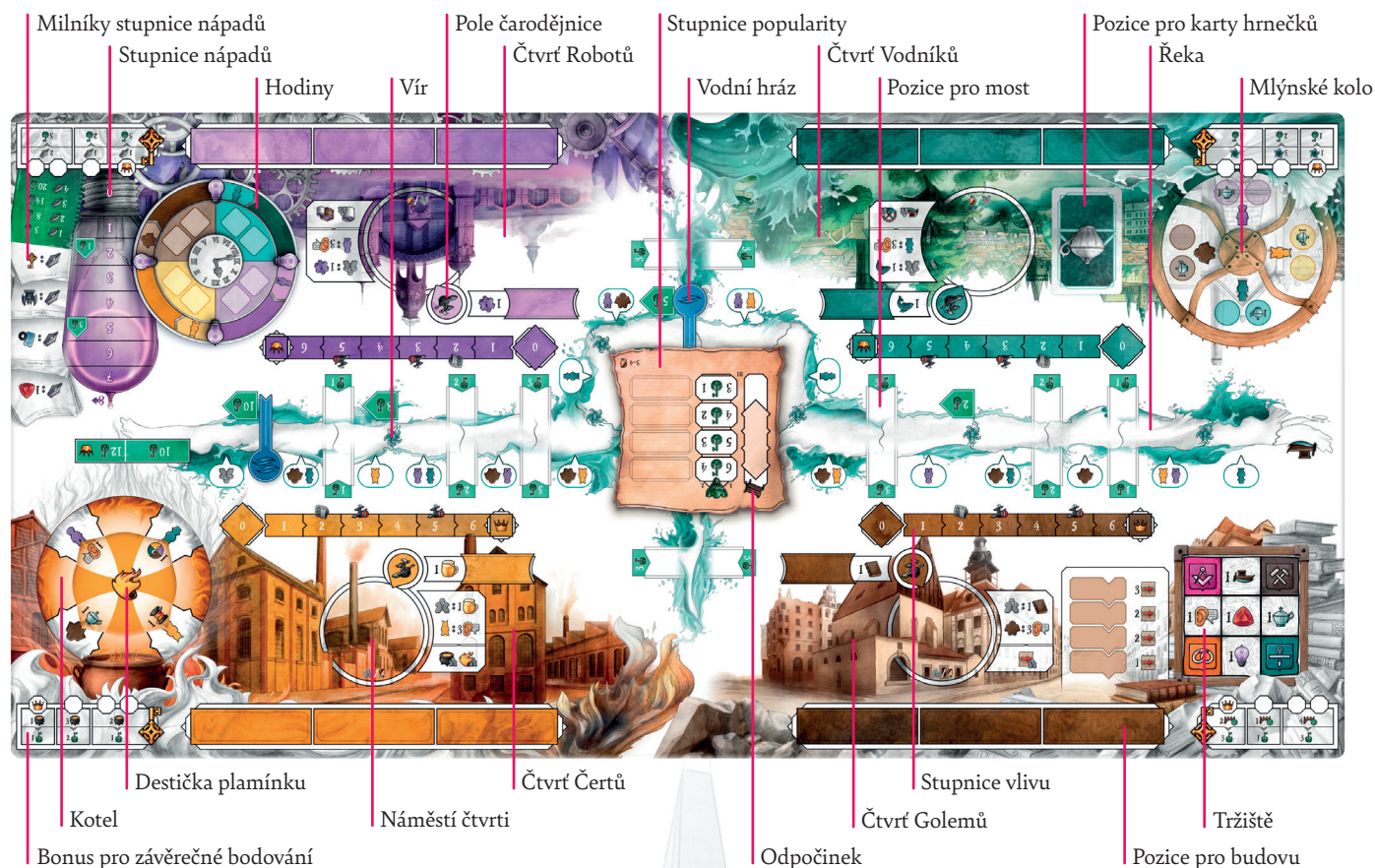
4 chrliče



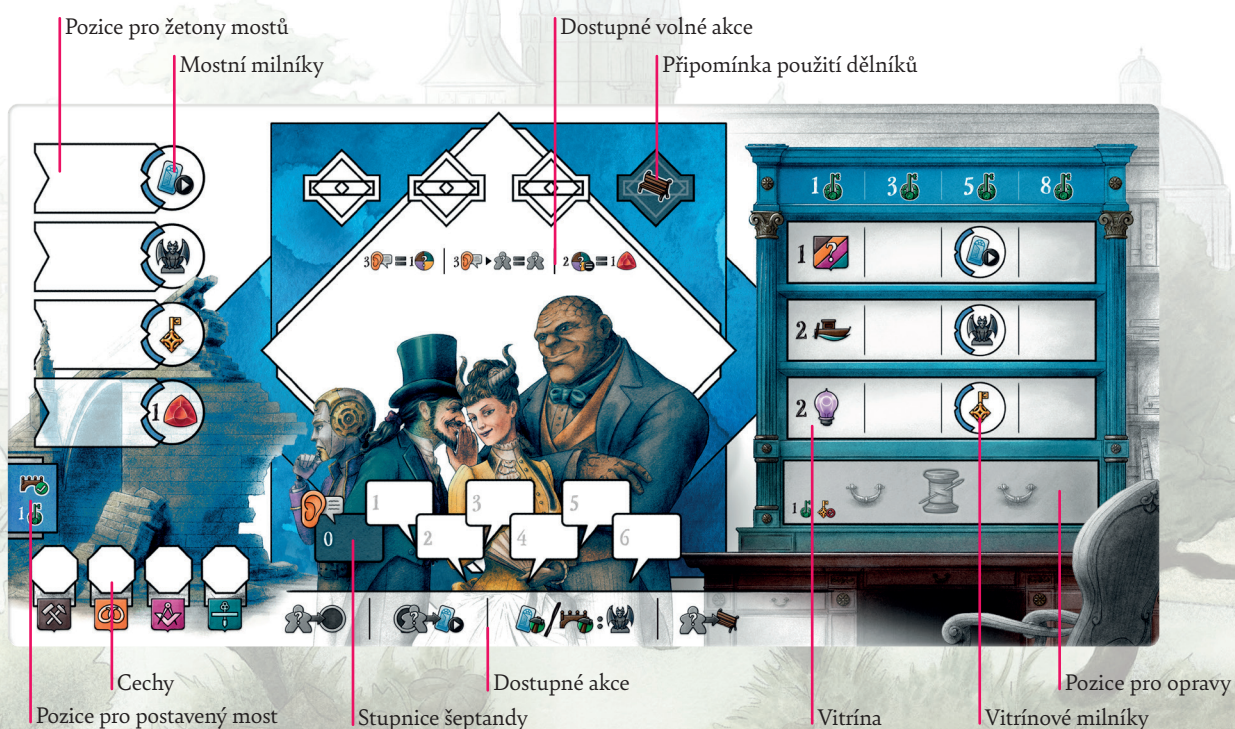
1 loď

POPIS HERNÍHO MATERIÁLU

Herní plán



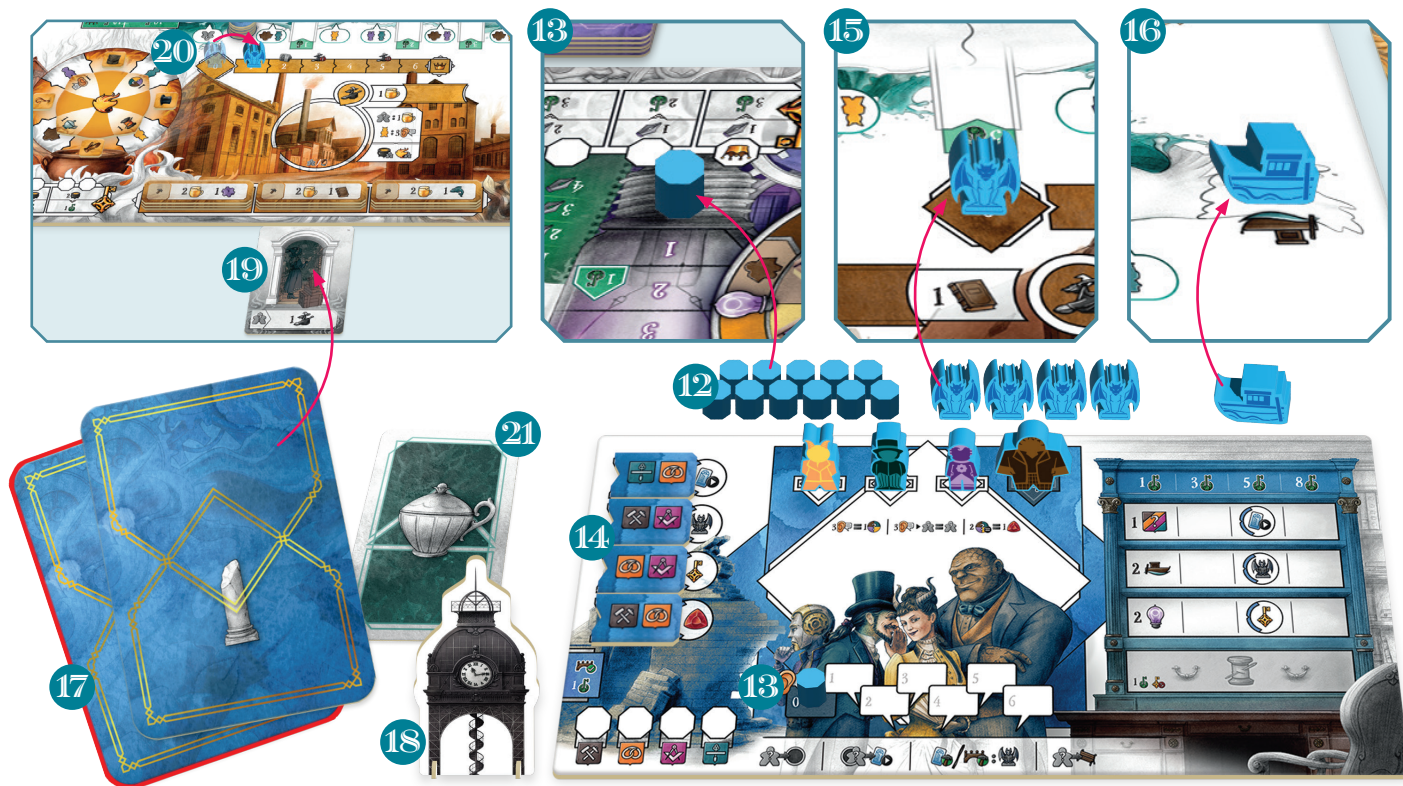
Deska hráče



PŘÍPRAVA HRY



- 1 Umístěte herní plán doprostřed stolu nahoru tou stranou, která odpovídá počtu hráčů. Tento údaj naleznete uprostřed herního plánu pod stupnicí popularity.
- 2 Připravte **stupnici popularity**: umístěte doprostřed herního plánu destičku odpočinku a bodování čtvrtí stranou „I“ nahoru. Zamíchejte 4 žetony frakcí a náhodně je umístěte pod sebe na vyznačená místa vedle destičky bodování čtvrtí. Frakce, jejíž žeton je zcela nahoře, má největší popularitu.
- 3 Umístěte **destičku počátečních bonusů** na destičku odpočinku a bodování čtvrtí tak, aby měla nahoře stranu se surovinami.
- 4 Umístěte **figurku čarodějnice** do čtvrti, jejíž frakce má momentálně nejmenší popularitu.
- 5 Následujícím způsobem připravte jednotlivé čtvrti:
 - A **Čerti**: Umístěte destičku plamínku na kotel a náhodně slícujte pole na destičce a kotli. Umístěte všechny žetony předmětů do sáčku a na každou ze čtyř pozic na kotli položte 1 náhodně vytažený předmět. Zbývající žetony předmětů nechte v sáčku.
 - B **Roboti**: Umístěte žeton času na pole se symbolem Robota. Do každé ze čtyř výsečí vnitřního kruhu umístěte lícem nahoru dva náhodně vybrané žetony krabic. Ostatní žetony krabic se v dané hře nepoužijí.
 - C **Vodníci**: Zamíchejte karty hrnečků a umístěte je jako balíček lícem dolů na vyhrazené místo na herním plánu. Náhodně rozmístěte všech 5 žetonů odměn na mlýnské kolo, přičemž dva žetony přijdou vedle sebe do výseče vyhrazené Vodníkům a po jednom žetonu do výsečí ostatních frakcí. Rozdělte žetony říčních milníků na dvě hromádky podle počtu vln na jejich rubech (2 nebo 4 vlny). První hromádku položte na vyhrazené místo uprostřed řeky a druhou na její konec.
 - D **Golemové**: Umístěte figurku Golema doprostřed tržiště. Zamíchejte 4 žetony priorit dělníků a náhodně je umístěte pod sebe vedle náměstí.
- 6 Připravte **karty vylepšení**. Pro každou čtvrt je k dispozici 8; zamíchejte je odděleně podle čtvrti a z každého balíčku následně odeberte 4 karty a položte je lícem dolů k hernímu plánu vedle příslušné čtvrti. Zbylé karty vraťte do krabice.
- 7 Roztřídte **žetony cen budov** podle čtvrtí. V každé čtvrti umístěte náhodně vybraný žeton III. úrovně na každou pozici pro budovu. Na každý z nich poté položte jeden žeton II. úrovně, a nakonec na vršek každé hromádky přidejte jeden žeton I. úrovně.
- 8 Připravte si **bodovací blok** a tužku pro zaznamenávání bodů.
- 9 Připravte nadosah všech hráčů společnou zásobu **žetonů zdrojů**: piva, ozubených kol, ryb, knih a granátů.
- 10 Rozdělte karty budov do balíčků podle úrovně (I., II., III.). Každý balíček odděleně zamíchejte a položte ho vedle herního plánu. Následně vyložte lícem nahoru čtyři karty budov I. úrovně; budou představovat společnou **nabídku budov**. Úrovně budov odpovídají třem herním éram, přičemž v každé éře jsou dostupné budovy, jejichž úroveň odpovídá pořadí dané éry.
- 11 Vytvořte dvě hromádky žetonů čarodějnice (I. a II. úrovně) a položte je lícem dolů vedle herního plánu.



- 12 Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si odpovídající herní materiál: 1 loď, 4 dělníky, 4 chrliče, 8 žetonů mostů, 12 označovačů a desku hráče, kterou si položí před sebe stranou bez symbolů nahoru.
- 13 Umístěte po 1 svém označovači na pole „0“ na stupnicích šeptandy a nápadů (ve čtvrti Robotů).
- 14 Zamíchejte svých osm žetonů mostů lícem dolů a umístěte je do levé části desky hráče ve čtyřech hromádkách po dvou žetonech na sobě. Všechny žetony otočte symboly cechů nahoru.
- 15 Umístěte po 1 chrliču na počáteční pole každé ze čtyř stupnic vlivu.
- 16 Umístěte svou loď na počáteční pole řeky.
- 17 Zamíchejte karty budov o. úrovně a rozdejte každému hráči po dvou kartách.
- 18 Ten z vás, kdo byl naposledy na Karlově mostě, se stane začínajícím hráčem a vezme si žeton prvního hráče. Pokud si nejste jisti, určete začínajícího hráče náhodně.
- 19 Počínaje posledním hráčem (tedy hráčem napravo od začínajícího) proti směru hodinových ručiček si nyní každý hráč vybere čtvrt, v níž postaví jednu ze svých dvou budov o. úrovně zdarma. Musí se jednat o čtvrt, kde se dosud nenachází žádná karta budovy. Vybranou kartu budovy umístěte lícem nahoru pod prostřední žeton ceny budovy v dané čtvrti (žeton s cenou nyní nezískáte).
- 20 Za postavení budovy získáte v této čtvrti první vliv. Posuňte svého chrliče na dané stupnici vlivu na pole „1“.
- 21 Jakmile všichni hráči umístí kartu budovy, získají bonus uvedený na destičce počátečních bonusů v závislosti na čtvrti, kterou si vybrali.
- 22 Jestliže hrají méně než 4 hráči, umístěte jednu náhodnou kartu budovy o. úrovně na prostřední pozici v každé čtvrti, kterou si nikdo nevybral. Nepoužité karty budov o. úrovně vraťte zpět do krabice.
- 23 Odstraňte destičku počátečních bonusů a dejte ji zpět do krabice.

Změny v přípravě hry pro 2 hráče

Umístěte herní plán nahoru stranou 1/2.

Náhodně vyberte pouze 2 žetony cen budov pro každou úroveň a čtvrt a umístěte je běžným způsobem na pozice pro budovy.

Vyberte barvu, se kterou nikdo nehraje. Bude představovat **virtuálního hráče**. Tento virtuální hráč získá vliv v jednotlivých čtvrtích podle frakcí na stupnici popularity (odshora dolů): 3/2/2/1 (tyto údaje naleznete na rubové straně destičky počátečních bonusů). Virtuální hráč nesbírá vítězné body během hry, ale ztěžuje jejich získání hráčům.



Variabilní příprava hry

Aby byla každá hra pestřejší a jedinečná, můžete použít žetony na zakrytí předtištěných figurek vedle polí řeky. Vezměte všechny žetony bublin se symboly figurek a rozdělte do sad podle rubů. Každou sadu odděleně zamíchejte lícem dolů a poté začnete těmito žetony postupně překrývat předtištěné bubliny. Ujistěte se, že jste umístili všechny 3 žetony z jedné sady, než začnete umísťovat další sadu.

Předtištěné tržiště ve čtvrti Golemů můžete zakrýt žetonem znázorňujícím nové odměny. Tento žeton umístěte náhodně vybranou stranou nahoru.



PRŮBĚH HRY

Hra probíhá po **3 éry**. Počínaje prvním hráčem provádí hráči své tahy po směru hodinových ručiček. Každý hráč si ve svém tahu vybere jednu ze čtyř akcí, NEBO musí provést odpočinek (pasovat), jestliže už žádnou jinou akci nemůže nebo nechce provádět. K dispozici jsou následující akce:

1. Umístění dělníka
2. Vstup do budovy
3. Stavba budovy
4. Stavba mostu

NEBO

5. Odpočinek – pasování

Přehled akcí je rovněž vyobrazen ve spodní části desky hráče.

Některé akce vyžadují ke svému provedení dělníka, zatímco jiné lze provést bez dělníka. V každé éře **smíte použít 3** ze svých 4 dostupných dělníků. Poslední (čtvrtý) dělník musí být vždy použit pro odpočinek.



1. UMÍSTĚNÍ DĚLNÍKA

Umístíte dělníka na náměstí v libovolné čtvrti. Jestliže ho vyšlete do čtvrti, kde se nachází **čarodějnice**, přesuňte ji na pole čarodějnice v některé jiné čtvrti a vezměte si odměnu z pole, kam jste ji přemístili. Čarodějnice nemůže zůstat na místě.

V závislosti na druhu umístěného dělníka získáte buď **3 šeptandy** (v případě domovského dělníka), nebo **1 zdroj** spojený s danou čtvrtí (v případě ostatních dělníků). Poté vyhodnoťte místní **minihru**. Dělník na náměstí se označuje jako čekající.



Pozor! Pokud už na některém náměstí máte svého čekajícího dělníka, nemůžete tam umístit dalšího!



Poznámka: V průběhu hry může čtvrt nabízet výběr ze dvou odměn za čarodějnice. V takovém případě si smíte zvolit, kterou z obou odměn získáte.

Poznámka: Minihry ve čtvrtích můžete rovněž spustit úplně nebo částečně díky kartám či jiným herním efektům.

Minihra Golemů

Golemové se pohybují po tržišti, kde uzavírají dohody s různými cechy, což umožňuje znovu postavit pražské mosty stržené vodou. Vaším cílem je získávat cechovní zakázky, které vám dovolí budovat mosty a umocňovat svůj vliv ve čtvrtích.



Druh dělníka udává, o kolik kroků můžete posunout Golema po tržišti. Počet kroků je určen žetony priority vedle náměstí. Poté, co ukončíte pohyb Golema, přemístíte odpovídající žeton priority na nejnižší pozici a zbylé žetony posuňte nahoru.

ZDROJE

Ve hře se objevují čtyři základní zdroje, které přísluší k jednotlivým čtvrtím: pivo, ozubená kola, ryby a knihy. Jestliže zdroje získáte, uskladněte je na své desce hráče.

Vedle základních zdrojů se ve hře využívá i univerzálnější zdroj šeptanda, která se zaznamenává na stupnici v dolní části desky hráče. Současně smíte mít nanejvýš 6 šeptand. Pokud byste měli získat více, veškerý přebytek je ztracen.

Posledním herním zdrojem je granát. Tento vzácný zdroj uskladňujete na své desce hráče. Granát lze použít místo jakéhokoli jiného základního zdroje nebo šeptanda.

DĚLNÍCI

Ve hře se objevují čtyři druhy dělníků: Roboti, Vodníci, Čerti a Golemové.

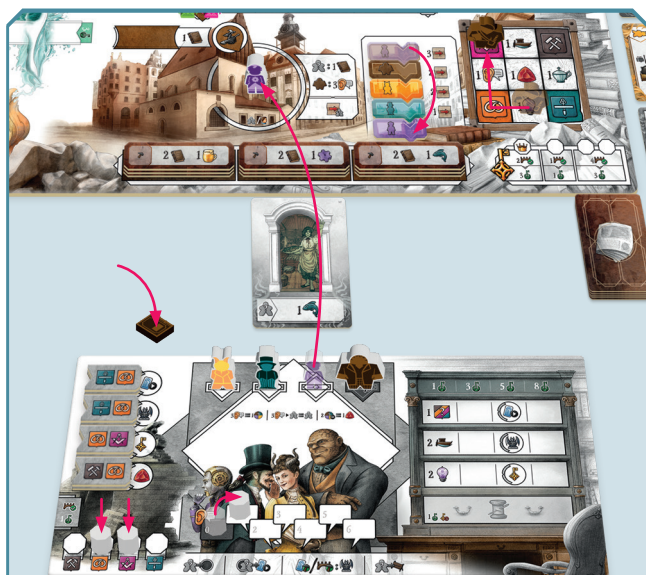


Každý druh dělníka je spojen s určitou čtvrtí na herním plánu a považuje se za tamějšího domovského dělníka. Všichni dělníci mohou být vysláni do jakýchkoli čtvrtí a zde jsou schopni provádět vybrané akce. Akční pole se symbolem libovolného dělníka může využít jakýkoli dělník. Pokud je na akčním poli vyobrazen konkrétní druh dělníka, může tuto akci provést pouze tento dělník.

VÍTĚZNÉ BODY (VB)

Získané vítězné body mají podobu klíčů. Některé vítězné body nasbíráte během hry po každé éře a zaznamenáváte je do bodovacího bloku. Na konci hry se přidělují další vítězné body (a rovněž se zaznamenávají do bodovacího bloku) v kategoriích pro závěrečné bodování.

Posunujte Golema ortogonálně (na pole, jež spolu sousedí stranou) o tolik kroků, kolik máte dovoleno (můžete se vracet i na pole, která už jste prošli, resp. kde jste začínali pohyb Golema). Získáte odměnu z každého pole, které Golem projde nebo kde se zastaví. Pokud odměnu představuje jeden ze čtyř symbolů cechů v rozích tržiště, označte je v levé dolní části své desky hráče pomocí označovače ve své barvě. Současně smíte mít pouze jeden symbol od každého cechu.



Příklad: Katka vyšle na náměstí ve čtvrti Golemů jako dělníka Robotu. Protože se zde nenachází čarodějnice, pokračuje rovnou vyhodnocením náměstí. Získá 1 knihu a následně spustí minihru. Pro pohyb Golema po tržišti má k dispozici 3 kroky. S jejich pomocí získá 1 šeptandu a 2 symboly cechů, které si označí na své desce hráče. Nakonec přesune žeton priority Robotů na nejspodnější pozici.

Minihra Čertů

Čerti tvoří spoustu kouzelných věcí. Vaším cílem je získat co nejvíc předmětů téhož druhu a umístit je do své vitríny.



V závislosti na druhu vyslaného dělníka si vezměte jeden ze sousedních předmětů z vnějšího kruhu kotle. Poté získáte další bonus vyobrazený na žetonu plamínku (vnitřním kruhu kotle). Vytáhněte ze sáčku nový předmět, umístěte ho na uprázdněné pole a pootočte destičku plamínku o 90° po směru hodinových ručiček.

Získaný předmět umístěte na první volné pole zleva v libovolné řadě ve své vitríně. Pokud zakryjete symbol odměny, okamžitě ji získáte. V každé řadě vitríny smí být umístěn **pouze jeden druh předmětů**. Když získáte předmět, který nelze přidat do vitríny, zejména pokud máte všechny police obsazeny předměty jiných druhů, umístěte ho na pozici pro opravy (viz níže).



Tento žeton se považuje za předmět jakéhokoli druhu. Proto ho můžete umístit do libovolné řady ve své vitríně (při dodržení pravidla o poli nejvíce vlevo).



Jestliže získáte opravu, můžete si buď vytáhnout 1 náhodný předmět ze sáčku a položit ho na pozici pro opravy na své desce hráče, nebo přesunout jeden předmět z pozice pro opravy do své vitríny (při dodržení běžných pravidel). Na pozici pro opravy můžete mít libovolný počet předmětů. Předmět, který se nachází na konci hry na pozici pro opravy, má hodnotu 1 vítězného bodu, ale nezapočítává se do bonusu pro závěrečné bodování.

Při závěrečném bodování získáte za předměty body. Za každou řadu předmětů získáte tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno nad předmětem nejvíce vpravo v dané řadě.



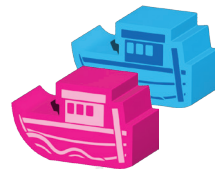
Příklad: Karel vyšle na náměstí ve čtvrti Čertů jako dělníka Robotu. Protože se zde nenachází čarodějnice, pokračuje rovnou vyhodnocením náměstí. Získá 1 pivo a následně spustí minihru. Protože vstoupil do čtvrti s Robotem, může si na vnějším kruhu kotle vybrat buď předmět s otazníkem, nebo možnu. Z destičky plamínku získá 1 šeptandu, kterou si zaznamená na stupnici šeptandy na své desce hráče.

Rozhodne se pro předmět s otazníkem a umístí ho do své vitríny, přičemž zakryje symbol libovolného cechu. Následně si označovačem ve své barvě označí jakýkoli cech na své desce hráče.

Na konci tahu Karel vytáhne nový předmět ze sáčku, umístí ho do kotle a pootočí destičkou plamínku.

Minihra Vodníků

Vodníci mají za úkol krotit řeku. Plují po ní a konejší ji, aby městem protékala poklidně. Vaším cílem je dojet co nejdále, protože právě tím získáte co nejvíce bodů při závěrečném bodování.



Minihra Vodníků sestává ze dvou částí: plavby po řece a získání odměn z mlýnského kola. Vyhodnotte je v následujícím pořadí:

1. Posuňte se po řece na nejbližší další pole ve směru plavby, na němž se nachází symbol dělníka, kterým jste spustili tuto minihru. Jestliže dosáhnete konce řeky, umístěte svůj označovač na pole „10“. Pokud se vám navíc podařilo proplout celý tok řeky jako prvním, umístěte svůj označovač místo toho na pole „12“. Poté přesuňte svou loď na začátek řeky a můžete plout podruhé. Potřetí to již nelze.
2. Vezměte si všechny odměny z žetonů odměn z výseče mlýnského kola odpovídající dělníkovi, kterého jste použili. Poté přesuňte jeden žeton odměny z této výseče o jednu výseč dále po směru hodinových ručiček. Žetony umísťte vedle sebe. Jestliže ve vaší výseči není žádný žeton, získáte kartu hrnečku. **DŮLEŽITÉ: Předtištěnou odměnu (kartu hrnečku) si lze vzít pouze tehdy, pokud v dané výseči nejsou žádné žetony odměn. Pokud zde je nějaký žeton, překryjte jím předtištěnou odměnu.**



Kartu hrnečku můžete ve svém tahu kdykoli zahrát a aktivovat tím její okamžitý efekt. Efekty karet jsou shrnuty na konci pravidel. Ve svém tahu můžete zahrát libovolný počet karet hrnečků. Zahrnou kartu hrnečku odhodte.

MILNÍKY

Všechny čtyři minihry vám umožňují za určitých okolností dosáhnout milníků. Každý druh milníku přináší jednorázový efekt:

-  Získ bonusu pro závěrečné bodování.
-  Kompletní aktivace jakékoli viditelné budovy (i obsazené) v libovolné čtvrti. U všech efektů uvažujte, že je aktivoval 1 stejný libovolný dělník.
-  Získ 1 vlivu v libovolné čtvrti.
-  Získ 1 granátu.

V každé minihře se milníků dosahuje jiným způsobem. V každé čtvrti můžete získat každý druh milníku pouze jednou.

Čerti – třetí pole v každé řadě vitríny vám umožňuje získat jeden určitý milník.

Roboti – jestliže dosáhnete posledního pole na stupnici nápadů, získáte ihned jeden ze zde nabízených milníků, který dosud nemáte.

Vodníci – každé překonání jezu na řece vám umožňuje prohlédnout si příslušnou hromádku žetonů a vzít si odsud jeden milník; umístěte ho na svou desku hráče. Každý milník lze získat pouze jednou.

Golemové – ve čtvrti Golemů máte největší šanci na získání symbolů cechů nutných pro stavbu mostů; jestliže umístíte oba žetony mostů z jedné pozice na své desce hráče na herní plán (viz str. 9), dosáhnete uvedeného milníku.

Bonus pro závěrečné bodování

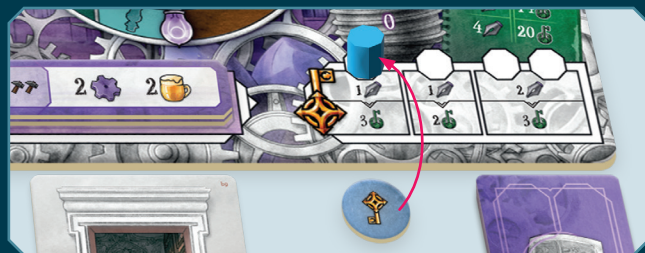
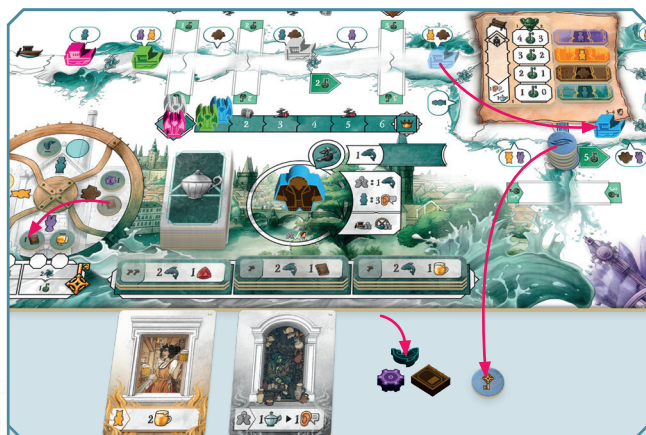
Jestliže si vyberete milník ve formě bonusu pro závěrečné bodování, umístíte jeden ze svých označovačů na libovolnou tabulku závěrečného bodování. Označovač vždy přijde na první volné pole zleva. Každá tabulka závěrečného bodování je spojena s konkrétní minihrou, resp. čtvrtí. Každý hráč smí umístit do každé tabulky závěrečného bodování pouze jeden svůj označovač. Jednotlivé čtvrti mají následující bodovací podmínky:

Čerti – získáte body za předměty umístěné ve své vitríně.

Roboti – získáte body za své označovače, které dosáhly posledního pole na stupnici nápadů .

Vodníci – získáte body za každý vír , kterým jste na řece propluli. Pokud provádíte druhou plavbu, započítáváte si každý překonaný vír  znovu (celkem až 12).

Golemové – získáte body v závislosti na tom, kolik se vám podařilo postavit mostů.



*Příklad: **Karel** vyšle na náměstí do čtvrti Vodníků jako dělníka Golema. Protože se zde nenachází čarodějnice, její efekt se nevyhodnocuje. Získá 1 rybu a přesune svou loď po řece na nejbližší následující pole se symbolem Golema. Při plavbě po řece překoná jez, a proto si smí vzít jeden z žetonů říčních milníků (viz Milníky). Z mlýnského kola získá 1 ozubené kolo a 1 knihu. Nakonec přesune žeton s knihou o jednu výšeč dále po směru hodinových ručiček.*

Minihra Robotů

Roboti se snaží být efektivní a vyrábět různé zboží, které mistrovsky napodobuje práci ostatních. Pokaždé když se tato minihra použije, posune se čas a vy buď dokončíte jeden výrobek, nebo všechny dosud vyrobené produkty dodáte na trh.

Přesuňte žeton času po směru hodinových ručiček do výšece, kde je vyobrazen vámi použitý dělník, a vyberte si v této výšeči jednu odměnu na žetonu krabice. Poté otočte vybraný žeton rubem nahoru. Jestliže si nemůžete nebo nechcete vzít odměnu z žetonu krabice, otočte všechny žetony ve své výšeči zpět lícem nahoru a získáte



1 šeptandu za každý takto otočený žeton. Nezapomeňte, že můžete mít současně maximálně 6 šeptand.

Poté se posuňte na stupnici nápadů o tolik polí, přes kolik výšečí se žárovkou se přesunul žeton času. Jestliže se dostanete na osmou pozici stupnice, označte jeden milník svým označovačem (viz milníky výše) a pokračujte v posunu po stupnici nápadů od začátku s novým označovačem.



*Příklad: **Dana** vyšle do čtvrti Robotů dělníka Vodníka. Protože je zde přítomná čarodějnice, musí se vyhodnotit. Dana ji přesune do čtvrti Čertů a získá 1 pivo. Poté získá na náměstí 1 ozubené kolo. V minihře přesune žeton času po směru hodinových ručiček na symbol Vodníka. Jako bonusy v krabici má na výběr mezi pohybem loď a 1 pivem. Vybere si pohyb loď a přesune svou loď o 2 pole ve směru plavby. Následně posune svůj označovač o 3 pole, protože žeton času překročil 3 žárovky. Když se při svém druhém pohybu dostane na konec stupnice, označí si jeden z milníků a získá příslušnou odměnu. Nakonec si vezme nový označovač, umístí ho na pole „0“ a pokračuje v pohybu, protože jí stále jeden pohyb zbývá.*

Poznámka: Pokud vyšlete do čtvrti Robotů dělníka, na jehož symbolu se momentálně nachází žeton času, žeton času se vůbec nepohne a vy nezískáte možnost posunout se na stupnici nápadů.

STUPNICE Vlivu

Váš chrlíč se posune po stupnici vlivu v dané čtvrti za každou budovu a most, které zde postavíte, stejně jako za dosažené milníky a efekty určitých budov. Každá stupnice obsahuje několik odměn, které získáte, jestliže váš chrlíč dorazí na dané pole. Hráči, kteří jsou na stupnici vlivu nejdále, získají body na konci každé éry.

Zisk karty vylepšení



Vezměte si všechny dostupné karty vylepšení pro danou čtvrt a vyberte si jednu z nich. Umístěte ji vedle své desky hráče lícem vzhůru a od této chvíle můžete využívat efekt, který je na ní uveden. Zbývající karty vraťte zpět.

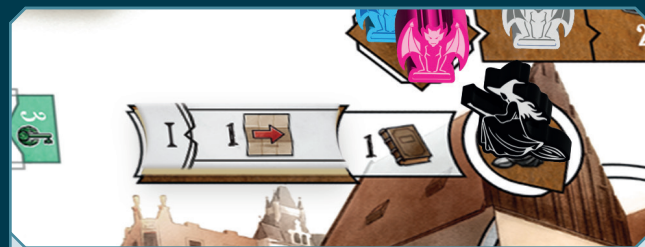
Přidání nového žetonu čarodějnice



Jestliže jako první dosáhnete pole s vylepšením čarodějnice, vezměte si vrchní 2 žetony z příslušné hromádky žetonů čarodějnice (I. úrovně na 3. poli a II. úrovně na 5. poli), podívejte se na ně a jeden z nich přidejte do čtvrti, kde jste právě zvýšili svůj vliv (žeton II. úrovně překryje žeton I. úrovně). Nepoužitý žeton vraťte dospod odpovídající hromádky. Zároveň získáte ihned odměnu z nově umístěného žetonu čarodějnice. Každý další hráč, který dosáhne

pole s vylepšením čarodějnice, získá vámi zvolenou odměnu. Pokud byste měli získat bonus ze žetonu čarodějnice I. úrovně ve chvíli, kdy je již zakryt žetonem II. úrovně, získáte i přesto pouze odměnu za I. úroveň (jednoduše žeton II. úrovně nazvednete, abyste viděli žeton I. úrovně pod ním).

Od této chvíle si každý hráč, který do dané čtvrti přesune čarodějnicí, může vybrat, zda získá předtíštěný zdroj, NEBO odměnu z žetonu čarodějnice.



Poznámka: Žeton čarodějnice se vždy umísťuje vedle základního pole čarodějnice, takže toto pole zůstává dostupné po celou hru.

Poslední pole na stupnici vlivu



Jestliže jako první dosáhnete na některé stupnici vlivu pole „6“, přesuňte svůj chrlíč na pole s korunou. Toto prvenství v dané čtvrti už vám nemůže nikdo vzít.



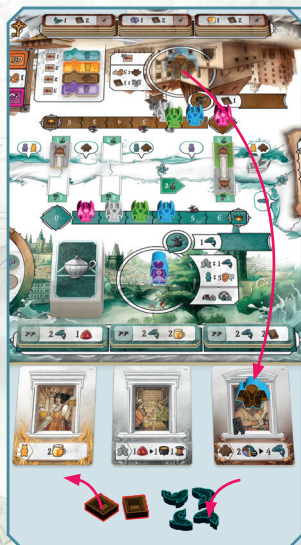
2. VSTUP DO BUDOVY

Jestliže máte na náměstí svého čekajícího dělníka, můžete ho přesunout na libovolnou dostupnou kartu budovy v dané čtvrti. Pokud dvě čtvrti spojuje hotový most (tvořený dvěma žetony mostů), smíte přesunout svého dělníka do takto propojené čtvrti (dokonce i když máte ve vybrané čtvrti čekajícího dělníka).



Některé karty obsahují symbol „libovolného dělníka“, což vám umožňuje umístit na ně jakéhokoli dělníka. Jiné karty naproti tomu obsahují symbol konkrétního druhu dělníka, který jediný sem může být přesunut.

Umístěte dělníka na kartu budovy a vyhodnoťte její efekt. V každé budově se může nacházet vždy **pouze jeden dělník**.



Příklad: **Karel** má ve čtvrti Vodníků jako čekajícího dělníka Robota a ve čtvrti Golemů Golema. Tyto dvě čtvrti jsou spojeny mostem, takže Karel může použít Golema pro vstup do budov ve čtvrti Vodníků, stejně jako může Robot vstoupit do budov ve čtvrti Golemů. Pro tuto akci se Karel rozhodne vyslat Golema do budovy ve čtvrti Vodníků. K dispozici jsou dvě karty budov: jedna z nich je určena pouze Golemům, do druhé smí vstoupit jakýkoli dělník. Karel si vybere budovu pro Golemy. Umístí do ní svého Golema, zaplatí 2 knihy a získá 4 ryby.



3. STAVBA BUDOVY

Vyberte si jednu pozici pro budovu a zaplaťte cenu uvedenou na příslušném žetonu ceny budovy. Tento žeton si vezměte a položte ho vedle své desky hráče nahoru tou stranou, na níž jsou uvedeny vítězné body. Zvolte si jednu ze čtyř karet ve **společné nabídce** budov a umísťte ji na pozici, jejíž cenu jste zaplatili.

Pokud se na dané pozici nachází žeton ceny budovy, můžete přestavět budovu, která zde již stojí. Jestliže se na přestavěné budově nachází dělník, položte ho vedle náměstí v dané čtvrti. Pokud už se na dané pozici žeton ceny budovy nenachází, nelze zde nadále stavět.

Jakmile postavíte budovu, posuňte svého chrlíče na **stupnici vlivu** v této čtvrti o 1 pole.

Společná nabídka budov se doplní ihned po skončení tahu, takže na výběr je vždy ze čtyř budov.



Příklad: **Dana** se rozhodne přestavět budovu, která je obsazena **Karlo-vým** Golemem. Zaplatí cenu uvedenou na žetonu na dané pozici: 2 ryby a 2 knihy. Tento žeton ceny budovy si vezme a položí vedle své desky hráče. Vybere si novou kartu budovy z nabídky a zakryje s ní předchozí kartu. Poté položí Golema vedle náměstí.



4. STAVBA MOSTU

Na své desce hráče máte 8 žetonů mostů. Každý z nich představuje část mostu, kterým můžete překlenout řeku. V rámci této akce můžete postavit jeden most, tj. umístit na herní plán jeden ze svých viditelných žetonů mostu.

Na každém žetonu mostu jsou vyobrazeny symboly dvou cechů. Abyste mohli konkrétní most postavit, musíte mít ve spodní části své desky hráče tyto cechy označeny. Odstraňte příslušné označovače z desky hráče (představují vaše dohody se dvěma určenými cechy, které se mají podílet na stavbě mostu) a vybraný žeton mostu umístíte na jakoukoli volnou pozici pro most na herním plánu. Následně zvýšíte svůj vliv o 1 ve čtvrti, kam jste ho umístili. Jestliže už na herním plánu nejsou volné žádné pozice, umístíte žeton mostu vedle své desky hráče. Nedostanete za něj vliv, ale přinese vám vítězné body.

Most je dokončený, pokud je postavený ze dvou žetonů jednoho nebo dvou hráčů. Dokončený most může být využíván všemi hráči.



Příklad: Dana chce postavit most. Z dřívějšíka má označené symboly oranžového a modrého cechu, takže může použít žeton mostu, který má na druhé hromádce. Odstraní příslušné označovače a následně umístí žeton na libovolnou pozici pro most. Rozhodne se pro pozici ve čtvrti Robotů, čímž zde zároveň zvýší svůj vliv.



5. ODPOČINEK



V jedné éře smíte použít pouze tři ze svých čtyř dělníků! Jakmile už nemůžete nebo nechcete provést žádnou z výše uvedených akcí, musíte pasovat.

Umístíte svého zbývajících dělníka na destičku odpočinku a bodování čtvrtí. Pokud jste prvním hráčem, který v dané éře pasoval, umístíte dělníka na první pozici a vezmete si žeton prvního hráče. Každý hráč získá ihned po pasování odměnu vyobrazenou na jeho pozici (šeptandu a/nebo kartu hrnečku v závislosti na éře).

Jestliže v momentě pasování máte na herním plánu čekající dělníky, kteří se nepřesunuli z náměstí do budov, získáte za každého z nich 1 šeptandu.

Ostatní hráči odehrají své zbývajících akce, a jakmile všichni pasují, dojde na bodování na konci éry a přípravu nové éry.

VOLNÉ AKCE

Ve svém tahu můžete kdykoli provést libovolný počet níže uvedených akcí.

- Zahrajte kartu hrnečku z ruky – vyhodnoťte její efekt a poté ji odhodte.
- Při placení zdroji můžete použít 3 šeptandy jako náhradu za jakýkoli základní zdroj (pivo, ryby, ozubená kola, knihy).
- Na začátku svého tahu můžete zaplatit 3 šeptandy a na dobu jeho trvání považovat jednoho svého dělníka za jakýkoli jiný druh.
- Při placení zdroji můžete použít 2 stejné základní zdroje (pivo, ryby, ozubená kola, knihy) jako náhradu za 1 granát.
- Granát může nahradit jakýkoli základní zdroj nebo šeptandu.

Poznámka: Ve skutečnosti nevyměňujete žetony zdrojů nebo figurky dělníků za jiné. Zaplacení 3 šeptand se bere jako zaplacení 1 základního zdroje, stejně jako zaplacení 2 stejných základních zdrojů se bere jako zaplacení 1 granátu. Proměna dělníka je rovněž virtuální a platí pouze v daném tahu.

KONEC ÉRY

BODOVÁNÍ VLIVU

Na konci každé éry dochází k bodování, které zohledňuje vliv hráčů v jednotlivých čtvrtích. Toto bodování je spojeno s popularitou dané frakce. Stupnice popularity se nachází uprostřed herního plánu, přičemž destička bodování čtvrtí určuje body, které lze získat za každou čtvrt. Vyhodnoťte jednotlivé řádky na stupnici popularity odshora dolů. Hráč s nejvyšším vlivem v dané čtvrti, tj. jehož chrlíč se nachází na stupnici vlivu nejdále, získá uvedený vyšší počet bodů, hráč s druhým nejvyšším vlivem nižší počet bodů. Všichni ostatní hráči vyjdou bodově naprázdno.

Jestliže panuje shoda na prvním místě, sečtete body za první a druhé místo, vydělte je počtem příslušných hráčů, přičemž každý hráč získá stejný počet bodů (výsledek případně zaokrouhlete dolů). Pokud panuje shoda na druhém místě, vydělte body za druhé místo počtem příslušných hráčů, přičemž každý hráč získá stejný počet bodů (výsledek případně zaokrouhlete dolů). Všechny body získané při vyhodnocování éry zapíšete do příslušných kolonek bodovacího listu!



Příklad: Za čtvrt Golemů je možné aktuálně získat 4, resp. 3 vítězné body. Katka dostane 4 body, protože zde má největší vliv. Karel a Dana se dělí o druhé místo, proto každý z nich obdrží pouze 1 bod. Petr přijde při bodování zkrátka.

Po vyhodnocení bodování vlivu ve čtvrtích v první éře otočte destičku odpočinku a bodování čtvrtí na druhou stranu označenou „II“.
Po vyhodnocení bodování vlivu ve druhé éře destičku odstraňte a dejte ji do krabice. Po vyhodnocení bodování vlivu ve třetí éře pokračujte závěrečným bodováním.

PŘÍPRAVA NOVÉ ÉRY

Spočítejte dělníky v každé čtvrti, tedy dělníky na náměstí, na kartách budov a ty, kteří byli odebráni z přestavěných budov. Žeton frakce, v jejíž čtvrti se nachází nejméně dělníků, posuňte na nejvyšší pozici na stupnici popularity. Takto pokračujte v sestupném pořadí, takže čtvrt s nejvíce dělníky bude na poslední pozici. Jestliže se v některých čtvrtích nachází stejný počet dělníků, žetony jejich frakcí prohoďte.

Vraťte všechny své dělníky na desku hráče. Odhodte všechny karty budov ze společné nabídky a na jejich místo vložte čtyři nové karty budov z následující éry. Hráč, který získal jako odměnu za odpočinek žeton prvního hráče, zahájí novou éru.



Příklad: Nejméně navštěvovanou byla čtvrt Robotů, v nové éře tedy budou Roboti na nejvyšší pozici na stupnici popularity. Čtvrti Golemů a Vodníků měly stejnou návštěvnost, proto se pozice jejich žetonů frakcí prohodí. Nejnavštěvovanější byla čtvrt Čertů, takže jejich žeton frakce bude na nejnižší pozici na stupnici popularity.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

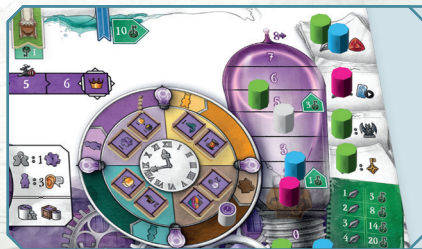
Po skončení třetí éry a přidělení bodů za stupnice vlivu si každý hráč započítá body za následující kategorie:

Minihra Čertů – získáte tolik bodů, kolik je uvedeno v každé řadě vitriny nad předmětem nejvíce vpravo. Dále získáte 1 bod za každý předmět, který máte aktuálně na pozici pro opravy.



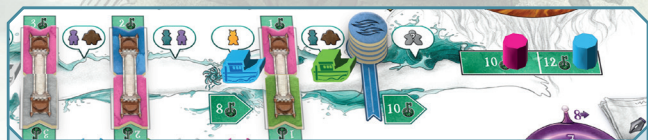
Příklad: Petr získá za minihru Čertů $8 + 1 + 3 = 12$ VB za předměty ve vitrině a 1 bod za jeden předmět, který má na pozici pro opravy.

Minihra Robotů – získáte body v závislosti na počtu svých označovačů, které dosáhly posledního pole na stupnici nápadů: za 1 označovač dostanete 3 body, za 2 označovače 8 bodů, za 3 označovače 14 bodů, za 4 označovače 20 bodů. Za označovač, který nedosáhl posledního pole na stupnici nápadů, získáte tolik bodů, kolik udává nejvyšší hodnota na zelené šipce, kterou tento označovač minul.



Příklad: Dana získá za minihru Robotů $14 + 3 = 17$ VB.

Minihra Vodníků – získáte tolik bodů, kolik udává nejvyšší hodnota na zelené šipce, kterou minula vaše loď při plavbě po řece. V případě, že se jedná již o druhou plavbu, přičtete 10, resp. 12 bodů.



Příklad: Karel získá za minihru Vodníků $12 + 8 = 20$ VB.

Minihra Golemů – každý umístěný žeton mostu přináší body v závislosti na pozici na herním plánu, kam byl umístěn. Každý žeton mostu, který byl postaven, ale už pro něj nebylo místo na herním plánu, má hodnotu 1 bodu.



Příklad: Petr postavil 5 mostů, dva na pozici za 3 VB, dva na pozici za 2 VB a jeden na pozici za 1 VB. Celkem tak získal 11 VB.

Vítězné body za získané žetony cen budov.



Příklad: Katka postavila sedm budov, z toho dvě II. úrovně a jednu III. úroveň, za což získá 26 VB.

Body za **bonusy pro závěrečné bodování** v jednotlivých čtvrtích (pokud jste nějaké získali).



Příklad: Dana získá v rámci bonusu pro závěrečné bodování u minihry Robotů $3 \times 3 = 9$ VB. Karel získá za tento bonus $1 \times 2 = 2$ VB. Nikdo další tento bonus nezískal, a proto mu nepřinese žádné body.

Vyhrává hráč, který má na konci partie nejvíce vítězných bodů. V případě shody vítězí ten z nich, kdo postavil více budov (má více žetonů cen budov). Pokud panuje shoda i nadále, vítězem se stává ten, komu zbylo více zdrojů. Jestliže nedojde k rozhodnutí ani nyní, všichni příslušní hráči se o vítězství dělí.

SÓLOVÝ REŽIM HRY

Pražská radnice se pyšní špičkovým vynálezem, který přitahuje pozornost celého světa. Po jejích chodbách se pohybuje plně automatizovaný radní, v pravém slova smyslu na baterky. Nikdy se neunaví a nikdy neříká ne! Zda bude odvádět lepší práci než lidé, se teprve ukáže.

V tomto režimu budete hrát sami proti automatizovanému soupeři – Radnímu. Vaším cílem je získat více vítězných bodů než on! Radní se pokouší simulovat hru skutečného živého hráče.



Zadní strany desek hráčů jsou určeny pro umělého hráče – Radního. Každá deska má jinou úroveň obtížnosti. Tuto informaci poskytuje ★ v pravém dolním rohu.



5 karet zaměření



8 karet sólových akcí



2 nápořední karty pro sólovou hru



5 žetonů odměn Radního

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte jako v případě 2 hráčů (včetně přípravy virtuálního hráče) s následujícími změnami:

- 1 Zvolte si úroveň obtížnosti hry (doporučujeme začínat na nejnižší). Deska s vybranou obtížností se stane deskou Radního; položte ji stranou pro sólový režim nahoru vedle své desky hráče.
- 2 Zamíchejte lícem dolů 5 žetonů odměn Radního a položte je jako dobírací hromádku poblíž jeho stupnice šeptandy. Umístěte 1 označovač v barvě Radního na pole „0“ této stupnice.
- 3 Zamíchejte všechny karty zaměření a vyložte jednu z nich na pozici „A“ vedle desky Radního a jednu na pozici „B“. Všechny zbývající karty vraťte do krabice.
- 4 Zamíchejte karty sólových akcí a položte je nadosah lícem dolů jako balíček.
- 5 Připravte 2 nápořední karty pro sólovou hru odpovídajícími stranami nahoru (podle toho, zda hrajete s kartou zaměření Čarodějnice na pozici „A“).
- 6 Otočte všechny žetony mostů na desce radního symboly cechů dolů.
- 7 Vždy budete prvním hráčem, takže radní získá první vliv ve čtvrti, která se nachází na pozici „A“, a počáteční odměnu pro tuto čtvrt. Do této čtvrti umístěte náhodně vybranou kartu budovy 0. úrovně.

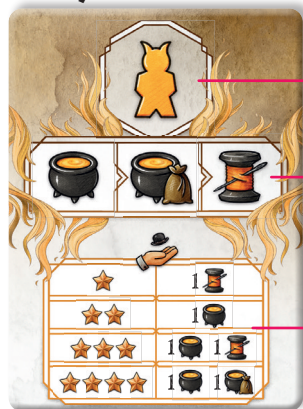
PRŮBĚH HRY

Většina pravidel je stejných jako ve hře více hráčů s následujícími výjimkami:

- **Zdroje** – všechny základní zdroje, jež Radní získá, jsou vzájemně zaměnitelné. Může tedy platit pivem místo ozubenými koly apod. Smí používat granát jako základní zdroj. Jestliže však platba vyžaduje granát, musí zaplatit přímo granát.
- **Stupnice šeptandy** – Radní nemůže používat šeptandu jako náhradu za základní zdroje ani s její pomocí měnit druh dělníka. Jestliže se dostane na konec stupnice šeptandy, otočí vrchní žeton odměny Radního z dobírací hromádky. Poté se označovač vrátí na pole „0“.
- **Symboly cechů** – pro Radního jsou všechny symboly cechů vzájemně zaměnitelné. Jestliže Radní staví most, zaplatí 2 jakékoli symboly cechů a umístí na herní plán jeden žeton mostu.
- **Karty hrnecků** – Radní nedostává karty hrnecků. Pokud by je měl získat, posune se místo toho o stejný počet polí na stupnici šeptandy.
- **Vylepšení a milníky** – Radní nikdy nedostává vylepšení ani milníky. Pokud by je měl získat, otočí místo toho vrchní žeton odměny Radního z dobírací hromádky a dostane uvedenou odměnu.
- **Předměty** – Radní nerozlišuje mezi druhy předmětů. Jakmile nějaký získá, umístí ho lícem dolů do vitríny nebo na pozici pro opravy.



Karty zaměření



Hlavní strategie Radního

Symbols se sestupnou prioritou, které Radní vyhledává při vyhodnocování akce

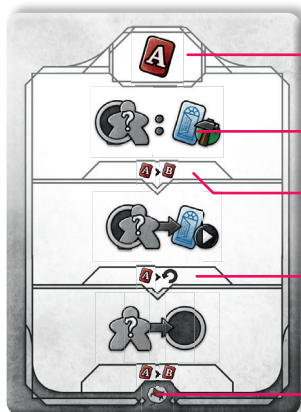
Odměna, kterou Radní získá z žetonů odměn Radního v závislosti na úrovni obtížnosti

Karty zaměření určují strategii Radního a udávají, jaké čtvrti upřednostňuje a jaké symboly vyhledává při stavění budov nebo výběru odměn. Jestliže se karta sólové akce nebo žeton odměny Radního odvolává na „A“, vždy se vztahuje ke kartě na pozici A. Totéž platí pro „B“.



Karta zaměření Čarodějnice: Tuto kartu nepoužívejte při vaší první hře a přidejte ji do hry až na 3. nebo 4. úrovni obtížnosti. Jestliže se karta zaměření Čarodějnice nachází na „A“, otočte náповědní kartu pro sólovou hru na příslušnou stranu, protože se některé minihry budou vyhodnocovat odlišně.

Tah Radního



Radní bude zpravidla upřednostňovat akce ve čtvrti podle karty zaměření na pozici A

Akce, kterou se bude Radní snažit provést jako první (zde stavba budovy, pokud má ve čtvrti dělníka)

Čtvrt, kde má Radní v úmyslu akci provést (zde čtvrt A, pokud to nebude možné, čtvrt B)

Čtvrt, kde má Radní v úmyslu akci provést (zde čtvrt A, pokud to nebude možné, zkoušejte to postupně dále proti směru hodinových ručiček)

Jestliže nebyla provedena žádná akce, zváží pasování

Radní ve svém tahu otočí vrchní kartu z balíčku karet sólových akcí. Ta určuje, jakou akci bude provádět a kde. Karta zahrnuje několik řádků akcí a Radní se je bude pokoušet vyhodnotit odshora dolů. Jestliže nemůže některou akci provést, přeskočí na následující řádek. Jakmile se mu úspěšně podaří nějakou akci vykonat, jeho tah končí a tato karta se odhodí. Pokud Radní není schopen provést žádnou akci z karty, zváží pasování a pokusí se provést jako poslední možnost akce z náповědní karty odpočinek. Když nedokáže ani to, pasuje.

Jestliže Radnímu dojdou karty v balíčku sólových akcí, zamíchejte jejich odhazovací hromádku a vytvořte z nich nový balíček.

AKCE

1. Umístění dělníka



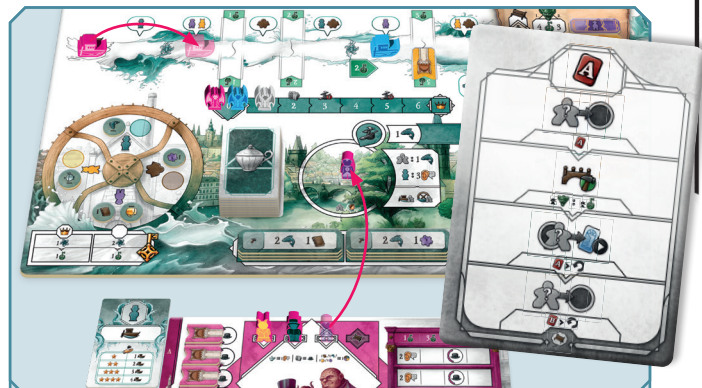
Jestliže Radní vysílá dělníka do čtvrti, vždy se řídí níže uvedeným pořadím priorit (tuto informaci naleznete rovněž na náповědní kartě pro sólovou hru). Bude se snažit o co nejlepší výsledek, jakého bude schopen. Pokud to nepůjde, zkusí druhý nejlepší. Odměny získává obvyklým způsobem (základní zdroj nebo šeptanda, případně přesune Čarodějnicí) a spustí odpovídající minihru.

Čerti

Radní vybere dělníka podle následujícího pořadí priorit získů z destičky plamínku: **oprava > libovolný zdroj > karta hrnečku > šeptanda**. Následně si vezme předmět, který sousedí s umístěným dělníkem po směru hodinových ručiček. Radní nedbá na různé druhy předmětů, a proto žeton předmětu otočte lícem dolů a začněte zaplňovat řady ve vitríně odshora dolů. Pokud Radní získá symbol opravy, bude střídavě tahat žeton předmětu ze sáčku na pozici pro opravy a umisťovat předmět z pozice pro opravy do vitríny.

Vodníci

Radní vybere dělníka, který ho **posune nejdále po řece**. V případě shody si vybere takového, který mu **přinese větší odměnu** z mlýnského kola. Radní přesouvá do vedlejší výšece žeton odměny, který se nachází v jeho výšece nejvíce vpravo.



Příklad: Cílem Radního je poslat dělníka do čtvrti Vodníků. S lodí Radního doplují nejdále Robot nebo Čert, protože Golema již nemá k dispozici. V tomto případě si Radní vybere jako dělníka Robota, protože díky němu získá z mlýnského kola větší odměnu.

Golemové

Radní vybere dělníka z frakce, **jejíž žeton priority je nejvýše**. Golem se po tržisti pohybuje proti směru hodinových ručiček. Pokud se nachází uprostřed, první pohyb udělá směrem nahoru. Radní získává odměny z tržiště běžným způsobem. V jeho případě jsou všechny žetony cechů **vzájemně zaměnitelné**.



Příklad: Radní umístí do čtvrti Golemů jako dělníka Vodníka. Následně posune figurku Golema o 3 kroky proti směru hodinových ručiček a získá odpovídající odměny – 2 symboly cechů a 1 pohyb po řece.

Roboti

Radní vybere dělníka, který mu poskytne **nejvíce posunů na stupnici nápadů**. Když si vybírá žeton krabice, upřednostňuje symboly z karet zaměření (A má přednost před B), jinak si vybere žeton vlevo. Jestliže už odměny z obou žetonů krabice někdo získal, otočí všechny lícem nahoru a získá odpovídající šeptanda.

2. Vstup do budovy

Při výběru budovy, do níž se má přesunout jeho dělník, upřednostní Radní budovu poskytující odměnu uvedenou na kartách zaměření (A má přednost před B). Jestliže tyto odměny nejsou k dispozici, vybere si kartu nejvyšší úrovně. V případě shody si vybere tu, která je blíže k rohu herního plánu. Může využívat mosty a vždy je při výběru karty budovy bere v potaz. Musí respektovat požadavek karty na druh dělníka.

Jestliže karta vyžaduje platbu v hrnečcích nebo vylepšení, zaplatí místo toho šeptandou. Pokud nemůže za použití karty zaplatit, musí si vybrat jinou.

3. Stavba budovy

Pro Radního jsou všechny základní zdroje vzájemně zaměnitelné, takže může platit libovolnou kombinací (při dodržení předepsaného množství). Pokud má stavět budovu ve čtvrti, ve které již má svého dělníka, nebude nikdy stavět takovou, kterou by tento dělník nemohl využít. Radní upřednostňuje stavbu budov se symboly odměn z karet zaměření (A má přednost před B). Jestliže tyto symboly nejsou k dispozici, vybere si kartu z nabídky nejvíce vlevo (s případným zohledněním svého dělníka v dané čtvrti). Když si vybírá, kde stavět, dává přednost prázdné pozici, poté levnější pozici a nakonec pozici nejbližší k rohu herního plánu. Radní poté získá vliv v dané čtvrti.



Příklad: Radní bude stavět budovu ve čtvrti Golemů. Oba žetony cen budov zahrnují stejný počet zdrojů, takže si vybere pozici vpravo. V této čtvrti má již jako svého dělníka Vodníka, proto si musí vybrat budovu, kterou by tento dělník mohl využít. Žádná z budov v nabídce, do níž by mohl Vodník vstoupit, nezahrnuje odměny uvedené na kartách zaměření. Z tohoto důvodu si vybere kartu s podmínkou „jakýkoli dělník“, protože se jedná o kartu nejvíce vlevo, kterou může Vodník využít.

4. Stavba mostu

Pro Radního jsou všechny symboly cechů vzájemně zaměnitelné. Když staví most, zaplatí 2 symboly cechů a umístí jeden žeton mostu do čtvrti frakce, která má momentálně největší popularitu, a sice na pozici, která přináší nejvíce bodů. Radní poté získá vliv v dané čtvrti.

5. Zvažování pasování



Dříve než Radní pasuje, zkontrolujte nápovědní kartu odpočinku, abyste zjistili, zda může postavit most (do čtvrti frakce, která má momentálně největší popularitu, a sice na pozici, která přináší nejvíce bodů) nebo budovu (ve čtvrti se svým dělníkem, ve čtvrti frakce s nejvyšší popularitou nebo kdekoli jinde).

Jestliže je to možné, musí Radní takovou akci provést. Jestliže lze udělat obojí, vybere si první možnost. Poté svůj tah zakončí. Ve svém následujícím tahu pokračuje běžným způsobem další akční kartou.

Jestliže nemůže provést ani jedno (postavit most nebo budovu), pasuje.

DALŠÍ PRAVIDLA

Čarodějnice

Radní upřednostňuje odměny uvedené na kartách zaměření (A má přednost před B). Jestliže nejsou k dispozici, přesune čarodějnici do čtvrti „A“ a získá zdroj. Jestliže se tam již čarodějnice nachází, přesune ji do dostupné čtvrti frakce s momentálně největší popularitou a získá zde zdroj.

Jestliže má Radní přidat nový žeton čarodějnice, přidá vrchní žeton z hromádky příslušné úrovně.



Žetony odměn radního

Jestliže Radní získá žeton odměny Radního (díky stupnici šeptandy, milníku nebo vylepšení), otočí vrchní žeton z dobírací hromádky a okamžitě získá vyobrazenou odměnu. Může se jednat o vliv ve čtvrti frakce s největší popularitou, granát, bonus pro závěrečné bodování nebo odměnu uvedenou na kartách zaměření (podle úrovně obtížnosti, jak je uvedeno na těchto kartách). Po získání odměny položte daný žeton poblíž desky Radního na odhazovací hromádku. Jakmile žetony Radního na dobírací hromádce dojdou, zamíchejte žetony z odhazovací hromádky a vytvořte novou dobírací hromádku.

Bonus pro závěrečné bodování

Při výběru prvního bonusu pro závěrečné bodování se Radní pokusí dostat na pole nejvíce vlevo v tabulce A. Pokud je již obsazeno hráčem, zkusí totéž v tabulce B. Jestliže není volné ani toto pole, umístí svůj označovač na druhé pole v tabulce A. V případě druhého bonusu obsadí pole v tabulce A nebo B, kterou si nevybral u prvního bonusu. Pro třetí bonus pro závěrečné bodování si vybere minihru, kde zatím dosáhl většího pokroku.

Vliv

Radní vždy upřednostní čtvrt frakce s největší popularitou.

Libovolný předmět z kotle

Radní si vezme předmět, který se nachází po směru hodinových ručiček od posledního použitého druhu dělníka.

Libovolná odměna z krabice

Radní si vybere odměnu uvedenou na kartách zaměření. Pokud nejsou k dispozici, vybere si krabici vlevo z výšece dělníka, kterého používal naposledy. Jestliže již odměny z obou krabic někdo získal, otočí je lícem vzhůru a získá běžným způsobem šeptandu.

Autoři hry: Petr Vojtěch, Michal Peichl, Jindřich Pavlášek

Ilustrace: Jindřich Pavlášek, Andy Dvořáček

DTP a grafika: Anežka Bělohoubková

Vývoj: Michal Smíd

Produkce: Jan Cízner

Editace pravidel: Barbora Šulcová, Tomáš Benda

Překlad do češtiny: Václav Pražák

Poděkování patří všem testerům, zejména: BB&B (Douglas, Miro), CoolnaDeskovky, Vojtěch Kolář, Jana Safránková, Vít Kadlec, Hynek Palatin, Šimon Volný, Dominique Černý, Jindřich Volak, Tereza Zmatlíková, Matyáš Volf, Agáta Couřová, Michal Režba, Filip Kadlec, Michal Langr, Alica Mařarová, Petra Machalová, Pavlína Prejsková, Jakub Siobos, Jáchym Langr, Nela Fraňková.

Speciální poděkování patří našim manželkám – Niky, Marii, Zdeňce – za jejich bezbřehou podporu.



Hledáte inspiraci?
Chcete si (nejen) o našich hrách
popovídat s dalšími nadšenými hráči?
Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Albi

PŘEHLED KARET

Některé karty vylepšení mohou být použity pouze jednou za tah. Doporučujeme si je po použití otočit o 90° pro přehled, které karty jsou ještě dostupné. Ihned po konci tahu si karty otočte zpět.



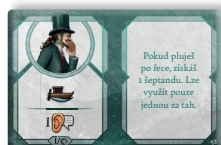
Předtím než si vezmete odměnu, můžete libovolně natočit destičku plamínku.



Nezískáte odměnu z nové výchozí pozice.



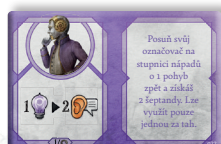
Odměnu z karty vylepšení získáte i tehdy, když změníte druh dělníka např. pomocí své karty vylepšení. Pokud například máte kartu Q26 a umístíte do libovolné čtvrti jako dělníka Robota a změníte ho na Čerta, získáte jako odměnu pivo a septandu.



Jednou za tah můžete získat septandu za jakoukoli akci nebo odměnu, která vám umožňuje pohyb po řece.



Tento efekt smíte použít pouze jednou před provedením každé akce. Nemůžete zaplatit 4 septandy za 4 pohyby navíc po řece nebo za 2 pohyby navíc po tržisti.



Nemůžete posunout zpět označovač, díky kterému jste již získali milník.



Při akcích „umístění dělníka“ a „vstup do budovy“ můžete považovat svého dělníka za dělníka libovolného druhu.



Ve svém tahu můžete pomocí této karty až dvakrát změnit 1 základní zdroj na 1 jiný základní zdroj.



Ve svém tahu můžete pomocí této karty zaplatit 1 libovolný základní zdroj a získat za to 3 septandy.



Ve svém tahu můžete pomocí této karty přesunout jednoho svého dělníka umístěného na náměstí do jakékoli jiné čtvrti. V této čtvrti nesmí být jiný váš dělník a nezískáte zde žádné odměny ani neaktivujete zdejší minihru.



Na začátku tahu můžete pomocí této karty virtuálně změnit jednoho svého dělníka na libovolný jiný druh dělníka. Tato změna se vztahuje pouze na jednu akci v daném tahu.



Pomocí této karty můžete přesunout čarodějnici z její stávající pozice do jakékoli jiné čtvrti. Za tento přesun nezískáte žádnou odměnu.



Pomocí této karty můžete zaplatit 1 granát a získat za to 2 libovolné základní zdroje.

Chcete se dozvědět více o světě Prahy neviděné? Naskenujte QR kód a objevte příběhy fantastických bytostí.



PŘEHLED SYMBOLŮ



Jedna figurka na hráče.



Jednou za tah.



Základní výměna. Zaplatíte X a získáte Y.



Konkrétní druh dělníka.



Libovolný dělník.



Dělník čekající na náměstí.



Umístěte dělníka do čtvrti.



Přesuňte dělníka z náměstí ve čtvrti na některou kartu budovy a aktivujte ji.



Čarodějnice. Získáte odměnu z pole čarodějnice, na němž se právě nachází.



Pokud jste první, kdo dosáhl tohoto pole, vezměte si 2 žetony dané úrovně a jeden z nich umístěte do této čtvrti a ihned si vezměte vyobrazenou odměnu. V opačném případě získáte pouze odměnu.



Základní zdroj.



Jakýkoli základní zdroj.



Uvedené množství jednoho druhu základního zdroje.



Šeptanda (nemůžete jí mít více než 6).



Granát. Můžete ho použít místo základních zdrojů nebo šeptandy.



Označte konkrétní symbol cechu na své desce hráče.



Označte 1 libovolný symbol cechu na své desce hráče.



Minihra Golemů: Posuňte figurku Golema ortogonálně o uvedený počet polí po tržisti a získáte odměny ze všech těchto polí.



Postavte most (odstraňte dva symboly cechu uvedené na žetonu mostu, který stavíte).



Minihra Robotů: Posuňte svůj označovač na stupnici nápadů o uvedený počet polí.



Minihra Robotů: Posuňte žeton času o tolik polí, kolik odpovídá druhu použitého dělníka. Posuňte svůj ukazatel na stupnici nápadů o tolik polí, kolik jste překročili.



Milník stupnice nápadů.



Minihra Robotů: Otočte lícem dolů žeton krabice v **libovolné výše** a získáte danou odměnu, **NEBO** otočte všechny již otočené žetony krabic opět lícem nahoru; za každý takto otočený žeton získáte 1 šeptandu.



Minihra Robotů: Otočte lícem dolů žeton krabice ve **výše** s **žetonem času** a získáte danou odměnu, **NEBO** otočte všechny již otočené žetony krabic opět lícem nahoru; za každý takto otočený žeton získáte 1 šeptandu.



Vezměte si **libovolný** předmět z vnějšího kruhu kotle v minihře Čertů.



Vezměte si předmět z vnějšího kruhu kotle v minihře Čertů sousedící s dělníkem, kterého jste použili.



Vytáhněte 1 předmět ze sáčku.



Vytáhněte si X předmětů ze sáčku a vezměte si Y z nich.



Umístěte 1 předmět ze sáčku na pozici pro opravy, **NEBO** přesuňte 1 předmět z pozice pro opravy do své vitríny.



Získejte odměnu z žetonu plamínku v závislosti na druhu dělníka, kterého jste použili. Poté otočte žeton plamínku o 90° po směru hodinových ručiček.



Posuňte svou loď po řece o uvedený počet polí.



Posuňte svou loď na nejbližší další pole ve směru plavby, na němž je vyobrazen dělník, kterého jste použili.



Vezměte si **všechny** odměny z výšece mlýnského kola, která odpovídá vašemu dělníkovi použitému v minihře Vodníků, a poté přesuňte jeden žeton odměny z této výšece do následující výšece po směru hodinových ručiček.



Vír na řece.



Karta hrnečku.



Postavte budovu.



Kompletně aktivujte jakoukoli viditelnou budovu (i obsazenou) v libovolné čtvrti. U všech efektů uvažujte, že je aktivoval 1 stejný libovolný dělník.



Získáte 1 vliv v libovolné čtvrti.



Prohlédněte si všechny dostupné karty vylepšení pro danou čtvrt, jednu z nich si nechte a zbývající vraťte zpět lícem dolů.



Když pasujete, umístěte svého 4. dělníka na destičku odpočinku, získáte vyobrazenou odměnu (kromě 3. éry). Až do konce této éry se vaše tahy přeskakují.



Označení nejvýhodnějšího nebo nejvyššího pole dané stupnice, které může být označeno pouze jedním hráčem.



Označte v libovolné tabulce závěrečného bodování první volné pole zleva. V každé tabulce závěrečného bodování smíte mít pouze 1 označovač.



Počet vítězných bodů.



SÓLOVÝ REŽIM



Žeton odměny Radního.



Radní získá odměnu z karty zaměření v závislosti na úrovni obtížnosti hry.



Otočte další kartu sólové akce.



Radní zváží pasování.



Radní upřednostní čtvrt frakce s největší popularitou.



Odkazuje na kartu zaměření na pozici A nebo B.