



VIKOMTI

ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOR HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKI

GRAFICKÁ ÚPRAVA A PRAVIDLA: SHEM PHILLIPS

© 2020 GARPILL GAMES

AUTOR PŘEKladU: ONDŘEJ POLÁK

REDAKCE A SAZBA: MIROSLAV TLAMICHA

KOREKTURY: DANIEL KNÁPEK

© 2020 TLAMA GAMES

WWW.TLAMAGAMES.COM

Hra *Vikomti Západního království* je zasazena do období na sklonku královy vlády, kolem roku 980 našeho letopočtu. Náš kdysi mocný král dal přednost míru před blahobytem a výměnou za příměří odkázal našim nepřátelům hromady zlata a rozsáhlá území. Jenže mír je křehká záležitost. Království upadá do chudoby a mnoho poddaných již nevěří, že je náš král schopný vůdce. Někteří se dokonce rozhodli oddělit od země koruny. Stále se těšíme přízni králova dvora, jenže i naše budoucnost je teď nejistá. Coby vikomti musíme uvažovat moudře a jednat rozhodně. Nechceme se protivit králi, ale pokud by se měla náhle změnit rovnováha moci, musíme si především udržet přízeň lidu.

CÍL HRY

Cílem hry *Vikomti Západního království* je dosáhnout nejvyššího počtu **vítězných bodů (VB)** na konci hry. Body je možné získat stavbou různých **budov**, opisováním **rukopisů**, prací na **hradě** a získáváním smluv na nové pozemky. Hráči sice začínají hru s hrstkou věrných měšťanů, ale pokud chtějí ve svých snahách uspět, měli by se rychle obklopit dalšími nadanými služebníky. V průběhu hry budou hráči putovat napříč královstvím a budovat svůj vliv v různých vrstvách společnosti. Konec hry nastane, jakmile v království zavládne blahobyt či chudoba – nebo možná obojí!

HERNÍ MATERIÁL

-  4 ukazatele zkaženosti
-  4 ukazatele počestnosti
-  50 mincí
-  80 poddaných (20 pro každého hráče)
-  4 figurky vikomtů (1 pro každého hráče)
-  12 cechovních domů (3 pro každého hráče)
-  12 obchodních stanic (3 pro každého hráče)
-  12 dílen (3 pro každého hráče)

HERNÍ MATERIÁL

72 surovin tří druhů:

-  24× kalamář
-  24× zlato
-  24× kámen



35 rukopisů

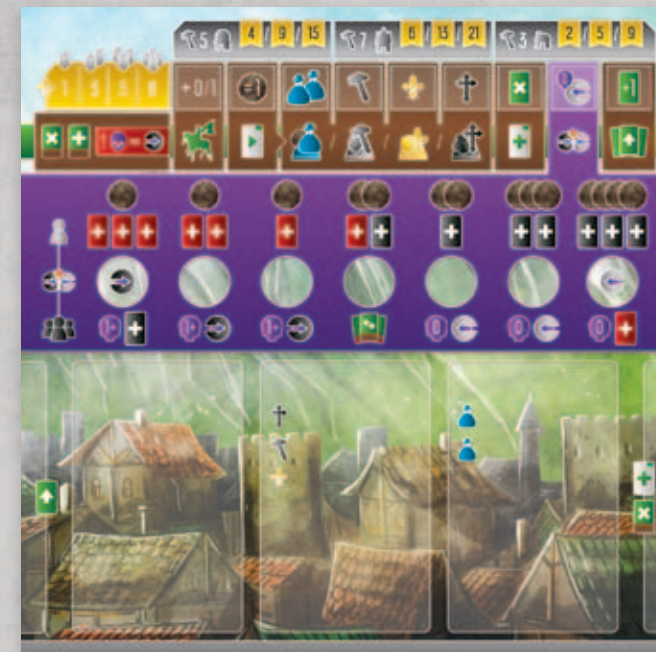
1 hrad

Před první hrou vyloupněte kartonové dílky a vložte je do hradu podle tohoto nákresu.

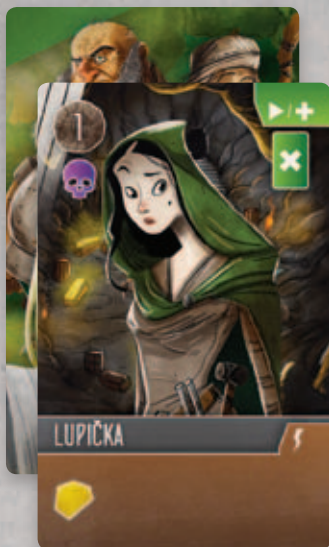


1 žeton začínajícího hráče

4 desky hráčů



5 dílů herního plánu



68 karet
neutrálních měšťanů
(černé názvy)



10 karet
významných měšťanů
(hnědé názvy)



32 karet
počátečních měšťanů
(názvy v barvách hráčů)



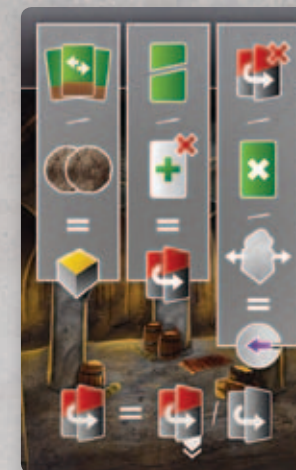
4 karty
církevních bonusů



8 karet počátečních intrik
(s hnědou hlavičkou)
pro sólovou hru



8 karet budoucích intrik
(s černou hlavičkou)
pro sólovou hru

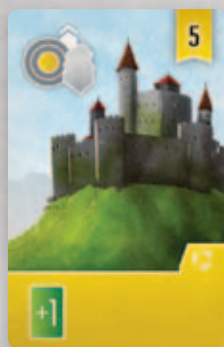


1 karta nápovědy
pro virtuálního hráče
pro sólovou hru



4 karty násobení

Zásoba veškerých následujících předmětů je neomezená: dluhy, smlouvy, kalamáře, kameny, zlato a mince. Pokud by kterýkoli ze zmiňovaných předmětů došel, hráči mohou použít karty násobení.



1 karta
hradního pána



1 karta chudoby



1 karta blahobytu



10 karet hráčů



30 karet dluhu
Líc = nesplacený (neotočený)
Rub = splacený (otočený)



30 karet smluv
Líc = sepsaná (neotočená)
Rub = stvrzená (otočená)



= 10 mincí
a 5 zlata

Při přípravě hry postupujte dle následujících kroků:

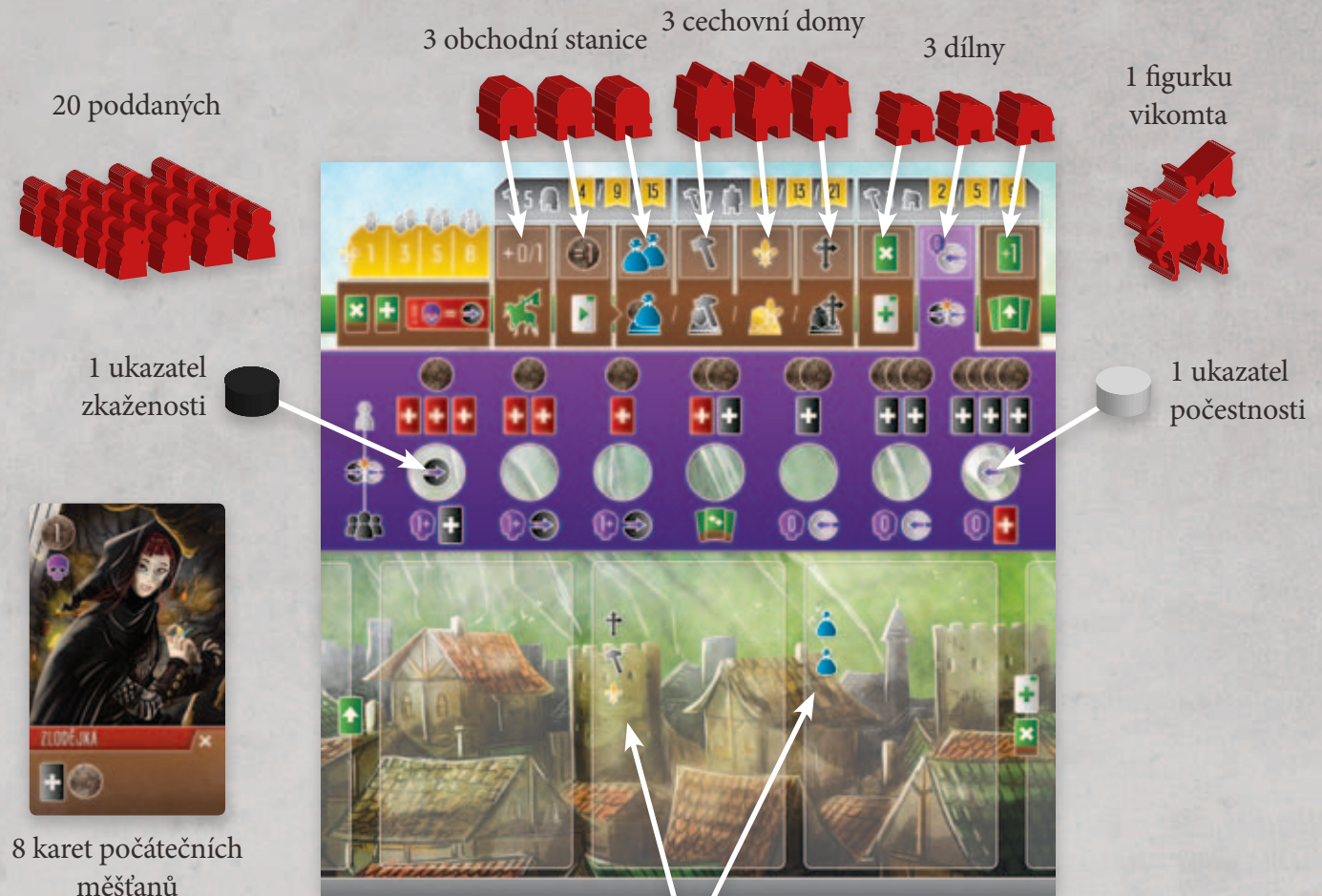
1. 5 dílů herního plánu otočte na odpovídající strany podle počtu hráčů (viz čísla natisknutá na vnitřním okraji jednotlivých dílů). Díly zamíchejte a náhodně rozmístěte tak, aby vnitřní okraje dílů utvořily kruh (červeným číslem prozatím nevěnujte pozornost).
2. Umístěte hrad doprostřed herního plánu tak, aby zapadl do otvorů a herní plán držel pohromadě. Hrad otočte náhodně.
3. Zamíchejte balíček karet neutrálních měšťanů a rozdělte jej na 5 přibližně stejných hromádek. Jednotlivé hromádky umístěte lícem vzhůru na vyznačená místa na herním plánu.
4. Najděte 5 rukopisů s šedým rubem (ostatní jsou černé). Tyto rukopisy položte lícem dolů na herní stůl, čímž utvoříte 5 hromádek. Poté zamíchejte zbylé rukopisy s černým rubem a na každou hromádku umístěte 6 těchto rukopisů lícem dolů. Každá hromádku teď čítá 7 rukopisů. Jednotlivé hromádky umístěte lícem nahoru na vyznačená místa na herním plánu (na vrchu jednotlivých hromádek by měly být rukopisy s šedými ruby).



Poznámka: Přestože balíčky karet měšťanů a hromádky s rukopisy zůstanou až do konce hry vždy lícem nahoru, hráči si je nikdy nesmí prohlížet. Pokud to některým hráčům dělá problém, můžete balíčky a hromádky utvořit tak, aby byly lícem dolů. Vždy pak otočíte pouze vrchní kartu/rukopis. V takovém případě ovšem nesmíte zapomenout karty a rukopisy otáčet.



5. Ze všech mincí, kalamářů, zlata, kamenů a násobících karet utvořte společnou zásobu na dosah všech hráčů. Také vedle plánu položte 4 karty církevních bonusů a kartu hradního pána.
6. Rozdějte každému hráči 1 desku hráče (otočenou na stranu vyobrazenou níže) a následující herní materiál ve zvolené barvě:



Tyto symboly mají efekt pouze během prvních dvou tahů hráče.

7. Náhodně určete začínajícího hráče a dejte mu žeton začínajícího hráče. Ponechá si ho až do konce hry.

8. Zamíchejte všechny karty hráčů. Poté vyložte do řady na stůl karty hráčů odpovídající počtu hráčů + 1. Zamíchejte balíček karet významných měšťanů a vyložte na stůl 1 významného měšťana pod každou kartu hráče. Tím utvoříte dvojice karet (vždy 1 významný měšťan s 1 kartou hráče). Na tomto obrázku vidíte příklad připravených karet pro hru 3 hráčů.



9. V obráceném pořadí (počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče a dále **proti** směru hodinových ručiček) si každý hráč vybere jednu dvojici karet. Poté každý hráč dodrží následující postup:

- Svoji figurku vikomta umístí na místo s odpovídajícím červeným číslem na herním plánu (podle čísla na vrchu zvolené karty hráče).
- Získá všechny suroviny, mince, dluhy a smlouvy vyobrazené na zvolené kartě hráče.
- Vyhodnotí jakékoli další kroky vyobrazené v dolní části zvolené karty hráče (otočí smlouvy, získá počestnost apod.).

Poznámka: Efekty karet hráčů č. 3, 5 a 6 je možno vykonat na jakémkoli dílu herního plánu. Efekt karty hráče č. 8 je nutno vykonat na dílu, kde stojí hráčův vikomt. Kartu hráče č. 9 může hráč použít ke zničení jakékoli své karty, a to ještě před prvním zamícháním svého balíčku.

- Otočí svou kartu hráče a položí ji vedle desky hráče jako nápovědu.
- Zamíchá zvoleného významného měšťana, svých 8 počátečních měšťanů a jakékoli měšťany získané z karty hráče a utvoří z nich svůj osobní dobírací balíček, který umístí lícem dolů nalevo od své desky hráče. Nakonec si svrchu svého balíčku dobere do ruky 3 karty.

10. Na kartu chudoby umístěte určitý počet karet dluhů (nesplacenou stranou nahoru) v závislosti na počtu hráčů (počty najdete přímo na kartě chudoby). Zbylé karty dluhů umístěte pod kartu chudoby. Na kartu blahobytu umístěte určitý počet karet smluv (sepsanou stranou nahoru) v závislosti na počtu hráčů (počty najdete přímo na kartě blahobytu). Zbylé karty smluv umístěte pod kartu blahobytu.



Pozor, počet karet dluhů a smluv nemusí být při různém počtu hráčů stejný.

Než se naplno vrhneme do pravidel hry samotné, určitě přijde vhod, když nejprve probereme dluhy a smlouvy. Jak už bylo zmíněno v kapitole **Příprava hry**, dluhy umístíte na a pod kartu chudoby, zatímco smlouvy umístíte na a pod kartu blahobytu. V průběhu hry budou hráči získávat jak karty dluhů, tak karty smluv. Vždy si je budou dobírat svrchu těchto dvou balíčků.

Konec hry nastane ve chvíli, kdy některý z hráčů odhalí kartu chudoby či blahobytu. Jakmile je karta chudoby či blahobytu odhalena, otočte ji a umístěte ji vedle příslušného balíčku (dluhů nebo smluv). Díky tomu si mohou hráči i nadále dobírat odpovídající karty, pokud to bude potřeba. Počet dluhů i smluv je neomezený. Pokud nastane výjimečná situace, kdy jsou jeden či oba balíčky prázdné, měli by hráči použít karty násobení.



V průběhu hry mají hráči možnost otočit karty dluhů a smluv.



= otočte dluh



= otočte smlouvu



= otočte dluh nebo smlouvu

Na konci hry přijde hráč o 2 VB za každý nesplacený (neotočený) dluh. Kdykoli hráč některý svůj dluh otočí (z nesplacené strany na splacenou), **okamžitě získá jednu libovolnou surovinu**. Na konci hry získává hráč 1 VB za každou sepsanou smlouvu. Pokud se hráči ovšem podaří smlouvu otočit (ze sepsané strany na stvrzenou), získá namísto toho 3 VB.

Pokud dojde k odhalení karty chudoby nebo blahobytu, hráči, kteří otočili nejvíce karet (druhu vyobrazeného na příslušné kartě), získají další body navíc. Pozornost hráčů se tedy bude střídat – jakmile se začne tenčit balíček dluhů, hráčům rázem dojde, že hráč s největším počtem otočených smluv získá nejvíce bodů za kartu chudoby. V návaznosti na to se hráči zaměří na získávání dalších smluv, což naopak způsobí, že se uspíší odhalení karty blahobytu. Bližší informace najdete v kapitole **Závěrečné bodování** těchto pravidel.

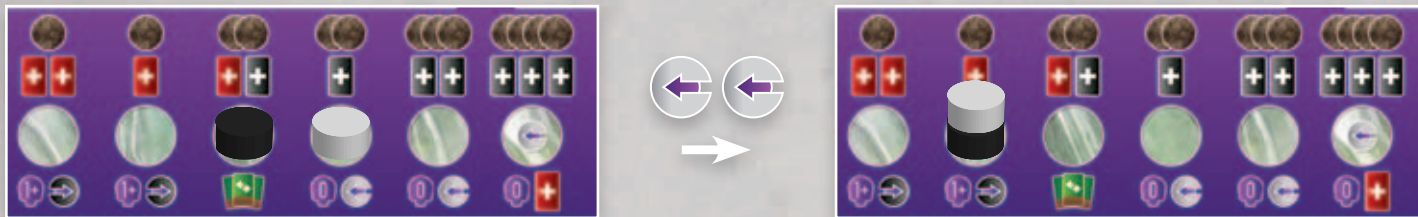
POČESTNOST, ZKAŽENOST A ZLOČINCI

Je také velice důležité pochopit, jaký vliv mají na hru zkaženost a počestnost. Hráči budou v průběhu hry různými akcemi a efekty získávat body obou těchto vlastností. Získání zkaženosti nebo počestnosti je pro hráče také jeden z nejjednodušších způsobů, jak nashromáždit další dluhy nebo smlouvy.



Jakmile hráč získá bod zkaženosti (→), posune svůj ukazatel zkaženosti na desce hráče o 1 políčko doprava. Jakmile hráč získá bod počestnosti (←), posune svůj ukazatel počestnosti na desce hráče o 1 políčko doleva. Pokud některý z ukazatelů posunout nemůže (protože už s ním došel na opačný konec stupnice), ignoruje veškerý další pohyb daného ukazatele. Pokud nastane situace, kdy hráč ve stejnou chvíli získá jak bod zkaženosti, tak bod počestnosti, nejprve vyhodnotí pohyb zkaženosti.

Jakmile se ukazatele zkaženosti a počestnosti střetnou, „spojí se“ a budou se od tohoto okamžiku až do vyhodnocení střetu pohybovat společně.



Příklad: Tento hráč právě získal 2 body počestnosti. První bod počestnosti posune jeho ukazatel počestnosti navrch ukazatele zkaženosti. Druhý bod počestnosti pak posune oba ukazatele o jedno políčko doleva.



K vyhodnocení střetu počestnosti a zkaženosti se vrátíme později. Prozatím je důležité, že vám tato stránka usnadní první čtení následujících stránek.



Zločinci jsou univerzální! Tato věta asi na první pohled nedává příliš velký smysl, ale také se k ní vrátíme v další kapitole pravidel. Zkrátka mějte na paměti, že během vykonávání hlavních akcí lze každý zločinecký symbol považovat za jakýkoli jiný symbol. Ovšem pozor, **nikdy jindy se za ostatní symboly nepovažují** (například během bodování rukopisů).

POPIS KARTY MĚŠTANA

Počet mincí pro najmutí, propuštění a pohyb

Symbole

Název

Schopnost karty



Efekt provedený okamžitě po najmutí nebo propuštění

Okamžik provedení schopnosti karty

Vysvětlení jednotlivých symbolů najdete na poslední straně těchto pravidel.

➔ Na levé straně tohoto symbolu jsou vždy naznačeny poplatky, akce, požadavky či události, zatímco na pravé straně jsou vidět jejich odměny či efekty. Například, dokud je tento Poutník umístěn na desce hráče, umožňuje hráči považovat každé 2 obchodní symboly za 1 církevní symbol.




PRŮBĚH HRY

Vikomti Západního království se hrají na neurčitý počet kol. V každém kole odehraje každý hráč 1 tah (počínaje hráčem s žetonem prvního hráče). Následuje hráč po jeho levici (po směru hodinových ručiček) a tak dále až do konce hry. Veškeré vítězné body se počítají až na konci hry.

V každém tahu projde hráč několik fází. Hlavním cílem hráče bude pohybovat vikomtem po herním plánu po směru hodinových ručiček tak, aby mohl vykonat jednu ze čtyř hlavních akcí, popřípadě aby najal do svých služeb nové měšťany. Fáze, ze kterých sestává každý tah, jsou vyobrazeny zleva doprava na vrchní části desky hráče.



Fáze 1: Správa karet

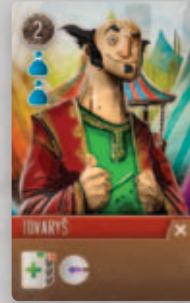
Během této fáze hráči spravují pohyblivou řadu karet měšťanů na svých deskách. Karty měšťanů poskytují symboly, které jsou velice důležité při vykonávání hlavních akcí. Jakmile hráč vyloží kartu do řady, tato karta také určí hráčův pohyb pro daný tah. Všechny karty mají buďto okamžitou , trvalou , nebo odcházející  schopnost.




Během této fáze musí hráč dodržet následující kroky:

1. Všechny karty měšťanů, které má hráč aktuálně na desce hráče, musí posunout o 1 místo doprava. Pokud to způsobí, že na pravém konci desky odejde karta z řady, měl by ji hráč umístit lícem nahoru na odkládací hromádku napravo od desky hráče. Pokud měla daná karta odcházející schopnost, hráč ji musí okamžitě vyhodnotit. V prvním tahu samozřejmě nelze tento krok provést.

Příklad: Jakmile tento Tovaryš odejde z desky hráče, odmění hráče akcí najímání zdarma a 1 bodem počestnosti.



2. Hráč vyloží 1 kartu měšťana na svou desku hráče. Vyloží ji na volné místo vlevo na desce hráče. Pokud je tento měšťan zločinec , hráč okamžitě získá 1 bod zkaženosti za každý symbol zločince na celé své desce hráče. Pokud má tato karta okamžitou schopnost, musí ji také okamžitě vyhodnotit.

Příklad: Pokud hráč vyloží na svou desku Odpůrkyni, okamžitě získá 2 body zkaženosti, plus 1 bod zkaženosti za každý další symbol zločince, který má aktuálně na desce hráče. Navíc kvůli okamžité schopnosti Lichvářky ihned získá 1 kartu dluhu.



Je možné, že hráč bude mít pouze 3 karty. **Nikdy však nesmí mít méně než 3 karty.** V tahu, kdy má hráč pouze 3 karty, by karta na pravé straně odešla, poté by ji hráč „zamíchal“ a vytvořil nový dobírací balíček, načež by ji vzal a umístil na volné místo na levé straně desky hráče.

Pokud hráč začíná svůj tah bez karet v ruce, musí na svou desku hráče umístit vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku.

Fáze 2: Pohyb

Během této fáze budou hráči pohybovat svými vikomty na herním plánu po směru hodinových ručiček. Vzdálenost pohybu, který musí hráč vykonat, určuje karta měšťana, kterou hráč v tomto tahu vyložil na svou desku hráče. Přesněji řečeno je vzdálenost určena hodnotou v mincích v levém horním rohu vyložené karty. Hráč se nikdy nesmí pohnout o menší počet míst, než kolik mu karta určuje, ale může zaplatit mince, aby se pohnul dál (1 mince za každé další místo).



Pokud hráčův vikomt ukončí svůj pohyb na stejném místě jako vikomt některého z protihráčů, může daný protihráč okamžitě přeskákat karty měšťanů na své desce hráče. Tento efekt vám připomene karta hráče.

Během pohybu se hráč musí řídit šipkami vedoucími z místa, na kterém aktuálně stojí. Nikdy se nesmí vracet. Je však možné, že se hráči podaří objet celý herní plán, čímž se ocitne zpět na políčku, na kterém začal. Stálo by to ovšem pěknou hromádku mincí.

Příklad: Z aktuálního místa by mohl červený hráč pohnout vikomtem po vnější cestě (na 1) nebo dolů, po vnitřní cestě (na 2). Z (1) může pohnout pouze dál po vnější cestě na další díl herního plánu na (3). Z (2) se může pohnout nahoru k vnější cestě (1) nebo dál po vnitřní cestě na další díl herního plánu na (4).



Protože má v tomto příkladu červený hráč 2 body pohybu (vyložil totiž Opata), mohl by pohnout vikomtem na další díl herního plánu (3 nebo 4) nebo dolů na vnitřní cestu (2) a pak zpět nahoru (1), čímž by se z počáteční pozice v zásadě pohnul pouze o jedno místo.



Fáze 3: Hlavní akce

Během této fáze vykonají hráči jednu ze čtyř dostupných hlavních akcí. Nezávisle na tom, kterou akci hráč vykoná, bude k zaplacení akce používat kombinaci symbolů na své desce hráče (a na bonusových kartách kolem ní, vyjma odkládacího balíčku), surovin nebo symbolů na propuštěných měšťanech.



4 hlavní akce jsou:



Obchod




Stavba
budovy



Umístění
poddaných





Opis
rukopisu

 Jako součást hlavní akce může hráč propustit kartu měšťana vyloženou lícem nahoru na herním plánu, ale pouze pokud je vedle ní jeho vikomt. Ovšem pozor, může tak učinit pouze tehdy, pokud jsou na dané kartě měšťana symboly akce, kterou momentálně vykonává (pamatujte, že zločinecké symboly jsou univerzální). Cena za propuštění měšťana je vyobrazena v symbolu mince v levém horním rohu karty. Každý hráč smí ve svém tahu propustit pouze 1 kartu měšťana. Když hráč propouští měšťana, musí nejprve zaplatit odpovídající sumu mincí, načez kartu trvale odstraní ze hry. Hráč dočasně získá k vykonání aktuální hlavní akce všechny symboly vyobrazené na levé straně karty (pod symbolem mince) a zároveň získá všechny okamžité bonusy vyobrazené v pravém horním rohu karty. Schopnosti a symboly na spodní části karty nemají při propuštění měšťanů žádný význam.



Příklad: Propustit tuto Tesařku by stálo 2 mince a hráč by okamžitě získal 1 bod počestnosti. Hráč by také na provedení aktuální akce získal 1 stavební symbol.



Obchod lze provést pouze na vnější cestě kolem herním plánu. Aby hráč zaplatil za tuto akci, může sečíst všechny obchodní  a zločinecké  symboly na své desce hráče, připlatit si další symboly mincemi (1 mince za každý další obchodní symbol) nebo zaplatit mince za propuštění karty měšťana, vedle které se nachází jeho vikomt.

Co hráč dostane výměnou za obchod, záleží vždy na místě, kde se nachází jeho vikomt. Každé místo na vnější cestě herního plánu má přiřazenou určitou směnu zboží. Hráč může na daném místě směňovat kolikrát chce, pokud si to může dovolit. Možné druhy směn jsou:



Získejte 1 mince za každý obchodní symbol. Pokud si symboly do této směny připlatíte mincemi, nevznikne vám žádný zisk. Možná se ovšem vyplatí utratit mince za symboly získané propuštěním měšťana, díky čemuž můžete získat i vhodný bonus za propuštění (v pravém horním rohu karty).



Získejte 1 kalamář, 1 zlato nebo 1 kámen za každé 2 obchodní symboly. Za 1 obchodní symbol nezískáte nic.



Za každé 3 obchodní symboly zničte 1 svou kartu měšťana. Ničení karet měšťanů pomáhá hráčům vylepšovat svůj dobírací balíček. Kdykoli hráč zničí kartu, trvale ji odstraní ze hry. Navíc okamžitě získá počet mincí odpovídající hodnotě vyobrazené v levém horním rohu zničené karty. Karty lze ničit pouze přímo z ruky nebo naslepo svrchu dobíracího balíčku. Ničení karet nikdy není povinné.






Za každé 4 obchodní symboly otočte 1 dluh nebo 1 smlouvu. Pokud máte dostatek symbolů na otočení více karet, můžete je otáčet v libovolné kombinaci.

Příklad: Červený hráč se rozhodl vykonat akci obchod, aby získal zlato. Nejprve sečetl všechny obchodní symboly na své desce hráče (4). Poté se rozhodl připlatit 2 mince, aby měl celkem 6 obchodních symbolů. Tím získal 3 zlata. Navíc díky trvalému efektu Obchodníka na desce hráče získal červený hráč 1 mince.











Stavbu budovy lze provést pouze na vnější cestě kolem herního plánu. Aby hráč zaplatil za tuto akci, může sečíst všechny stavební  a zločinecké  symboly na své desce hráče, připlatit si další symboly kameny (1 kámen za každý další stavební symbol) nebo utratit mince za propuštění karty měšťana, vedle které se nachází jeho vikomt.

Pokud se hráč rozhodne postavit budovu, musí tak učinit na dostupném (prázdném) staveništi , vedle kterého se nachází jeho vikomt. Povšimněte si, že na každém dílu herního plánu je řeka, která staveniště odděluje. Z levého místa dosáhnete pouze na staveniště na levém břehu řeky a z pravého místa dosáhnete pouze na staveniště na pravém břehu.

Pokud má hráč vikomta vedle dostupného staveniště, může si vybrat, jakou budovu na staveništi postaví. Může si vybrat kteroukoli z devíti budov na své desce hráče. Cena za stavbu budovy je vyobrazena ve vrchní části desky hráče, vedle dané budovy. Pokud už hráč postavil všech 9 budov, nemůže tuto akci vykonat.

  3 Dílny vyžadují 3 stavební symboly

  5 Obchodní stanice vyžadují 5 stavebních symbolů

  7 Cechovní domy vyžadují 7 stavebních symbolů.



Hráči na konci hry získají VB za postavené budovy. Hodnoty VB jsou vyobrazeny na vrchní části desky hráče. Čím více budov stejného typu hráč postaví, tím více bodů získá.

Příklad: Hráč dostane 4, 9, nebo 15 VB za 1, 2, nebo 3 obchodní stanice.

Jakmile si hráč vybere, kterou budovu postaví, musí stavbu zaplatit (viz výše). Poté vezme odpovídající budovu ze své desky hráče a umístí ji na zvolené staveništi. Hráč okamžitě získá bonus vyobrazený na staveništi, na které budovu umísťuje. Pokud je budova navíc spojená s již stojící budovou kteréhokoli hráče, oba hráči s budovami na opačných koncích spojnice okamžitě získají bonus vyobrazený na spojnici. Ovšem pozor, pokud patří obě budovy na opačných koncích spojnice stejnému hráči, daný hráč získá bonus pouze jednou.



Příklad: Červený hráč se rozhodl postavit dílnu. K tomu potřebuje 3 stavební symboly. Na desce hráče ovšem žádný nemá, a tak se rozhodne utratit 2 kameny (za něž 2 symboly získá) a 1 minci, za kterou propustí kartu Zedníka vedle svého vikomta. Ten mu poskytne potřebný třetí stavební symbol.

Protože hráč propustil měšťana, nejprve vyhodnotí propouštěcí efekt vyobrazený v pravém horním rohu karty. Pokud se rozhodne tohoto efektu využít, může v tomto případě přeskládat karty na své desce hráče. Jakmile má hotovo, vybere si, kam umístí svou dílnu. Tentokrát má jen jedinou možnost, protože je na tomto břehu pouze jedno volné staveniště a ostatní staveniště leží za řekou. Za umístění dílny na toto staveniště okamžitě získá 1 kalamář. Nová dílna je také spojená s obchodní stanicí modrého hráče, oba hráči tedy získají 2 mince ze společné zásoby.





Jakmile stojí budova na herním plánu, zanechá po sobě na desce hráče volné políčko se symbolem, který představuje trvalé vylepšení až do konce hry. Jednotlivá vylepšení jsou umístěna nad fázemi, ke kterým se vztahují.

První obchodní stanice dává hráči možnost pohnout vikomtem zdarma o 1 místo navíc. Tento pohyb navíc není povinný. Díky druhé obchodní stanici zaplatí hráč za propuštění měšťana vždy pouze 1 minci. Třetí obchodní stanice, stejně jako všechny cechovní domy, poskytují hráči trvalé symboly použitelné během akcí. První dílna umožňuje hráči odhodit kartu měšťana pokaždé, když nějakého dalšího měšťana najme (jakýmkoli způsobem). Druhá dílna odmění hráče 1 počestností, pokud během střetu ukazatelů (vysvětleno dále) nemá na desce žádný zločinecký symbol. Třetí dílna zvýší hráči limit karet na ruce o 1.

Budovy je možné stavět v libovolném pořadí.



Umístění poddaných lze provést pouze na vnitřní cestě kolem herního plánu. Aby hráč zaplatil za tuto akci, může sečíst všechny šlechtické  a zločinecké  symboly na své desce hráče, připlatit si další symboly zlatem (1 zlato za každý další šlechtický symbol) nebo utratit mince za propuštění karty měšťana, vedle které se nachází jeho vikomt.

Při umísťování poddaných může hráč použít 1, 3, 5, nebo 8 šlechtických symbolů, aby umístil 1, 2, 3, nebo 4 poddané. Náповědu k této akci najdete v levé horní části desky hráče. Během této hlavní akce musí být poddaní vždy umístěni na nádvoří na první úrovni hradu, vedle hráčova vikomta. Aby mohl hráč tuto akci vykonat, musí mít v zásobě alespoň jednoho poddaného.

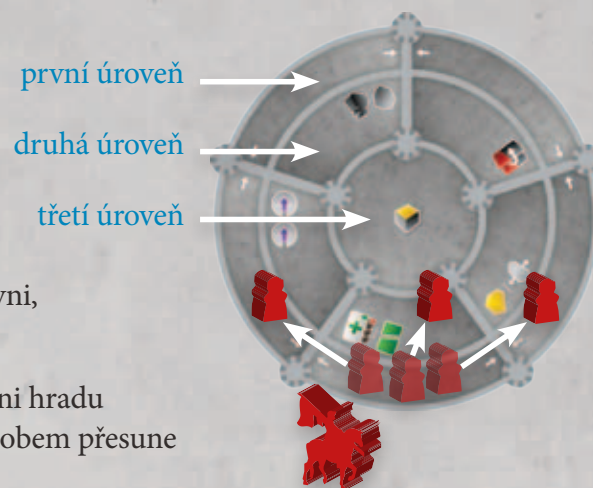
Po umístění poddaných musí hráč zkontrolovat, zda má na nádvoří, kam poddané právě umístil 3 nebo více poddaných. Pokud ano, nastanou následující kroky:

- Hráč přemístí jednoho poddaného z daného nádvoří dál do hradu, z první úrovně na druhou.
- Okamžitě vyhodnotí efekt vyobrazený na nádvoří na druhé úrovni, kam právě poddaného přemístil.
- Přemístí jednoho poddaného ze stejného nádvoří na první úrovni hradu na vedlejší nádvoří po směru hodinových ručiček. Stejným způsobem přesune jednoho poddaného proti směru hodinových ručiček.

Na příkladu znázorněném výše vidíme 3 průhledné poddané, které právě umístil červený hráč. Neprůhlední poddaní představují nádvoří, kam se poté přesunuli. Následkem přesunu na druhou úroveň by červený hráč získal možnost najmout zdarma měšťana, nebo zničit kartu.

Vždy po vyhodnocení pohybu po hradě musí hráč zkontrolovat, zda má 3 nebo více poddaných na dalším nádvoří na první úrovni hradu. Tato situace může nastat v důsledku pohybu poddaných z jiného nádvoří. Pokud ano, pak vyhodnotí pohyb stejně jako v předchozím případě.

Pokud má hráč 3 nebo více poddaných na více nádvořích najednou, může je vyhodnotit v libovolném pořadí. Mějte na paměti, že efekty a akce získané přesouváním poddaných je nutno vyhodnotit okamžitě.



Po vyhodnocení pohybu poddaných na všech nádvořích na první úrovni hradu se hráč podívá na druhou úroveň hradu. Opět platí, že pokud má na jednom nádvoří 3 nebo více poddaných, musí jednoho z nich přesunout dále do hradu, na třetí úroveň, čímž okamžitě získá 1 libovolnou surovinu (vyobrazeno na hradě). Na rozdíl od první úrovně se však již poddaní na druhé úrovni nepřesouvají proti či po směru hodinových ručiček. Díky tomu si může mazaný hráč urychlit cestu na třetí úroveň, pokud si ponechá 2 poddané na nádvoří na druhé úrovni.

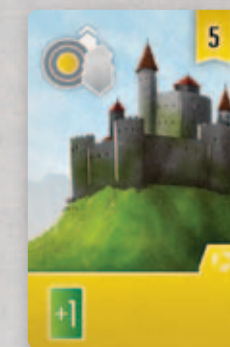
Jakmile aktivní hráč vyhodnotil pohyb všech svých poddaných na hradě, musí zkontrolovat, zda je na některém nádvoří **na první nebo druhé úrovni hradu** 3 nebo více poddaných (tentokrát na barvě nezáleží). Pokud ano, pak musí z daného nádvoří vykázat tolik poddaných, dokud na nádvoří nezůstanou právě 3 poddaní. O vykázání poddaných rozhoduje vždy hráč, který je právě na tahu. Může se dokonce rozhodnout, že vykáže své vlastní poddané.

Poddaní vykázání z hradu se vždy vrací do zásoby hráče, kterému patří. Daný hráč také okamžitě získá kompenzaci. Pokud byl poddaný vykázán z první úrovně, dostane hráč 2 mince. Pokud byl poddaný vykázán z druhé úrovně, získá hráč 1 početnost a 1 libovolnou surovinu. Tento efekt vám připomene vaše karta hráče. Karta hráče vám také připomene, kolik bodů na konci hry dostanete za poddané na hradě. Každý poddaný na hradě přinese hráči právě tolik bodů, na kolikáté úrovni stojí.



Kartu hradního pána okamžitě získá ten hráč, který jako první přesune poddaného na třetí úroveň hradu. Aktuální hradní pán by si tuto kartu měl ponechat vedle desky hráče. Ovšem pozor, pokud se podaří některému hráči přesunout na třetí úroveň hradu více poddaných, než kolik jich tam má hradní pán, odebere mu kartu hradního pána a položí ji vedle své desky hráče. Hráč, který je na konci hry hradním pánem, získá 5 VB navíc. Ve fázi 6 (Dobráni karet) má hradní pán navíc zvýšený limit karet na ruce o 1 kartu. Pokud hráč v průběhu tahu přijde o kartu hradního pána, nemusí odhodit kartu nad svůj aktuální limit karet na ruce. Stávající limit bude mít vliv, pouze až si příště dobere karty.

Poznámka: Může nastat situace, kdy bude mít některý z hráčů 3 poddané na jednom nádvoří i mimo svůj tah (například pokud umístil poddaného jako bonus za propojení budovy nebo jiný efekt). V takovém případě nejprve vyhodnotí pohyb poddaných ten hráč, který je právě na tahu, a teprve poté pohne poddanými jeho protihráč. Jakmile všichni hráči vyhodnotí pohyb poddaných, může se aktivní hráč vrátit zpět ke svému tahu.





Příklad: Červený hráč se rozhodl umístit poddané do hradu. Na své desce hráče má pět šlechtických symbolů (1 za Zlodějku, 1 za Dozorce, 1 za cechovního domu a 2 za schopnost Dobrodince). Hráč se navíc rozhodl, že připlatí 3 zlata, takže má dohromady 8 šlechtických symbolů. Díky tomu umístí 4 poddané na první úroveň hradu, a to na nádvoří, vedle kterého stojí jeho vikomt.


Po umístění těchto poddaných má červený hráč na daném nádvoří na první úrovni hradu celkem 5 poddaných. Proto pohne jedním poddaným dál do hradu na druhou úroveň, čímž získá 1 kalamář a 1 kámen. Poté pohne jedním poddaným po směru hodinových ručiček a jedním proti směru. Díky tomu má hráč 3 poddané na levém spodním nádvoří na první úrovni hradu. Opět pohne jedním poddaným dál do hradu. Tím získá 2 počestnosti. Stejně jako předtím pohne jedním poddaným po směru hodinových ručiček a jedním proti směru. Díky tomu má hráč opět 3 poddané na nádvoří vedle svého vikomta. Celý proces pohybu zopakuje a získá 1 kalamář a 1 kámen. Jakmile má vyhodnoceny veškeré pohyby na první úrovni hradu, podívá se na druhou úroveň.

Na levém horním nádvoří na druhé úrovni hradu (nádvoří s kalamářem a kamenem) má hráč celkem 4 poddané. Pohne jedním poddaným dále do hradu na třetí úroveň a získá 1 libovolnou surovinu. I po tomto pohybu mu zůstávají na nádvoří na druhé úrovni 3 poddaní. Proto pohne dalším poddaným na třetí úroveň hradu a získá další libovolnou surovinu. Díky tomuto pohybu má červený hráč nejvíce poddaných na třetí úrovni hradu, takže si od modrého hráče převezme kartu hradního pána.

Tím jsou vyřešeny veškeré pohyby poddaných červeného hráče. Už mu zbývá jen podívat se, jestli na některém nádvoří zůstali víc než 3 poddaní. Na pravém horním nádvoří na první úrovni hradu je 5 poddaných. Červený hráč se rozhodne vykázat oba poddané modrého hráče. Modrý hráč si vrátí poddané zpátky do své zásoby a navíc získá za každého z nich 2 mince. Nakonec červený hráč vyhodnotí schopnost na kartě Dozorce. Rozhodne se odhodit jednu kartu z ruky na svůj odkládací balíček.



Opis rukopisu lze provést pouze na vnitřní cestě kolem herního plánu. Aby hráč zaplatil za tuto akci, může sečíst všechny církevní  a zločinecké  symboly na své desce hráče, připlatit si další symboly kalamáři (1 kalamář za každý další církevní symbol) nebo utratit mince za propuštění karty měšťana, vedle které se nachází jeho vikomt.

Aby mohl hráč opsat rukopis, musí mít takový počet církevních symbolů, který odpovídá počtu církevních symbolů na rukopisu vedle jeho vikomta. Jakmile hráč tento požadavek splní (ať už symboly z desky hráče, kalamáři nebo propuštěním měšťana), položí si daný rukopis vedle své desky hráče. Pokud je na rukopisu okamžitý efekt , musí ho hráč okamžitě vyhodnotit. V každém tahu může hráč opsat pouze jeden rukopis.

První hráč, který opiše 3 rukopisy se stejnou barvou stuhy, okamžitě získá odpovídající kartu církevního bonusu a položí si ji vedle své desky hráče. Každá tato karta má na konci hry hodnotu 3 VB.

Hráč na konci hry také získá body vyobrazené na pravé straně určitých rukopisů. Kromě toho také získá body za sady rukopisů se stuhami rozdílných barev. Například sada 3 rukopisů s různými stuhami přinese hráči na konci hry 9 VB.



Pokud nastane situace, kdy dojdou rukopisy v některé z hromádek na herním plánu, nesnažte se ji doplnit. Přímou na herním plánu jsou natisknuty další rukopisy. Takový rukopis si sice hráč nemůže vzít do své zásoby, ale může jej opsat a také využít jeho okamžitého efektu.

Příklad: Červený hráč se rozhodl opsat rukopis s šedou stuhou na obrázku níže. K tomu bude potřebovat 6 církevních symbolů. Ministrant mu přináší jeden symbol a další symbol má za kartu církevního bonusu. Rozhodne se navíc připlatit 3 kalamáře a jednu minci, aby propustil Vyděrače (který mu navíc umožní okamžitě zamíchat balíček). Poté si hráč vezme tento rukopis a položí jej vedle své desky hráče. Na konci hry díky němu získá 1 VB za každou budovu, kterou postavil, a případně další body, pokud má sadu rukopisů s různými stuhami.



Fáze 4: Najímání

Po vykonání jedné z hlavních akcí může hráč najmout jednu kartu měšťana svrchu balíčku, vedle kterého stojí jeho vikomt. Cena za najmutí karty měšťana je vyobrazena v levém horním rohu karty. Během této fáze smí hráč vždy najmout pouze 1 kartu měšťana. Aby mohl měšťana najmout, musí hráč zaplatit požadovaný počet mincí a umístit danou kartu měšťana na svůj odkládací balíček. Okamžitě také musí vyhodnotit efekt vyobrazený v pravém horním rohu karty. Pokud nastane situace, kdy dojdou karty v některém z balíčků na herním plánu, nedoplňujte ho. Přímo na herním plánu jsou natisknuty další karty. Takovou kartu měšťana sice hráč nemůže najmout, ale může využít jejího okamžitého efektu při propuštění.

**Fáze 5: Vyhodnocení střetu**

Pokud jsou během této fáze (*nikdy jindy se tento efekt nehodnotí*) ukazatele zkaženosti a počestnosti aktivního hráče na stejném políčku, musí hráč okamžitě vyhodnotit důsledky střetu. Střet ukazatelů má hned několik efektů a hráči je společně vyřeší v následujícím pořadí:



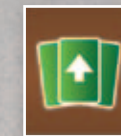
1. Všichni hráči, kteří postavili druhou dílnu a zároveň nemají na desce hráče žádného zločince, získají 1 počestnost.
2. Všichni hráči vyhodnotí schopnosti karet měšťanů na svých deskách, jež se aktivují během střetů.
3. Hráč, který je právě na tahu, získá karty a mince vyobrazené nad políčkem, kde se nachází jeho ukazatele zkaženosti a počestnosti.
4. Všichni protihráči získají efekty či předměty (*pokud mohou*) vyobrazené pod políčkem, kde se nachází ukazatele zkaženosti a počestnosti **hráče, který je právě na tahu**. Při získávání těchto efektů hraje roli počet zločinců, který má každý z protihráčů na své desce hráče.

Jakmile hráči vyhodnotí všechny efekty popsané výše, hráč, který je právě na tahu, okamžitě přemístí své ukazatele počestnosti a zkaženosti zpět na počáteční políčka na opačných koncích desky hráče.

Příklad: Červený hráč musí vyřešit střet. Sice postavil druhou dílnu, má ale na své desce hráče zločince, takže nezíská počestnost. Za schopnost Pouličního prodavače získá jeden kalamář. Nad políčkem, kde se nachází jeho ukazatele, jsou 2 karty dluhů a 3 mince. Všechny tyto předměty okamžitě získá. Všichni hráči bez zločinců na svých deskách získají 1 počestnost. Nakonec červený hráč přesune ukazatele počestnosti a zkaženosti zpět na počáteční políčka.

**Fáze 6: Dobrání karet**

Během této fáze si hráč dobírá karty, dokud opět nedosáhne maximálního limitu karet na ruce nebo dokud mu nedojdou karty v dobíracím balíčku (*popřípadě i odkládacím balíčku*). Limit karet na ruce je na začátku hry 3, ale lze ho během hry navýšit. Je možné, že hráč ještě před dobráním drží v ruce maximum karet, nebo dokonce drží karty nad limit. V takových případech si karty nedobírá, ovšem ani neodhazuje karty nad limit.




Pokud si hráč (*kdykoli během hry*) musí dobrat karty a má prázdný dobírací balíček, musí okamžitě zamíchat svůj odkládací balíček a vytvořit nový dobírací balíček. Zároveň musí spočítat, kolik má v tuto chvíli na desce hráče zločineckých symbolů. Pokud má během míchání na desce 1 či více zločineckých symbolů, získá 1 zkaženost (*ale nikdy ne víc než 1*). Pokud na desce žádné zločinecké symboly nemá, získá 1 počestnost. Tento efekt vám připomene vaše karta hráče. Je možné, že během míchání dojde ke střetu ukazatelů počestnosti a zkaženosti. Tento střet hráč vyhodnotí až během své příští fáze 5 (*pokud zamíchal balíček až ve fázi 6, střet by vyřešil až v příštím tahu*).

Jakmile si hráč dobere karty až do maximálního počtu karet na ruce, začíná tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček. Tento hráč opět začne svůj tah ve fázi 1 a dojde až do fáze 6. Poté následuje další hráč a tak dále až do konce hry.

KONEC HRY

Konec hry nastane ve chvíli, kdy je odhalena karta chudoby nebo blahobytu (*viz str. 9*). V takovém případě hráči dohrají aktuální kolo a poté následuje jedno další, závěrečné kolo. Tím pádem budou mít všichni hráči stejný počet tahů. *Jinými slovy, hráč sedící po pravé ruce začínajícího hráče bude ve hře na tahu jako poslední.*

Je možné, že na konci hry bude odhalena jak karta chudoby, tak karta blahobytu. Takovou situaci nazýváme Rozpolcené království a znamená to, že se při závěrečném bodování budou počítat body z obou těchto karet.

Poznámka: Karty měšťanů s trvalou schopností  nemají během závěrečného bodování žádný efekt.

Jakmile hra skončí, hráči si sečtou body za následující oblasti:



Postavené budovy

Body jsou vyobrazeny na vrchu desek hráčů



Poddaní na hradě

VB za každého poddaného jsou rovny úrovni, na které se nachází



Opsané rukopisy

VB za sady rukopisů se stuhami různých barev a za určité rukopisy samotné



Karty hradního pána a církevních bonusů

VB jsou vyobrazeny na jednotlivých kartách



Nesplacené dluhy

-2 VB za každý



Sepsané smlouvy

1 VB za každou



Stvrzené smlouvy

3 VB za každou

Karta chudoby (pokud je odhalena)

Hráči s nejvyšším, druhým nejvyšším a třetím nejvyšším počtem otočených smluv získají 12, 8 a 4 VB. Aby mohl hráč získat VB za tuto kartu, musí mít alespoň 1 otočenou smlouvu. V případě shody si hráči rovnoměrně rozdělí VB za příčky, které takto obsadili.

Příklad: Dva hráči se dělí o první příčku. Rozdělí si body za první a druhou příčku. Každý získá 10 VB $((12+8)/2)$. Hráč na třetí příčce získá 4 VB. Pokud by se 3 hráči dělili o druhou příčku, každý získá 4 VB $((8+4)/3)$.

Karta blahobytu (pokud je odhalena)

Postup je stejný jako u karty chudoby, pouze se namísto otočených smluv počítají karty otočených dluhů.

Při hře méně než 3 hráčů ignorujte prostřední odměnu (8 VB) na kartách chudoby i blahobytu.

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. V případě shody vyhrává hráč s vyšším počtem mincí a surovin. Pokud shoda stále trvá, hráči vítězství sdílí.

Červený hráč by získal celkem 109 VB:

26 VB za postavené budovy (4+13+9)

19 VB za poddané na hradě

44 VB za opsané rukopisy (26 za 3 různě velké sady, 6 za postavené budovy, 5 za šlechtické symboly, 4 za symboly zločinců a 3 za otočené dluhy)

5 VB za kartu hradního pána

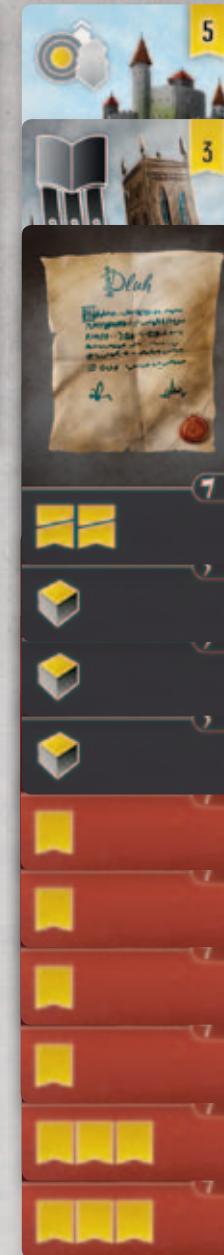
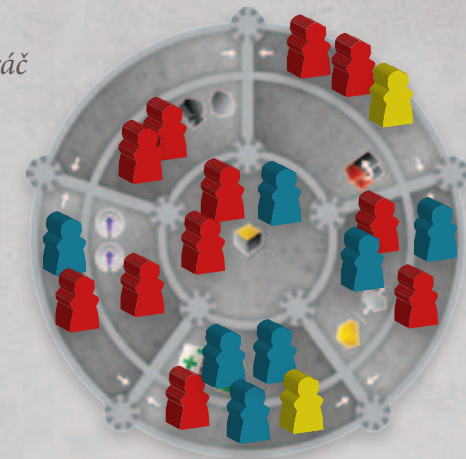
3 VB za kartu církevního bonusu

-2 VB za nesplacený dluh

4 VB za sepsané smlouvy

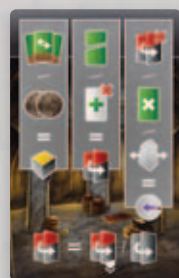
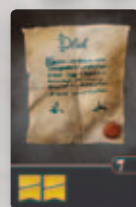
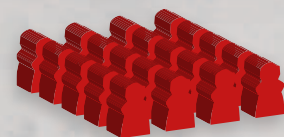
6 VB za stvrzené smlouvy

4 VB, protože byla odhalena karta chudoby a červený hráč měl třetí nejvyšší počet otočených smluv



Příprava pro vás zůstává víceméně beze změny. Pro přípravu virtuálního hráče postupujte následovně:

1. Vyberte 1 z desek hráčů a otočte ji na stranu desky virtuálního hráče. V levém horním rohu desky virtuálního hráče uvidíte, na co se nejspíše zaměří jeho strategie (*umístování poddaných, stavbu budov apod.*). V následujících příkladech budeme používat církevního virtuálního hráče.
2. Stejně jako v případě běžné desky hráče umístěte 9 budov na desku virtuálního hráče. (*Povšimněte si, že pozice obchodních stanic a cechovních domů jsou prohozené.*) Dejte virtuálnímu hráči 20 poddaných, ukazatele počestnosti a zkaženosti, figurku vikomta a kartu nápovědy pro virtuálního hráče. Virtuální hráč nepotřebuje karty měšťanů.
3. Vezměte si žeton začínajícího hráče.
4. Oddělte karty počátečních intrik (*s hnědou hlavičkou*) od budoucích intrik (*s černou hlavičkou*). Podívejte se na desku virtuálního hráče, na místo vlevo, kam by se běžně vykládaly karty měšťanů. Tam uvidíte, které karty intrik máte před touto hrou odstranit. Vraťte je do krabice. Zamíchejte karty počátečních intrik a umístěte je lícem dolů nalevo od desky virtuálního hráče. Zamíchejte karty budoucích intrik umístěte je stranou lícem dolů, aby nebylo možné zaměnit dobírací balíček budoucích intrik s hlavním dobíracím balíčkem intrik.
5. Během kroku číslo 8 běžné přípravy hry odhalte o jednu dvojici karet významných měšťanů a karet hráčů méně (*2 dvojice při standardní sólové hře*). Vy si vybíráte jako první. Poté se podíváte na zbylou kartu hráče a umístíte vikomta virtuálního hráče na hrací plán podle čísla, které vám určuje. Tuto kartu můžete poté spolu se zbylou kartou významného měšťana vrátit zpět do krabice.



6. Dejte virtuálnímu hráči veškeré počáteční předměty vyobrazené na jeho desce na místě vlevo, kam by se běžně vykládaly karty měšťanů.

Příklad: Církevní virtuální hráč začíná s jedním kalamářem, jedním kamenem, jednou smlouvou, jedním dluhem a jedním cechovním domem, umístěným na stejném místě jako jeho vikomt (také vyhodnotí patřičný efekt za jeho umístění).

PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY: PŘEHLED

Sólová hra probíhá prakticky stejně jako běžná hra více hráčů. Vaše tahy budou probíhat naprosto stejně. Během tahu virtuálního protihráče otočíte jednu kartu intrik z jeho dobíracího balíčku a vyhodnotíte několik efektů. Tato karta simuluje soupeření proti skutečnému hráči.

Při vykonávání tahu virtuálního hráče je potřeba dodržovat několik obecných pravidel. Většinu z nich najdete na kartě nápovědy pro virtuálního hráče.



Vikomt virtuálního hráče se pohybuje pouze po směru hodinových ručiček po vnější cestě na herním plánu. Vnitřní cestu vůbec nepoužívá.

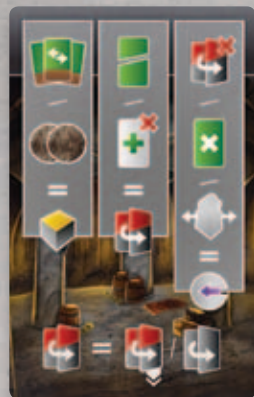


Stejně jako při běžné hře platí, že pokud ukončí hráč pohyb vikomta na stejném políčku jako vikomt protihráče, poskytnete tím protihráči možnost přeskládat karty na desce hráče. To platí pro vás i pro virtuálního hráče. Jak je ovšem naznačeno na kartě nápovědy pro virtuálního hráče, virtuální hráč v tomto případě získá jednu libovolnou surovinu.



Kdykoli má virtuální hráč získat libovolnou surovinu, bude se řídit podle tabulky na desce virtuálního hráče (*na zeleném pozadí*). Pouze virtuální hráč zaměřený na karty považuje všechny suroviny za stejné.

Příklad: Církevní virtuální hráč přednostně sbírá kalamáře. Pokud jich má 6 nebo více, vybere si kámen. Pokud má 4 nebo více kamenů, vybere si zlato.



Na kartě nápovědy virtuálního hráče vidíte, jak se zachová v určitých situacích:

Sloupec 1: Kdykoli má možnost přeskládat karty na desce nebo získá 2 mince, získá namísto toho 1 libovolnou surovinu.

Sloupec 2: Kdykoli má možnost zničit kartu nebo má prázdný dobírací balíček budoucích intrik ve chvíli, kdy si má dobrat kartu budoucích intrik, otočí na místo toho jednu kartu dluhu nebo smlouvy.

Sloupec 3: Kdykoli má otočit kartu dluhu nebo smlouvy, ale žádnou takovou nemá, dostane 1 počestnost. Také dostane 1 počestnost kdykoli by měl odhodit kartu nebo získat volnou akci pohybu na hradě.



Pokud má virtuální hráč na výběr mezi otočením karty dluhu a smlouvy, pokusí se nejprve otočit ten druh karty, kterých zatím otočil méně. Pokud otočil obou druhů stejně, tak otočí dluh. Pokud má aktuálně pouze jeden druh karet, jednoduše otočí jednu z nich.



Všechny tyto symboly mají pro virtuálního hráče stejný význam: jednoduše vezme 1 kartu svrchu dobíracího balíčku budoucích intrik a položí ji lícem nahoru navrch svého odkládacího balíčku.



Tento symbol značí, že virtuální hráč propustí měšťana, vedle kterého se aktuálně nachází jeho vikomt. Virtuální hráč okamžitě vyhodnotí efekt vyobrazený v levém horním rohu karty právě propuštěného měšťana. Poté danou kartu měšťana odstraňte ze hry. Na rozdíl od běžných hráčů, virtuální hráč nezíská symboly vyobrazené na kartě a nepoužije je k zaplacení hlavní akce.



Tento symbol znamená „hlavní cíl“ virtuálního hráče. Pokud má virtuální hráč vykonat tuto akci, podívejte se do levého horního rohu desky virtuálního hráče. Tam zjistíte, co hráč udělá. *Například hlavním cílem církevního virtuálního hráče je opsat rukopis.*



Když virtuálnímu hráči dojde dobírací balíček, znamená to, že mu pravděpodobně odešla z desky 1 karta a zbývají mu na ní 2 karty. Tento stav je záměrný.



Během stavby budov se virtuální hráč vždy nejprve pokusí postavit budovu co nejvíce vlevo na své desce hráče (*kterou si může dovolit*), a pokusí se ji umístit na herní plán na volné stavenišťe (*vedle kterého aktuálně stojí jeho vikomt*) také co nejvíce vlevo (*po směru hodinových ručiček*). Virtuální hráč vyhodnotí efekty a bonusy ze stavenišťe a spojnic stejně jako běžný hráč. Ani virtuální hráč nesmí během stavby budov překračovat řeku.

Pokud virtuální hráč vyhodnocuje efekt stavby budovy zdarma (například jako bonus z rukopisu), pokusí se ji nejprve umístit na herní plán na volné stavenišťe (vedle kterého aktuálně stojí jeho vikomt) co nejvíce vlevo (po směru hodinových ručiček). Pokud je toto stavenišťe už zabrané, pokusí se budovu postavit dál po směru hodinových ručiček (tentokrát bude dokonce překračovat řeku), dokud nenarazí na volné stavenišťe. Těto akce zdarma se virtuální hráč vzdá pouze tehdy, pokud jsou všechna stavenišťe zabraná.



Pokud virtuální hráč využívá šlechtické akce k umístění poddaných na hrad, může tak učinit i z vnější cesty. Jednoduše umístí poddané na první úroveň hradu na nádvoří, na které navazuje díl herního plánu, kde právě stojí jeho vikomt. Virtuální hráč se vždy pokusí umístit co nejvíce poddaných. Pověšimněte si, že na desce virtuálního hráče je vyznačeno, že virtuální hráč nikdy během své akce neumístí jen jednoho poddaného. Pokud má virtuální hráč možnost vykázat z hradu poddané, vždy si zvolí ty vaše. Virtuální hráč může získat kartu hradního pána i příslušných 5 VB na konci hry, ale efekt zvýšeného limitu karet na ruce je mu k ničemu. Pokud má virtuální hráč na první úrovni hradu hned několik skupin tří nebo více poddaných, vyhodnotí jejich pohyb po směru hodinových ručiček, počínaje nádvořím, na které navazuje díl herního plánu, kde právě stojí jeho vikomt. Pokud má virtuální hráč na druhé úrovni hradu na výběr ze dvou odměn, vždy si zvolí první z nich.

Pokud virtuální hráč vyhodnocuje efekt umístění poddaných zdarma (například jako bonus z rukopisu), vždy je umístí na první úroveň hradu na nádvoří, na které navazuje díl herního plánu, na kterém právě stojí jeho vikomt.



Pokud virtuální hráč opisuje rukopis, může tak učinit i z vnější cesty. Zaměří se na rukopis na tom dílu herního plánu, kde právě stojí jeho vikomt. Pokud virtuální hráč získá kartu církevního bonusu, vezme si ji stejně jako běžný hráč.

Pokud virtuální hráč vyhodnocuje efekt opsání rukopisu zdarma (například jako bonus z rukopisu), vždy se pokusí nejprve opsat rukopis na tom dílu herního plánu, kde právě stojí jeho vikomt. Pokud si tento rukopis nemůže vzít (kvůli omezením daného efektu), bude pokračovat dál po směru hodinových ručiček po herním plánu, dokud nenarazí na rukopis, který si může vzít. Těto akce zdarma se virtuální hráč vzdá pouze tehdy, pokud si nemůže vzít ani jeden rukopis.

Na začátku tahu virtuálního hráče posuňte všechny karty na jeho desce hráče o jedno místo doprava (*stejně jako při běžné hře*). Poté otočte vrchní kartu z jeho dobíracího balíčku intrik a umístěte ji na místo vlevo na desce virtuálního hráče. Až tak učiníte, jednoduše odshora dolů vyhodnoťte všechny efekty vyobrazené na této kartě intrik. Pozor, symboly v barevné hlavičce karty nemají žádný efekt, pouze pomáhají virtuálnímu hráči při placení akcí.

Příklad: V prvním tahu virtuální hráč nejprve propustí měšťana vedle políčka, na kterém právě stojí jeho vikomt (v tomto příkladu jsme se rozhodli, že mu to poskytneme 1 počestnost). Pak pohne vikomtem o dvě políčka dál na vnější cestě, samozřejmě po směru hodinových ručiček. Nakonec se pokusí umístit poddané. Bohužel má virtuální hráč pouze dva šlechtické symboly a žádné zlato. Proto namísto toho otočí jednu kartu dluhu a získá 1 počestnost.

V druhém tahu zahrál virtuální hráč kartu intrik se symbolem zločince. Podle instrukcí na kartě intrik tedy získá 1 zkaženost za každý symbol zločince na své desce (1). Poté získá vrchní kartu z dobíracího balíčku budoucích intrik a položí ji lícem nahoru na odkládací balíček. Potom pohne vikomtem o jedno políčko a pokusí se splnit svůj hlavní cíl. Pro církevního virtuálního hráče to znamená opsat rukopis. Rukopis na dílu herního plánu, na kterém právě stojí jeho vikomt, si žádá pouze 3 církevní symboly. Virtuální hráč 3 symboly má (včetně symbolu za cechovní dům a symbolu zločince). Proto si rukopis vezme a položí jej vedle své desky hráče. Za okamžitý efekt rukopisu navíc získá další kartu budoucích intrik.



Konec sólové hry nastane ve stejnou chvíli jako konec běžné hry. Mějte na paměti, že i virtuální hráč provede svůj závěrečný tah.

Virtuální hráč získá body za stejné kategorie jako běžný hráč. Ovšem na rozdíl od běžných hráčů také získá 1 VB za každou zbývající surovinu. Tento efekt vám připomene deska virtuálního hráče.



Pokud získáte více vítězných bodů než virtuální hráč, stáváte se vítězem. Pokud toužíte po skutečné výzvě, zkuste porazit všechny 4 virtuální hráče.

Pokud si přejete zvýšit úroveň obtížnosti některého z virtuálních hráčů, zkuste během přípravy hry do jeho dobíracího balíčku intrik přimíchat 1, 2 nebo 3 karty budoucích intrik.



RYCHLÝ PŘEHLED EFEKTŮ

Pokud není řečeno jinak, jsou všechny efekty povinné.



Získej 1 kalamář.



Získej 1 kámen.



Získej 1 zlato.



Získej 1 minci.



Získej 1 kalamář, kámen nebo zlato *(ne minci)*.



Získej 1 dluh *(nesplacený)*.



Získej 1 smlouvu *(sepsanou)*.



Otoč 1 nesplacený dluh *(na splacený)*.



Otoč 1 sepsanou smlouvu *(na stvrzenou)*.



Otoč 1 nesplacený dluh nebo 1 sepsanou smlouvu.



Získej zdarma 1 z dostupných rukopisů o hodnotě 3 nebo 4.



Kterákoli budova / všechny budovy.



Najmi zdarma 1 z dostupných karet měšťanů na herním plánu.



Toto znamená „kdykoli libovolný hráč vyhodnotí střet“.



Získej 1 zkaženost.



Získej 1 počestnost.



Přeskládej karty na své desce hráče *(tento efekt není povinný)*.



Odhoď 1 kartu z ruky nebo dobíracího balíčku. Pokud je tvůj dobírací balíček prázdný, můžeš zamíchat odkládací balíček a odhodit kartu z něj *(tento efekt není povinný)*.



Znič 1 kartu z ruky nebo dobíracího balíčku. Pokud je tvůj dobírací balíček prázdný, můžeš zamíchat odkládací balíček a odhodit kartu z něj *(tento efekt není povinný)*. Zničenou kartu odstraň ze hry a získej mince rovné hodnotě zničené karty.



Zamíchej svůj odkládací balíček zpátky do dobíracího balíčku. Abys mohl tento efekt vyhodnotit, musíš mít v odkládacím balíčku alespoň 1 kartu.



Pohni jedním ze svých poddaných na libovolném nádvoří na první úrovni hradu na jedno z přilehlých nádvoří na první úrovni *(tento efekt není povinný)*.



Zdarma umístí vyobrazený počet poddaných na libovolné nádvoří na první úrovni hradu.



Zdarma umístí vyobrazenou budovu na libovolné dostupné staveniště.