

Katedrála

Sheila Santos & Israel Cendrero

Ry oslavil svá vojenská vítězství, nechal v polovině 16. st. car Ivan Hrozný postavit katedrálu, která bude později známá jako Chrám Vasila Blaženého. Její neotřelý vzhled vznikal v průběhu dekad a na její stavbě se podílelo několik různorodých skupin stavitelů.

Ve hře **Katedrála** se ujmete skupiny stavitelů, kteří mají za úkol chrám vybudovat. Každý z hráčů bude stavět několik částí monumentu. Díky využití vašeho vlivu u církve a různých městských cechů se budete snažit získat větší přízeň cara než vaši konkurenti. Až bude stavba dokončena, hráč, který dosáhne největší prestiže, se stane vítězem!



Příprava hry

1 Umístěte **Tržiště A** doprostřed stolu a ujistěte se, že vám zbývá dostatek místa na stavenišť chrámu. **B**

2 Každý hráč si zvolí dostupnou barvu a do své hráčské oblasti si umístí:

- Desku **dílen**, základní (doporučeno pro několik úvodních partií), nebo pokročilou stranou nahoru. **C**

- **4 prapory** umístí do svého inventáře na desce dílen. Zbývající 2 prapory položí také na desku, na pole pod inventářem. **D**

- **4 ozdoby**, tedy 1 zdobené dveře, 2 zdobené klenby a 1 ozdobný kříž, umístí na odpovídající místa na desce dílen. **E**

3 Umístěte **počítadla bodů** každého z hráčů na pole s číslem 2 na bodovací stupnici (vine se po okraji tržiště) tak, aby strana s nápisem „+40“ směřovala dolů. **F**

4 Zamíchejte **žetony zdrojů** a náhodně umístěte po jednom na každé z 8 políček na tržišti tak, aby byly všechny lícem nahoru. **G**

5 Zamíchejte karty vlivu pro každou ze čtyř skupin (cech řemesníků, cech formanů, cech kupců a kněží) zvlášť. Z každé skupiny náhodně vyberte jednu a umístěte je na čtyři vyznačená políčka na tržišti (nezáleží na tom, na kterou pozici je která karta umístěna). **H**

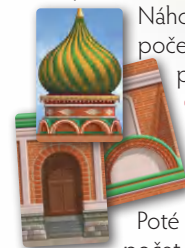


6 Vezměte do dlaní všech **5 kostek**, zatřeste s nimi a jednu z nich nechte náhodně spadnout. Tu umístěte k políčku, které poskytuje \star . Tento postup pak opakujte pro další políčka ve směru šipek (vždy nechte náhodně spadnout jednu kostku a umístěte ji k dalšímu políčku, kde ještě kostka není). **I**

7 Na zvoleném místě poblíž tržiště vytvořte obecnou zásobu **materiálu a rublů**. **J**

8 Vezměte **karty plánů K**, které mají na sobě tolik symbolů hlav, kolik hráčů bude hrát, a zamíchejte je. Jednu z nich náhodně vyberte, ostatní vraťte do krabice. Vybraná karta určuje výšku každé z věží katedrály, které budou hráči během hry budovat. Každá věž má přesně jednu základnu a jednu kupoli, ale počet prostředních částí se liší.

9 Vezměte **karty katedrály** a každý z jednotlivých balíčků (základny, prostřední části a kupole) zamíchejte zvlášť.



Náhodně vytáhněte odpovídající počet karet základen podle karty plánů a umístěte je na stavenišť **B**, přičemž dbejte na to, aby každá karta byla umístěna lícem nahoru (tedy aby byly vidět náklady na stavbu dané části).

Poté nad ně umístěte odpovídající počet karet prostředních částí podle karty plánů pro jednotlivé věže, každou věž pak završte kartou kupole. Nyní vraťte kartu plánů a zbytek karet katedrály do krabice.

10 Vezměte dílky vylepšení. Pokud hru hrajete v méně než třech hráčích, vraťte všechny dílky se symbolem \star do krabice. Položte dílky na stůl lícem dolů a dobře je zamíchejte. Poté je náhodně umístěte lícem nahoru na karty katedrály tak, aby na každé ležel jeden dílek. **L**

11 Hru začne ten hráč, který naposledy **pracoval na stavbě**. Získá 3 rubly, další hráči po něm po směru pohybu hodinových ručiček získají 4 rubly, 4 rubly a 5 rublů.

Pokročilou stranu desky dílen poznáte podle kružítka na pracovním stole. Pro tuto stranu desky platí speciální pravidla pro použití dílků vylepšení a pro odemykání ozdob (viz str. 7). Pokud hrajete s pokročilou stranou

desky dílen, nachystejte komponenty následujícím způsobem: ozdoby jsou umístěny na vyznačená místa na desce dílen, 4 prapory umístěte do svého inventáře, 2 prapory umístěte na dvě místa pro dílky vylepšení bílé dílny.

Pokud hrajete Katedrálu poprvé, doporučujeme použít tuto sestavu karet.

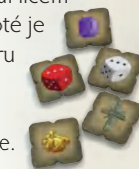
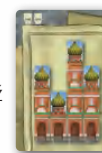


ZDROJE A MATERIÁLY

Ve hře je použit pojem „materiál“ pro jakékoliv fyzické předměty, které se používají při stavbě, například cihly nebo dřevo. Pojem „zdroje“ ve hře souhrnně označuje materiál, rubly a body uznání.

	DŘEVO		ZLATO
	CIHLY		SMARAGD
	KÁMEN		AMETYST

TENTO SYMBOL ODPOVÍDÁ JEDNOMU KUSU JAKÉHOKOLIV MATERIÁLU.



Průběh hry

Hráči se střídají po jednotlivých tazích po směru pohybu hodinových ručiček. Každý z hráčů zahraje celý svůj tah, pak přijde na řadu další hráč.

SÓLO HRA

Pokud si chcete zahrát sólový režim, najdete pro něj pravidla na str. 18.

Bodovací stupnice

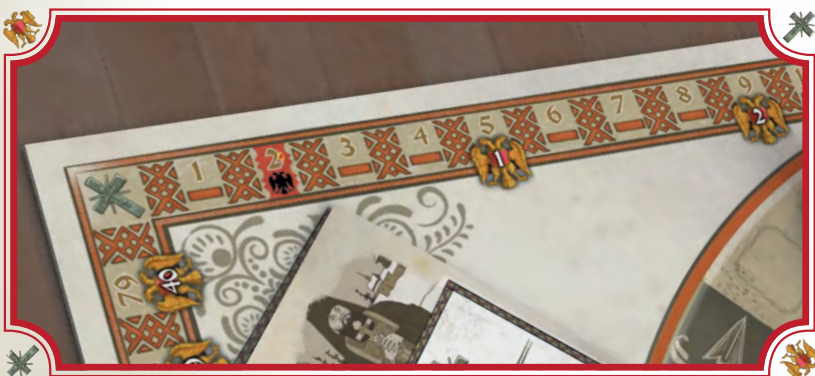
Určitě jste si všimli, že bodovací stupnice, která se vine po okrajích tržiště, slouží k počítání dvou odlišných hodnot: **bodů uznání** ✦ (čísla s béžovým pozadím) a **bodů prestiže** 🦅.

Kdykoliv vás hra instruuje, abyste „obdrželi nebo ztratili ✦“, posuňte svoje počítadlo bodů o odpovídající počet polí dopředu či dozadu.

Hra končí, jakmile jeden z hráčů dokončil stavbu své šesté části katedrály. Daný hráč **obdrží 3 🦅** jako odměnu a **spustí se konec hry**. Každý z ostatních hráčů má poté ještě poslední tah.

Kdykoliv vás hra instruuje, abyste „obdrželi nebo ztratili 🦅“, posuňte svoje počítadlo bodů k nejbližšímu poli prestiže dopředu či dozadu. Od určité oblasti se oba druhy bodů posunují stejně.

Ve hře zvítězí ten, kdo dosáhne nejvíce bodů prestiže.



Tah hráče

Ve svém tahu musí hráč odehrát jednu z následujících 3 základních akcí:

- Zamluvit si stavbu části katedrály**
- Pracovat na části katedrály**
- Pořídít si zdroje z tržiště**

Jako volitelnou akci mohou hráči v kterémkoliv okamžiku svého tahu provést kteroukoliv z těchto akcí (i obě tyto akce):

- **Ztratit 1 bod prestiže a za to získat 2 rubly.** V takovém případě hráč posune svoje počítadlo bodů dozadu na nejbližší pole prestiže a vezme si 2 rubly ze zásoby.



- **Ztratit 1 bod prestiže a přehodit některé kostky.** V takovém případě hráč posune svoje počítadlo bodů dozadu na nejbližší pole prestiže, vybere si jedno z 8 políček na tržišti a přehodí všechny kostky, které se na něm nacházejí. Tuto volitelnou akci je možné provést pouze 1× za tah.



Zamluvení stavby části katedrály

Stavitelé katedrály mají své zamluvené části stavby (tedy karty katedrály), na kterých pracují. K nim umísťují lešení, které je ve hře znázorněno prapory. K vyšším částem věží se dostanete jen přes lešení, které musí být umísťováno odspodu směrem nahoru. Toto platí pro všechny karty katedrály: není možné si je zmluvit, pokud na kartě pod nimi není prapor, nebo se nejedná o kartu základny.

Aby si hráč mohl zmluvit stavbu části katedrály, musí provést následující kroky:



1 Vezme si libovolný prapor ze své desky dílen (čímž případně rozšíří kapacitu svého inventáře).

2 Umístěním svého praporu na kartu katedrály si **zmluví jednu dostupnou kartu katedrály**.

Karta katedrály je dostupná tehdy, když na ní není umístěn prapor a jedná se buď o kartu základny, nebo pod danou kartou (směrem dolů k základně) je karta s praporem kteréhokoli hráče.

3 Vezme si **dílek vylepšení**, který ležel na zamluvené kartě katedrály, a umístí jej na libovolné volné políčko dílny na své desce dílen. Má dvě možnosti:

A Umístit dílek vylepšení **lícem dolů**. Pokud tak učiní, nebude moci tuto dílnu později aktivovat.

B Zaplatit **cenu** (v rubelech) uvedenou na tomto políčku dílny a umístí dílek lícem nahoru. Bude moci získat výhodu uvedenou na tomto dílku pokaždé, když pohne kostkou, která odpovídá barvě tohoto políčka – viz „Aktivace dílny“ (str. 15).

4 Po umístění dílku vylepšení lícem nahoru získá hráč **okamžitě** danou výhodu.

V tomto příkladu vidíme, že žlutý hráč umístil jeden svůj prapor na kartu katedrály s dílkem, na kterém je vyobrazena bílá kostka **1 2**. Žlutý hráč zaplatí 2 rubly, aby dílek umístil na svoji modrou dílnu **3**.

Hráč získá zdroj podle aktuálního políčka na tržišti, na kterém se nachází bílá kostka (což jsou 2 rubly) **4**.

POKROČILÁ STRANA DESKY DÍLEN

Pokud hrajete hru s pokročilou stranou desek dílen, platí následující: Hra se ve všech ohledech hraje stejně jako standardní hra **až na to**, že umístění dílku do dílny má **pevnou cenu 3 rubly** a že ozdoby nejsou dostupné hned od začátku hry. V okamžiku, kdy si hráč zmluví stavbu části katedrály a umístí si dílek vylepšení do dílny lícem nahoru, odemkne si danou ozdobu.

Pokud hráč nemůže nebo nechce zaplatit za umístění dílku, ozdobu v dané hře již **nebude moci** odemknout. Prapory, které jsou na začátku hry umístěny na políčkách bílých dílen, lze kdykoliv vzít při zamluvení stavby části katedrály. Na políčko bílé dílny ale **nelze** umístit dílek vylepšení, dokud není použit prapor z daného políčka (do té doby prapor toto políčko blokuje).



1 Žlutý hráč se chystá zmluvit si stavbu části katedrály. Rozhodne se, že si dílek vylepšení umístí do zelené dílny, aby si tak odemknul zdobenou klenbu.

2 Vezme tedy ze svého inventáře prapor a umístí ho na vybranou část katedrály, čímž si tuto část zmluví pro stavbu a získá dílek vylepšení.

3 Zaplatí 3 rubly a dílek vylepšení si umístí do zelené dílny. Nakonec přesune odemknutou zdobenou klenbu na odpovídající místo na desce dílen. Kdyby býval umístil prapor z bílé dílny, mohl by si dílek vylepšení umístit do bílé dílny.



b

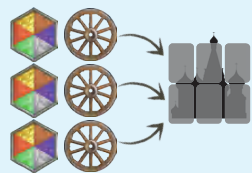
Práce na části katedrály

Když už je ležení na místě (tedy prapor leží na kartě katedrály), může se parta zedníků pustit do práce a postavit danou část katedrály. Aby tak mohli učinit, budou k tomu potřebovat stavební materiál. Pokud to půjde, budou moci katedrálu zkrášlit i nádhernými ozdobami.

Vždy, když hráč hraje tuto akci, může na stavenišťe dopravit až **tři kusy materiálu**.

STAVBA

Hráč vezme ze svého inventáře až tři kusy materiálu dle své volby a přesune je na jednu či více karet katedrály se svým praporem. Hráč



Materiály mohou být použity pro **stavbu** a/nebo **výzdobu** katedrály. Pokud jsou na jedné nebo více částech katedrály umístěny požadované materiály, je tato část dokončena, hráč obdrží body uznání a případně i rubly. Za přidání ozdoby může být odměněn body prestiže.

nemusí kartu katedrály dokončit v rámci jedné akce – jednoduše ponechá materiál ležet na kartě, čímž je jasné, které materiály byly již pro tuto část katedrály doručeny ❶.

DOKONČENÍ ČÁSTI KATEDRÁLY

Část katedrály je dokončena ve chvíli, kdy na dané kartě leží všechny požadované materiály ❷. Když se tak stane, proveďte následující kroky:

- Všechn materiál odstraňte z karty a vraťte jej do zásoby.
- Daný hráč obdrží body uznání a rubly dle karty ❸.
- Kartu otočte, aby zobrazovala dokončenou část katedrály. Prapor hráče na kartě zůstává ❹.

CO SE STANE, KDYŽ JE DOKONČENA ČÁST KATEDRÁLY A POD NÍ (SMĚREM K ZÁKLADNĚ) ZBÝVAJÍ JEŠTĚ NEDOKONČENÉ ČÁSTI?

Pokud jsou po dokončení části katedrály pod danou kartou v rámci stejné věže karty částí katedrály, které nebyly dokončeny, car potrestá ty hráče, kteří si tyto nedokončené části zamluvili.

Hráči, kteří si tyto nedokončené karty zamluvili, okamžitě ztrácí body uznání rovnající se počtu dokončených částí nad jejich kartami, bez započítání jejich vlastních dokončených částí.



Na prvním obrázku je situace, kdy červený hráč dokončil část katedrály dříve než modrý hráč. Modrý hráč je potrestán ztrátou 1 ✨. **A** V dalším průběhu hry dokončil žlutý hráč část katedrály, přičemž modrému hráči se stále nepodařilo dokončit ani jednu ze svých částí, **B** je tedy potrestán ztrátou 3 ✨: 1 ✨ za horní část s modrým praporem (která má nad sebou pouze 1 dokončenou část) a 2 ✨ za spodní část s modrým praporem (která má nad sebou 2 dokončené části, jednu část žlutého hráče a jednu část červeného hráče).



V tomto příkladu je modrý hráč při dokončení horní části potrestán ztrátou 1 ✨ za jednu dokončenou část červeného hráče, nikoli však za svoji část, kterou právě dokončil. **A** V dalším průběhu hry dokončil žlutý hráč svoji část, **B** modrý hráč je potrestán ztrátou 2 ✨, **B** za 2 dokončené části (jednu část žlutého hráče a jednu část červeného hráče, nikoli však za svoji dokončenou část).

VÝZDOBA KATEDRÁLÝ

a každou dokončenou část katedrály mohou vaši fachmani ještě jednou vyrazit, aby dokončili povrchové úpravy a zkrášlili danou část ozdobami.

Na kartě dokončené části katedrály je prostor pro umístění **jedné** ozdoby: na základnu lze přidat zdobené dveře, prostřední část může být vylepšena zdobenou klenbou a na kupoli je možné vztýčit ozdobný kříž. **Každý hráč může přidat ozdobu na kteroukoliv dokončenou část katedrály nezávisle na tom, kdo ji stavěl.**

Pro výzdobu katedrály je nutné doručit **materiál** potřebný pro zvolenou ozdobu (zdobené dveře = dřevo; zdobená klenba = kámen; ozdobný kříž = zlato) **a k tomu případně navíc** jeden nebo dva šperky, které jsou do ozdoby zasazeny. Pokud je do ozdoby zasazen alespoň jeden šperk, obdrží hráč, který ozdobu umístil, okamžitě body prestiže podle jedné z následujících dvou podmínek:



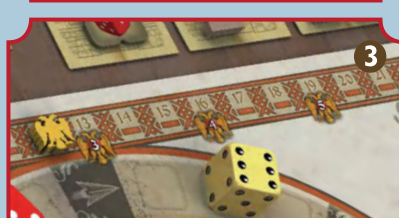
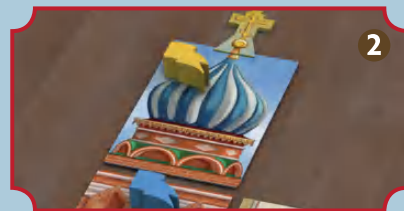
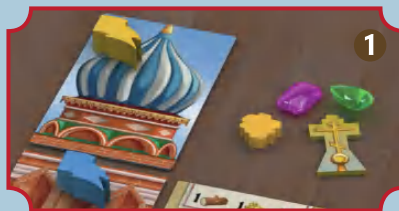
- 1 za každý šperk zasazený do ozdoby, NEBO
- celkem 3 , pokud jsou do ozdoby zasazeny dva různé šperky.

Pokud je ozdoba umístěna bez šperků, hráč v danou chvíli neobdrží žádné body prestiže.

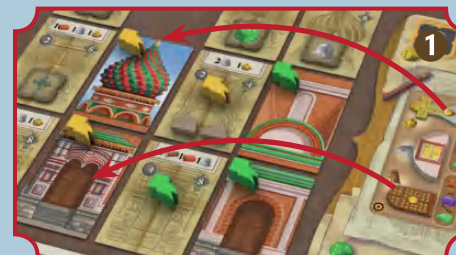
Tak jako tak všechny ozdoby mohou na konci hry přinést body prestiže (navíc k těm bodům prestiže, které lze obdržet ihned za zasazené šperky), dává tedy smysl investovat do umístování ozdob, i když z nich nejsou zasazeny šperky.

Každý materiál (vč. šperků), který je použit při umístění ozdoby, se počítá jako jeden kus materiálu doručení během akce Práce na části katedrály. Pamatujte, že můžete během jedné této akce doručit nejvýše tři kusy materiálu. V případě, že hráč provádí výzdobu katedrály, je nutné doručit **všechny vybrané materiály v jednom tahu**. Na rozdíl od částí katedrály musí být ozdoby umístěny ihned, nelze je „rozestavět“.

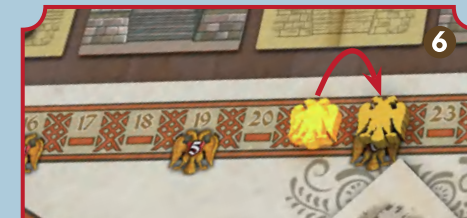
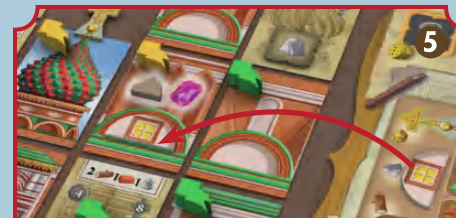
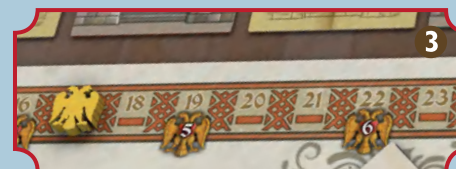
Žlutý hráč využije doručení 3 kusů materiálu, aby vyzdobil kupoli jedné z věží katedrály. Umístí nad kartu kupole ozdobný kříž se dvěma zasazenými rozdílnými šperky, za což obdrží 3 .



Žlutý hráč využije doručení 3 kusů materiálu, aby umístil dvě ozdoby: zdobené dveře s jedním zasazeným šperkem (doručí 1 dřevo a 1 ametyst; za dveře obdrží 1) a ozdobný kříž (doručí 1 zlato), který mu nepřinese žádné okamžité body prestiže.



V tomto příkladu, který kombinuje stavbu a výzdobu katedrály, plánuje žlutý hráč dokončit prostřední část katedrály **1**. Rozhodne se nejprve stavět, jako první přesun materiálu přesune 1 zlato, které chybí k dokončení části katedrály **2**. Za to obdrží 4 a 2 rubly **3** & **4**. Kromě toho je potrestán zelený hráč, který ztratí 1 . Žlutému hráči pořád zbývají 2 přesuny materiálu, umístí tedy zdobenou klenbu s 1 zasazeným šperkem (1 přesun materiálu použije na kámen, druhý na šperk) na kartu části katedrály, kterou v tomto tahu dokončil **5**. Za to okamžitě obdrží 1 **6**.



POŘÍZENÍ ZDROJŮ Z TRŽIŠTĚ

S těžejní částí procesu stavby je mít dostatek požadovaných materiálů.

Vše, co budete potřebovat ke stavbě katedrály, je k dispozici na tržišti. Kromě toho můžete těžit i z dobrých vztahů s různými cechy, bez jejichž pomoci se jen stěží stanete nejslavnějším a nejocenenějším stavitelem!

Správa zdrojů a využití tržiště je jádrem **Katedrály**. K návštěvě tržiště musí hráč provést následující úkony:

- 1 Oznamit, kterou kostku tržiště chce použít.
- 2 Posunout vybranou kostku po políčkách tržiště **ve směru šipek** o tolik polí, kolik je hodnota kostky.



- Pokud zvolí **bílou kostku** nebo **kostku svojí barvy**, může připlatit rubly, aby kostku posunul o **dodatečný** počet políček (**za každý rubl o jedno políčko navíc**). Je možné tedy kostku posunout i o více než 6 políček.

- **Důležité:** kostka **nemůže** svůj pohyb ukončit na políčku, kde se již nachází tři kostky. Pokud by taková situace měla nastat, musí si hráč buď vybrat kostku jiné barvy, nebo, pokud jde o bílou kostku nebo kostku hráčovy barvy, připlatit dodatečný pohyb.

- 3 Kostka zůstane na políčku, kde ukončila svůj pohyb.
- 4 Hráč nyní může provést kterékoli **akce tržiště** podle políčka, kde kostka ukončila svůj pohyb.
- 5 Na konci svého tahu hráč **hodí všemi kostkami** nacházejícími se na daném políčku, které ve svém tahu využil.

Žlutý hráč se rozhodne posunout žlutou kostku. Na kostce je hodnota 3, takže po pohybu o 3 políčka skončí na políčku s modrou kostkou. Protože žlutý hráč posunuje žlutou kostku (= kostku svojí barvy), může připlatit rubly, aby kostku posunul o dodatečná políčka, ale rozhodne se toho nyní nevyužít.



AKCE TRŽIŠTĚ

Poté, co kostka dokončila svůj pohyb, může hráč provést kteroukoliv (nebo kterékoli) z následujících akcí. Každou z akcí může provést **pouze jednou**, ale **v jakémkoliv pořadí**.

- 1 **POŘÍZENÍ ZDROJŮ Z TRŽIŠTĚ** $X = X$
- 2 **VYUŽITÍ VLVU**
- 3 **AKTIVACE DÍLKU VYLEPŠENÍ**

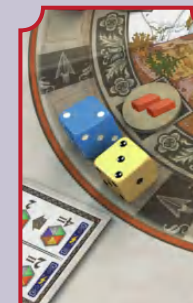
1 POŘÍZENÍ ZDROJŮ Z TRŽIŠTĚ

$$X = X$$

Hráč si vezme ze zásoby zdroje zobrazené na žetonu zdroje u daného políčka **tolikrát, kolik je kostek na daném políčku** (až do daného množství, hráč si může dobrovolně vzít méně zdrojů).

Zdroje jsou omezené fyzickým množstvím v zásobě. Pokud některý ze zdrojů dojde, akce, která by daný zdroj poskytovala, proběhne bez efektu, dokud není zásoba doplněna.

Po posunu žluté kostky hráč provede akci „Pořízení zdrojů z tržiště“. Protože na daném políčku jsou 2 kostky, získá celkem 4 cihly. Protože posouval žlutou kostku (= kostku své barvy), mohl zaplatit 1 rubl, takže by kostka ukončila pohyb na políčku s červenou kostkou a hráč by získal 4 dřeva.



INVENTÁŘ

Pokaždé, když hráč získá materiál, **musí** jej umístit do svého inventáře. Inventář každého hráče má zprvu 6 volných polí, v každém z nich je možné uskladnit jeden kus materiálu. Hráči mohou navýšit kapacitu svého inventáře tím, že si budou zamlouvat ke stavbě části katedrály.



Důležité: Pokud byste měli získat materiál a nemáte dostatečnou kapacitu na jeho uskladnění v inventáři, **nemůžete odhodit jiný materiál**, abyste si kapacitu uvolnili. Můžete si nechat pouze ty materiály, pro které máte dostatek místa.

2 VYUŽITÍ VLIVU



Hráči mohou využít svého vlivu u 4 skupin: cechu řemeslníků, cechu formanů, cechu kupců a kněžích. Díky tomu mohou provádět různé akce. Každá z těchto 4 skupin patří k jednomu z kvadrantů na tržišti (představujících roční období), který je tvořen dvěma políčky. Kvadrant, ve kterém kostka ukončí svůj pohyb, určí skupinu, kterou budete moci požádat o pomoc.

Při využití vlivu u některého z cechů nebo kněžích může hráč provést **jednu ze dvou akcí** zobrazených na kartě dané skupiny. Některé akce vyžadují zaplatit cenu dle svého druhu, jiné jsou zdarma. Akce označené symbolem blesku je možné zahrát jedenkrát za tah, zatímco ty se symbolem nekonečna mohou být využity opakovaně. Pro více informací k těmto akcím viz str. 20.



V návaznosti na akci z předchozího příkladu se žlutý hráč po získání 4 cihel rozhodne využít pomoci od cechu kupců. Ti umožňují zahrát akci, při které může hráč vyměnit dvě právě získané cihly za jeden smaragd.



3 AKTIVACE DÍLKU VYLEPŠENÍ



Pokud má hráč dílek vylepšení lícem nahoru na dílně, jež barvou odpovídá barvě kostky, kterou v tomto tahu

posouval, může okamžitě získat výhodu zobrazenou na dílku vylepšení.

Vždy, když hráč posouvá modrou kostku, může získat zdroje z políčka, na kterém leží červená kostka (v tomto případě dvě dřeva). Pokud by posunul žlutou kostku, obdržel by 1



Některé dílky vylepšení poskytují zdroje, jiné mají symbol kostky. U takových dílků platí, že pokud aktivujete dílek vylepšení, získáte zdroje z políčka, na kterém leží kostka barvy z dílku vylepšení. Tento zdroj **získáte pouze jednou** nezávisle na tom, kolik kostek na daném políčku celkem leží.



BÍLÉ DÍLNY

Na desce dílen má každý hráč dvě bílé dílny, může do nich tedy umístit až dva dílky vylepšení. Pokud hráč posouvá bílou kostku a má v každé z bílých dílen dílek vylepšení, **může si vybrat pouze jeden** dílek vylepšení, který v tomto tahu aktivuje (není možné aktivovat oba dílky).



PAMATUJTE: PO DOKONČENÍ AKCÍ NA TRŽIŠTI MUSÍTE HODIT VŠEMI KOSTKAMI Z POLÍČKA, NA NĚMŽ UKONČILA POHYB KOSTKA, KTEROU JSTE POSOUVALI V TOMTO KOLE.



Konec hry

Jakmile některý z hráčů dokončil svoji šestou kartu katedrály (a obdržel za ni body uznání), obdrží ihned 3 za uzavření hry. Poté mají všichni

ostatní hráči ještě jeden poslední tah, než začne závěrečné bodování.

Závěrečné bodování

Ihned po odehrání posledního tahu hry musí všichni hráči posunout svoje počítadlo bodů na nejbližší nižší políčko se symbolem bodů prestiže. Hráči, jejichž počítadla bodů již leží na políčku se symbolem bodů prestiže, počítadla neposunují.

Důležité: Pokud některý hráč překročí hodnotu 40 bodů prestiže, otočte jeho počítadlo bodů tak, aby strana s nápisem „+40“ směřovala nahoru, a pokračujte v posunu počítadla od 0.

Žlutý hráč musí svoje počítadlo bodů posunout na políčko se 14. Počítadlo bodů zeleného hráče zůstane na políčku s 18.

DODATEČNÉ BODOVÁNÍ

K bodům prestiže, které hráči obdrželi v průběhu hry, přidejte každému hráči:

- 1 za každých 5 kusů materiálu a rublů, které hráči zbyly na konci hry.
- ? podle jejich přínosu na stavbě každé z věží.

Celková hodnota jedné věže je 2 za každou dokončenou část +1 za každou ozdobu umístěnou na dané věži. Nedokončené části se nijak nezapočítávají.

Každý hráč sečte množství praporů a ozdob své barvy na kartách dokončených částí dané věže. Tím spočítá svůj přínos.

Hráč s nejvyšším přínosem obdrží celou bodovou hodnotu věže.

Hráč s druhým nejvyšším přínosem obdrží polovinu (zaokrouhleno dolů) bodové hodnoty věže. Další hráči v pořadí vždy obdrží polovinu bodů prestiže hráče před nimi (v pořadí podle přínosu).

V případě remízy na kterékoliv pozici sečtete body prestiže pro všechny pozice remizujících hráčů a rozdělíte je rovným dílem mezi tyto hráče (zaokrouhleno dolů). Hráč, který na dané věži nemá žádný prapor ani ozdobu, neobdrží žádné body.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ VĚŽÍ VE HŘE 4 HRÁČŮ

Věž 1: Celková hodnota věže: 7 (3 dokončené části + 1 ozdoba). Zelený hráč má 1 prapor + 1 zdobené dveře, takže obdrží 7. Žlutý a červený hráč mají remízu na 2. až 3. místě (a 1), takže jsou mezi ně rovným dílem rozděleny 4 body, každý z nich tedy obdrží 2.

Věž 2: 5 pro modrého hráče a 2 pro žlutého.

Věž 3: Celková hodnota věže: 12; modrý hráč obdrží 12; žlutý obdrží 6; zelený a červený obdrží každý po 2.

Věž 4: Celková hodnota věže: 10; zelený hráč obdrží 10; červený obdrží 5 a žlutý obdrží 2.

Věž 5: Celková hodnota věže: 9; modrý hráč obdrží 9, 7 (4+2+1) je rovným dílem rozděleno mezi žlutého, červeného a zeleného, každý z nich obdrží 2.



Věž 6: 9 pro červeného hráče, 4 pro zeleného (má 1 prapor + kříž) a 2 pro modrého.

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA BODOVÁNÍ VĚŽÍ PŘI HŘE DVOU HRÁČŮ

Hráč s vyšším přínosem na dané věži (více praporů a ozdob) obdrží celou bodovou hodnotu věže, druhý hráč (pokud má na věži alespoň 1 prapor nebo ozdobu) obdrží třetinu (zaokrouhleno dolů) bodové hodnoty věže (místo poloviny). V případě remízy za danou věž neobdrží body nikdo.

Příklad:

Věž 1: Zelený hráč obdrží 8.

Věž 2: Žlutý hráč obdrží 6, zelený 2.

Věž 3: Žlutý hráč obdrží 8, zelený 2.

Věž 4: Zelený hráč obdrží 5, žlutý 1.



Hráč s nejvíce body prestiže vyhrává hru!

V případě remízy vyhrává hru ten z remizujících hráčů, který dokončil

více částí katedrály. Pokud remíza trvá, vyhrává hru ten z remizujících hráčů, který umístil více ozdob. Pokud i tak remíza trvá, hráči vítězství sdílí.

SÓLOVÁ HRA

Postník Jakovlev byl stavitelem, kterého si car zvolil, aby navrhl a postavil jeho velkou katedrálu. Na přímý příkaz cara Ivana Hrozného povědí jednu ze stavebních čet. Druhá četa bude ta vaše, poměříte tedy síly se samotným Postníkem Jakovlevem. Podaří se vám odvést tak výjimečnou práci, abyste oslnili cara? Nebo vás ostřílený profesionál Jakovlev svým výkonem před zraky vládce úplně zastíní?



PŘÍPRAVA SÓLO HRY

Připravte hru pro dva hráče. Umístěte dvě počítadla bodů na bodovací stupnici. 6 praporek a ozdoby v Jakovlevově barvě dejte stranou, desku dílen potřebovat nebude.

Vezměte dílky vylepšení pro hru 3–4 hráčů. Se symboly kostek (měli byste jich mít 5, jednu od každé barvy kostky).

Zamíchejte karty pro sólovou hru a vyložte je lícem nahoru do řady za sebou. V tomto vytvořeném pořadí bude Jakovlev provádět své akce.

Zamíchejte 5 dílků vylepšení se symboly kostek a náhodně je rozmístěte lícem nahoru na odpovídající pole na kartách pro sólovou hru. 5 Jakovlevových praporek umístěte na kartu s akcí **Zamluvení stavby části katedrály**.

katedrály. Jakovlevovy ozdoby dejte na konec řady karet.

Se zbývajícím šestým praporem Jakovlev ihned provede akci **Zamluvení stavby části katedrály**, zamluví si kartu základny, ze které po dokončení obdrží nejvíce bodů uznání. Pokud je takových karet více, vybere si tu více vlevo. Dílek vylepšení z této karty odstraňte ze hry.

Hra může začít, první na tahu jste vy.

PRŮBĚH HRY

Svůj tah odehrajte dle obvyklých pravidel. Poté je na tahu Jakovlev. Pokračujte v tazích, **dokud vy nebo Jakovlev nedokončíte 6 částí katedrály.** Na konci hry hráč, který spustil její konec, **neobdrží 3** (nejméně druhý hráč odehraje svůj závěrečný tah).

JAKOVLEVŮV TAH

Během Jakovlevova tahu vyberte jednu z karet v jeho řadě: kartu nejvíce vlevo, která ještě má dílek vylepšení **lícem nahoru**. Kostku barvy odpovídající symbolu na daném dílku posuňte na tržišti tak, jako by Jakovlev prováděl akci **Pořízení zdrojů z tržišť, poté dílek otočte lícem dolů**. Pokud by při takové akci mělo dojít k pohybu kostky, který by způsobil, že by se na jednom políčku ocitly více než tři kostky, Jakovlev tuto část tahu ignoruje.

Jakovlev z tohoto pohybu kostky nezískává zdroje, může však obdržet (buď jako efekt políčka, na kterém kostka skončí pohyb, nebo díky kartě vlivu, která poskytuje). Pokud se tak stane, posuňte jeho počítadlo bodů.

Po pohybu kostky (případně přeskočení této části tahu) provede Jakovlev akci podle konkrétní karty.

Pokud jsou na začátku Jakovlevova tahu všechny dílky vylepšení otočeny lícem dolů, proveďte nejprve následující úkony (předtím, než Jakovlev odehraje svůj tah):

1 Jakovlev umístí jednu ozdobu na dokončenou část katedrály (pokud je to možné) podle těchto kritérií:

A Kterou ozdobu umístí? Jakovlev umísťuje ozdoby v pořadí zdobené dveře – zdobená klenba – zdobená klenba – ozdobný kříž. Pokud má Jakovlev umístěny zdobené dveře, umístí zdobenou klenbu atd.

B Kam ozdobu umístí? Jakovlev preferuje umístění ozdoby na dokončenou kartu s praporem hráče (pokud je takových více, vybere za něj hráč). Pokud žádná taková karta není k dispozici, umístí ozdobu na dokončenou kartu se svým praporem (pokud je takových více, vybere za něj hráč).

C Pokud není k dispozici žádná volná (bez ozdoby) dokončená karta, tento krok ignorujte (i v případě, kdy má Jakovlev ještě ozdoby k dispozici). Pokud Jakovlev umístil ozdobu, obdrží 1. Neplatí za to žádný materiál.

2 Poté zamíchejte všech 5 dílků vylepšení se symboly kostek a znovu je náhodně rozmístěte lícem nahoru na karty v řadě.

AKCE, KTERÉ PROVÁDÍ JAKOVLEV



UZNÁNÍ

Jakovlev okamžitě obdrží 4.



INVENTÁŘ

Umístěte 4 kusy materiálu na tuto kartu. Druh materiálu není rozhodující, jednoduše vezměte ten druh materiálu, kterého je v zásobě přibližně nejvíce.

DORUČENÍ

Přesuňte všechny materiál z Jakovlevova inventáře na jeho kartu Stavba.



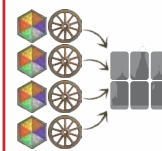
ZAMLUVENÍ STAVBY ČÁSTI KATEDRÁLY

Pokud Jakovlevovi zbývá ještě nějaký praporek, umístěte jeden praporek na kartu katedrály podle následujícího pořadí preferencí:

- Na kartu, která je přímo nad kartou, kterou jste si zamluvili nebo ji dokončili vy.
- Na kartu základny.

Pokud i tak zbývá více možností, které vyhoví těmto preferencím (nebo naopak žádná), hráč vybírá, kterou kartu si Jakovlev zamluví.

Pokud dílek vylepšení na zmluvené kartě poskytuje, Jakovlev ho okamžitě obdrží. Tak jako tak, dílek vylepšení je odhozen.



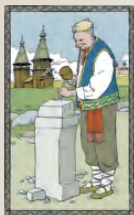
STAVBA

Přesuňte všechny materiál, který se nahromadil na této kartě, na karty části katedrály, které má zmluvené Jakovlev. Když Jakovlev hraje tuto akci, **ne musí** dodržovat konkrétní druhy materiálu, které jsou zobrazené na kartách katedrály. Jediné, co musí dodržovat, je množství požadovaného materiálu. (Např. pokud jsou pro dokončení části katedrály potřeba 2 kusy dřeva, 1 cihla a 1 zlato, pro Jakovleva to znamená na kartu přesunout 4 libovolné materiály). Pokud je přesunem materiálu dokončena jakákoliv část, obdrží Jakovlev dle obvyklých pravidel.

Jakovlev přesouvá materiály na některou ze svých zmluvených karet, začíná vlevo dole a poté postupuje směrem doprava, poté přejde do další řady karet a postupuje pořád dál, dokud nepřesune všechny materiál z karty stavby, nebo dokud nedojdou karty, na které by materiál umísťoval.

Např. když daná karta potřebuje pro dokončení jen 3 kusy materiálu a Jakovlev má k dispozici 4 kusy materiálu, přesune 1 kus materiálu na další kartu v pořadí.

CECH ŘEMESLNÍKŮ



Můžete prodat do zásoby 1 kus jakéhokoliv materiálu za 1 rubl.



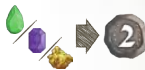
Můžete koupit ze zásoby 1 kus vyobrazeného materiálu za 1 rubl.



Můžete prodat do zásoby 1 kus vyobrazeného materiálu za 1 rubl.



Můžete koupit ze zásoby 1 kus jakéhokoliv materiálu za 2 rubly.



Můžete prodat do zásoby 1 kus vyobrazeného materiálu za 2 rubly.



Můžete koupit ze zásoby 1 kus vyobrazeného materiálu za 2 rubly.

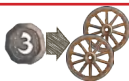
CECH FORMANŮ



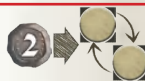
Zaplatte 1 rubl, pak můžete doručit 1 kus materiálu na staveniště. Může být použit ke stavbě či výzdobě.



Získáte 1 rubl.



Zaplatte 3 rubly, pak můžete doručit 2 kusy materiálu na staveniště. Mohou být použity ke stavbě či výzdobě.



Zaplatte 2 rubly, pak mezi sebou vyměňte jakékoliv dva žetony zdrojnů na tržišti.

CECH KUPCŮ



Vyměňte 2 kusy stejného materiálu za 1 kus jakéhokoliv materiálu ze zásoby.



Vyměňte 1 kus materiálu + 1 rubl za 1 kus jakéhokoliv materiálu ze zásoby.



Vyměňte 4 kusy stejného materiálu za 2 kusy jakýchkoliv materiálů ze zásoby.




Aktivujte 1 ze svých dílků vylepšení.

KNĚŽÍ



Obdržíte 1 .




Zaplatte 3 rubly, pak obdržíte 1 .



Odhodte 3 různé materiály, pak obdržíte 1 .



Pokud jste dokončili alespoň jednu základnu, jednu prostřední část a jednu kupoli, obdržíte 2 .

PODĚKOVÁNÍ AUTORŮ: Děkujeme Berninimu, Borrominimu a Adrianovi. A všem playtesterům, oni vědí proč. Také bychom chtěli vyjádřit vděčnost Antoniovovi a Manuelovi za to, že nám pomohli dostat hru do finální podoby, a Devir Games za to, že nás pozvali na večeri, i když netušíli, do čeho se s námi poústi.

AUTOŘI HRY:

Návrh hry: **Sheila Santos** a **Israel Cendrero**
 Ilustrace: **Pedro Soto** a **Chema Román**
 Grafický design: **Jordi Roca**
 Editace: **David Esbrí**
 Česká verze: **David Navrátil, Marek Dvořák**
 DTP: **Michal Pechl**

Původní vydavatel: **Devir**
 Španělsko
 www.devires

Česká verze: **BoardBros**
 Česká republika
 www.boardbros.cz

