



Autor - Marc André
Ilustrace - Claire Conan

Středověk

Je ste hlavou panství a jeho budoucnost je ve vašich rukou. Stanete se laskavým pánem, který buduje hradby na ochranu svých vesnic? Budete rozvíjet zemědělství s poli a mlýny? Nebo se stanete zbožným pánem, který staví kostely? Možná dáváte přednost hodování ve svých přepychových palácích... Nebo se pustíte do války, naverbujete žoldnéře a zaplníte své zbrojnice zbraněmi? Rozvíjejte své panství k obrazu svému a staňte se nejbohatším šlechticem v království.

Cíl hry: Staňte se na konci 16. kola nejbohatším hráčem.



Nejmladší české vydavatelství Bohemian Games chce přinášet radost, úsměvy i nezapomenutelné zážitky ze společně strávených chvil při hraní deskových a karetních her.

Podívejte se na naši nabídku na www.bohemiangames.cz.



Ušetřete čas při čtení pravidel a naučte se hrát hru Středověk pomocí našeho videonávodu.

Poděkování za české a slovenské vydání: Ivana Tilkeridu, Jiří Neděla, Jan Rája, Eva Piarová, Peter Černák

Herní komponenty

Pro každou z 5 barev hráčů:



1 deska panství



1 figurka pána



1 figurka průzkumníka



84 destiček držav* číslovaných od 1 do 23, rozdělených do dvou hromádek: 52 destiček s modrým rubem a 32 destiček s oranžovým rubem. Hraje se s 8 různými typy držav, z nichž každá reprezentuje jednu část panství na vaší desce.



Pole
(x14)



Mlýn
(x13)



Vesnice
(x12)



Hradby
(x11)



Tržiště
(x10)



Zbrojnice
(x9)



Kostel
(x8)



Palác
(x7)

112 žetonů peněz:



8 žetonů držav



8 žetonů extra mincí



15 karet událostí



40 mincí (hodnota 1)



18 mincí (hodnota 5)



36 rubinů (hodnota 10)



18 diamantů (hodnota 50)

*Državou je myšlen majetek nebo území ve správě šlechtice, které může být součástí většího panství.

❖ Příprava hry ❖

Pokud hrajete hru pro 4 nebo 5 hráčů, umístěte hromádku 32 destiček držav (oranžový rub) vedle herní plochy. Pokud hrajete ve 2 nebo 3 hráčích, tyto destičky nepoužívejte.

- A** ♦ Zamíchejte 52 destiček držav (modrý rub) a vytvořte z nich hromádku s čísly nahoru. (Pro lepší přehlednost můžete vytvořit více hromádek, ale vždy berte destičky z jedné hromádky, než přejdete k další.)
- B** ♦ Otočte tolik destiček, kolik je hráčů plus jedna (např. 4 destičky pro 3 hráče) a položte je vodorovně doprostřed stolu, aniž byste je otáčeli.

- ♦ Uspořádejte destičky vzestupně podle čísel; nejmenší číslo vlevo, největší vpravo. Poté je otočte.

- ♦ Opakujte tento krok pro další 3 řady, abyste vytvořili celkem 4 řady destiček.

- C** ♦ Zamíchejte karty událostí, otočte 4 a položte je lícem nahoru pod nabídku destiček držav. Zbývající karty vraťte do krabice, nebudete je v této hře potřebovat.

- D** ♦ Každý hráč si vybere barvu a vezme si odpovídající desku panství, figurku pána a figurku průzkumníka.

- ♦ Náhodně určete pořadí hráčů pro první kolo tak, že budete postupně losovat figurky průzkumníků. V tomto pořadí každý hráč umístí svou figurku pána na libovolnou prázdnou destičku državy v horní řadě (na každé destičce může stát pouze jedna figurka pána).

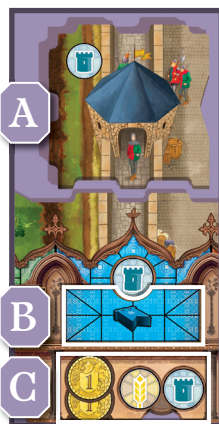


Průběh hry

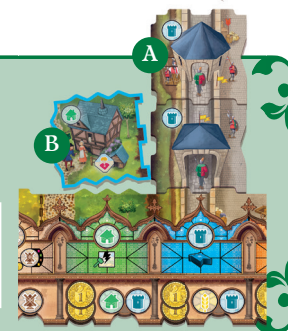
- 1 ♦ Odstraňte prázdnou destičku državy v řadě, kde se nachází figurky pánů.
- 2 ♦ Pořadí tahů je určeno pozicí figurek pánů v aktuální řadě, zleva doprava. Hráč, jehož figurka je nejvíce vlevo, hraje jako první. Ve svém tahu proveďte následující akce v uvedeném pořadí:
 - ❖ Přesuňte svou figurku pána na libovolnou prázdnou destičku državy v řadě níže. (Ve 4., 8. a 12. kole ji umístěte do horní řady. V posledním, 16. kole, již figurku nepřesouvejte.)
 - ❖ Vezměte destičku, ze které jste se přesunuli, a umístěte ji nad odpovídající državu na své desce **A**.

Doznamenka: Každý z osmi sloupců na desce panství představuje jednu državu. Destičky držav se umístí nad odpovídající državu. Každá država má speciální efekt a generuje příjem.

- ❖ Aktivujte speciální efekt **B** této destičky. Každá država má jedinečný speciální efekt (podrobněji viz str. 4 a 5).
- ❖ Získejte svůj příjem **C**. Příjmy jsou generovány vždy stejným způsobem. Získejte uvedenou částku (2 nebo 3 mince) za každou destičku državy v daném panství, stejně jako za všechny další državy, jejichž symbol je zde vyobrazen.



Příklad: Ve svém panství máte dva dílky hradeb **A** a umístíte svůj první dílek vesnice **B**. Každý dílek vesnice a každý dílek hradeb ve vašem panství generuje příjem 2 mince **C**. Celkově tak získáte 3 x 2 mince, tedy 6 mincí.



- 3 ♦ Když všichni hráči přesunou své figurky pánů do další řady, doplňte prázdnou řadu novými destičkami, uspořádejte je vzestupně a otočte.
 - ♦ Od 13. kola se řady již nedoplňují, protože destičky pro poslední 3 kola budou odhaleny předem.

Doznamenka: Doporučujeme určit jednoho hráče, který nabídku destiček bude doplňovat po celou hru.

- ♦ Pokud dojde hromádka destiček:
 - ❖ **Ve hře 3 hráčů:** Zamíchejte odložené destičky a vytvořte novou dobírací hromádku.
 - ❖ **Ve hře 4 hráčů:** Použijte hromádku 32 destiček s oranžovým rubem.
 - ❖ **Ve hře 5 hráčů:** Použijte hromádku 32 destiček s oranžovým rubem. Pokud i tato hromádka dojde, zamíchejte všechny odložené destičky (s modrým i oranžovým rubem) a vytvořte novou dobírací hromádku.

- 4 ♦ Na konci 4., 8., 12. a 16. kola použijte efekt nejvíce vlevo umístěné karty události a poté ji otočte lícem dolů. Popis karet událostí najdete na str. 8.



Popis držav

Poznámka: Využijte efekt državy v plné míře, než z něj získáte příjem (to může mít vliv na vesnice, kostely nebo paláce). Pokud nelze využít speciální efekt, rovnou generujte příjem.

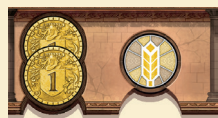
Důležité: Na konci hry každý hráč ztratí 10 zlatých mincí za každou část svého panství, která neobsahuje alespoň jednu destičku državy.



Pole



Efekt: Získejte 1 mince za každý symbol farmáře na všech destičkách držav ve svém panství.



Příjem: Získejte 2 mince za každou destičku pole ve svém panství.



Mlýn



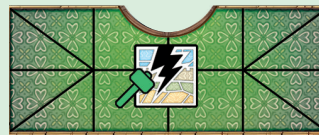
Efekt: Všichni hráči, kteří mají méně destiček mlýna než vy, vám musí dát 2 mince.



Příjem: Získejte 2 mince za každou destičku mlýna ve svém panství.



Vesnice



Efekt: Vyberte jednu destičku na vašem hřbitově (viz str. 5) a umístěte ji zpět do svého panství, aniž byste aktivovali její efekt.



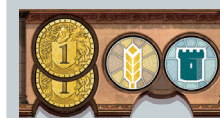
Příjem: Získejte 2 mince za každou destičku vesnice i za každou destičku hradeb ve svém panství.



Hradby



Efekt: Umístěte svou figurku průzkumníka na libovolnou viditelnou destičku držav v jakékoli řadě kromě té, na níž stojí váš pán. Ostatní hráči nemohou umístit svého pána na tuto destičku.



Příjem: Získejte 2 mince za každou destičku pole i za každou destičku hradeb ve svém panství.



Poznámka k hradbám:

Svou figurku pána můžete umístit na jinou destičku držav, než kterou jste si rezervovali. Jakmile umístíte svého pána, vezměte si zpět svého průzkumníka.



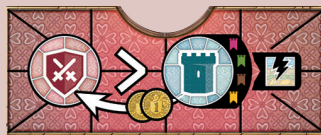
Tržiště



Efekt: Získejte 1 minci za každý symbol truhly na všech destičkách držav ve svém panství.



Zbrojnice



Efekt: Útočíte na všechny hráče, kteří mají méně destiček hradeb, než vy máte destiček zbrojnic. Napadení hráči musí odstranit jednu svou državu nejvíce vlevo a nejvýše umístěnou ze svého panství a umístit ji na svůj hřbitov. Každý napadený hráč vám také musí dát 2 mince.



Kostel



Efekt: Umístěte žeton extra mince na jedno z volných polí pod svou deskou panství (každá država může mít pouze jeden žeton). Při generování příjmu z této državy získáte o 1 minci více za každou destičku državy ve svém panství.



Palác



Efekt: Vyberte jeden žeton državy a umístěte jej na jedno z volných polí pod svou deskou panství, kde tento symbol (typ državy) ještě není. Tento žeton přidává jeden typ destičky k příjmu z této državy.

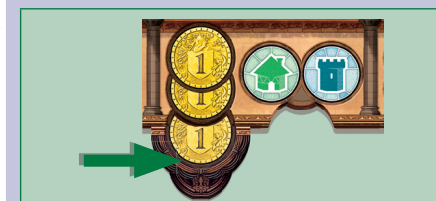
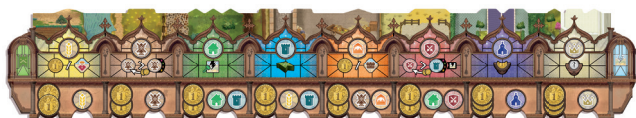


Příjem: Získejte 2 mince za každou destičku mlýna i za každou destičku tržiště ve svém panství.



Příjem: Získejte 2 mince za každou destičku vesnice i za každou destičku zbrojnic ve svém panství.

Hřbitov: Pokud je během hry některá z destiček držav zničena (kvůli efektu zbrojnic nebo karty události), zasažený hráč umístí tento dílek vpravo vedle své desky panství. Tato oblast se nazývá hřbitov. Destičky držav na hřbitově se nikdy nevrací zpět do dobírací hromádky. Mohou být vráceny do panství pouze speciálním efektem vesnice.



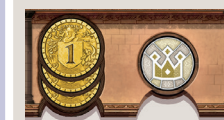
Příklad: Rozhodli jste se umístit žeton extra mince pod državu vesnice. Příjem z vesnice bude nyní o jedno vyšší za každý dílek vesnice i každý dílek hradeb ve vašem panství.



Příklad: Když si vyberete žeton pole, nemůžete ho umístit pod državu hradeb nebo pole, protože už tento symbol obsahují.



Příjem: Získejte 3 mince za každou destičku kostela na své desce.



Příjem: Získejte 3 mince za každou destičku paláce na své desce.

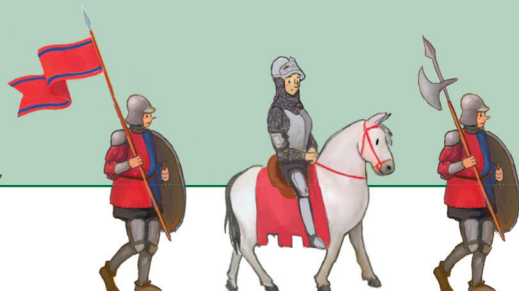
Příklad prvního kola ve hře 3 hráčů

- 1 ♦ Růžový hráč se stal začínajícím hráčem. Počínaje jím si hráči umístí své figurky pánů do první horní řady.



- ❖ Růžový hráč si vybral zbrojnici (🏹).
- ❖ Modrý hráč si vybral pole (🌾).
- ❖ Zelený hráč si vybral hradby (🏰).

- 2 ♦ Přebývající prázdný dílek je odhozen.



- 3 ♦ Modrý má svou figurku pána nejvíce vlevo, proto hraje jako první. Přesouvá svou figurku pána na destičku vesnice (🏡) ve druhé řadě.



- 4 ♦ Poté si bere svou destičku pole (🌾) a umístí ji k odpovídající državě nad svou desku panství. Poté aplikuje speciální efekt a získá příjmy.



❖ **Speciální efekt:** Hráč zatím nemá žádnou destičku se symbolem farmáře (🌾), proto dílek nemá žádný efekt.



❖ **Příjem:** Hráč získá 2 mince za svou destičku pole (🌾).



- 5 ♦ Další na řadě je zelený hráč, který umístí svou figurku pána na 3. dílek ve druhé řadě: tržiště (🏠).



- 6 ♦ Umístí destičku hradeb (🏰) k odpovídající državě nad svou desku panství. Poté aplikuje speciální efekt a získá příjmy.



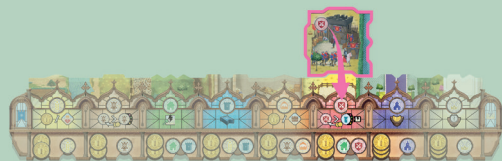
❖ **Speciální efekt:** Umožní hráči umístit jeho figurku průzkumníka. Hráč si vybírá destičku zbrojnice (🏹) ve 3. řadě. Tím si dílek rezervuje.



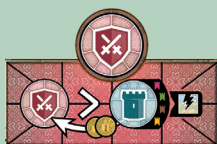
❖ **Příjem:** Hráč získá 2 mince za svou destičku hradeb (🏰).



- 7 ♦ Další na řadě je růžový hráč, který umístí svou figurku pána na 1. dílek ve druhé řadě: pole



- 8 ♦ Umístí destičku zbrojnice k odpovídající državě nad svou desku panství. Poté aplikuje speciální efekt a získá příjmy.



❖ **Speciální efekt:** Hráč zaútočí na všechny spoluhráče, kteří mají méně hradeb než má růžový hráč zbrojnic . Jelikož má růžový hráč jen jednu destičku zbrojnice , může zaútočit pouze na hráče, kteří nemají žádné hradby , v tomto příkladu pouze na modrého hráče. Modrý tedy musí růžovému zaplatit 2 mince a odložit svou jedinou destičku pole na hřbitov.

❖ **Příjem:** Hráč získá 2 mince za svou destičku zbrojnice .



- 9 ♦ První kolo končí. Zelený hráč byl vybrán, aby doplnil nabídku, vezme proto 4 destičky držav z dobírací hromádky a seřadí je vzestupně podle čísel na rubové straně. Poté je otočí lícem nahoru.



- 10 ♦ Druhé kolo začíná růžový hráč. Neobsazený dílek zbrojnice se odhodí. Růžový ani modrý hráč nesmí obsadit svou figurkou pána destičku zbrojnice , protože je rezervovaný zeleným průzkumníkem.

❖ Konec hry ❖

Hra končí po 16. kole, po vyhodnocení efektu čtvrté a poslední karty událostí, která je poté otočena lícem dolů.

Důležité: Každý hráč ztrácí 10 mincí za každou državu, k níž na konci hry není přiložena ani jedna destička.

Každý hráč sečte všechny mince, které získal během hry. Hráč s největším počtem mincí vyhrává.

V případě remízy vítězí hráč s největším počtem paláců. Pokud remíza stále trvá, rozhoduje počet kostelů, a tak dále, podle počtu destiček v jednotlivých državách zprava doleva.



❖ Efekty karet událostí ❖



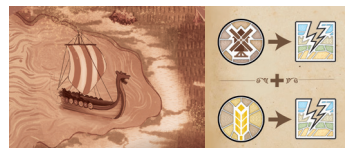
❖ **Mistrovská řemesla** ❖
Každý hráč získá 1 minci za každého farmáře ve svém panství.



❖ **Názné zboží** ❖
Každý hráč získá 1 minci za každou truhlu ve svém panství.



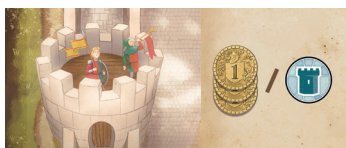
❖ **Aliance** ❖
Každý hráč získá 3 mince za každý kostel a za každý palác ve svém panství.



❖ **Invaze barbarů** ❖
Každý hráč odhodí jednu destičku mlýna a jednu destičku pole (pokud takovou má) a umístí ji na svůj hřbitov .



❖ **Černý mor** ❖
Každý hráč odhodí jednu destičku vesnice a jednu destičku zbrojnice (pokud takovou má) a umístí ji na svůj hřbitov .



❖ **Nové opevnění** ❖
Každý hráč získá 3 mince za každou destičku hradeb ve svém panství.



❖ **Triumfální návrat** ❖
Každý hráč získá 2 mince za každé tržiště a za každou destičku zbrojnice ve svém panství.



❖ **Hojnost dětí** ❖
Každý hráč získá 2 mince za každou destičku mlýna a za každou vesnici ve svém panství.



❖ **Rolnické povstání** ❖
Každý hráč odhodí jednu destičku paláce (pokud takovou má) a umístí ji na svůj hřbitov .



❖ **Obnova** ❖
Každý hráč si vybere jednu destičku državy ze svého hřbitova a umístí ji zpět do svého panství, aniž by aktivoval její efekt.



❖ **Dobrá úroda** ❖
Každý hráč získá 2 mince za každou destičku pole ve svém panství.



❖ **Pomoc při obnově** ❖
Každý hráč získá 3 mince za každou destičku državy na svém hřbitově .



❖ **Kozsáhlé majetky** ❖
Každý hráč získá 2 mince za každý unikátní typ destičky državy ve svém panství.



❖ **Drahé slavnosti** ❖
Každý hráč ztrácí 2 mince za každý kostel a za každou destičku paláce ve svém panství.



❖ **Zemětřesení** ❖
Každý hráč odhodí jednu destičku hradeb (pokud takovou má) a umístí ji na svůj hřbitov .