



Autor - Marc André
Ilustrácie - Claire Conan

Stredovek

Vládnete panstvu a jeho budúcnosť leží vo vašich rukách. Budete zhovievavým vládcom, ktorý stavia hradby na ochranu svojich dedín? Alebo sa stanete zbožným vládcom budujúcim kostoly? Možno radšej hodujete v prepychových komnatách... A či vyrazíte do vojny a naverbujete vojakov do kasární? Rozvíjajte svoje panstvo podľa vlastného uváženia a staňte sa najbohatším pánom v kráľovstve.

Ciel hry: Na konci 16. kola buďte najbohatším hráčom.



Najmladšie české vydavateľstvo Bohemian Games chce prinášať radosť, úsmevy aj nezabudnuteľné zážitky zo spoločne strávených chvíľ pri hraní stolových aj kartových hier.

Pozrite si našu ponuku na www.bohemiangames.cz.



Ušetrite čas pri čítaní pravidiel a naučte sa hrať Stredovek pomocou nášho videonávodu.

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

Komponenty

V každej z 5 farieb hráčov:



1 hrací plán panstva



1 figúrka pána



1 figúrka zveda



84 pozemkov označených číslami od 1 po 23 a rozdelených na dve kôpky – jedna sa skladá z 52 pozemkov (s modrým rubom) a druhá z 32 pozemkov (s oranžovým rubom). Existuje 8 rôznych typov pozemkov a každý z nich predstavuje majetok na hracom pláne vášho panstva.



Pole
(x14)



Ľahyn
(x13)



Dedina
(x12)



Hradba
(x11)



Trh
(x10)



Kasárne
(x9)



Kostol
(x8)



Palác
(x7)

112 žetónov peňazí:



8 žetónov pozemkov



8 žetónov extra mincí



15 kariet udalostí



40 mincí (s hodnotou 1)



18 mincí (s hodnotou 5)



36 rubínov (s hodnotou 10)



18 diamantov (s hodnotou 50)

Príprava hry

Ak hru hrajú 4 alebo 5 hráči, vedľa hracej plochy si pripravte kôpku 32 pozemkov (s oranžovým rubom). Ak hru hrajú 2 alebo 3 hráči, nechajte ich v škatuli, nebudete ich potrebovať.

A ♦ Zamiešajte 52 pozemkov (s modrým rubom) a vytvorte z nich kôpku s číslami nahor. (Aby sa vám s nimi lepšie narábalo, môžete ich rozdeliť na viaceré kôpky, no ťahajte vždy z rovnakej kôpky, až kým sa vám neminie.)

B ♦ Potiahnite toľko pozemkov, koľko je hráčov, plus jeden navyše (napr. 4 pozemky v hre s 3 hráčmi) a položte ich vedľa seba doprostred stola bez toho, aby ste ich otočili.

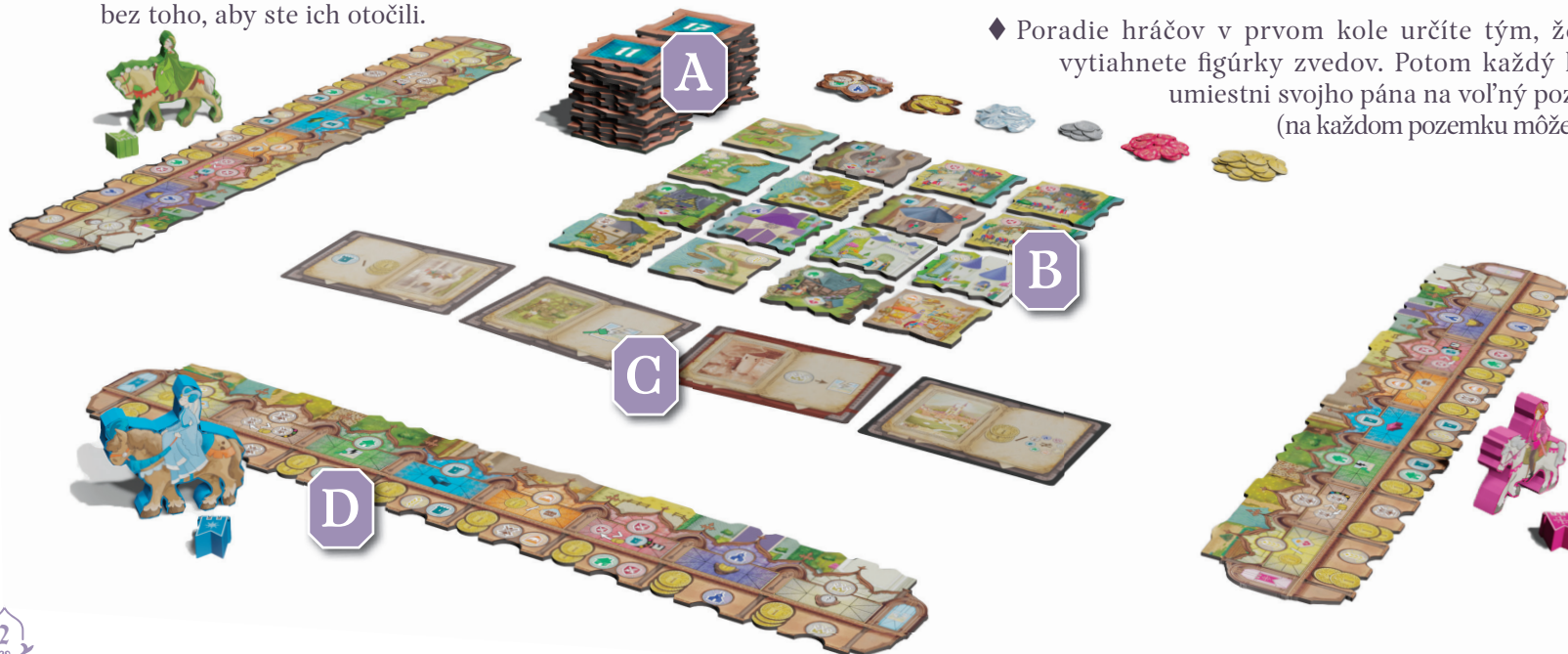
♦ Pozemky zorad'te podľa čísel vzostupne – najnižšie číslo naľavo, najvyššie napravo. Potom ich otočte lícom nahor.

♦ Opakujte 3 razy, aby ste vytvorili dokopy 4 riadky pod sebou – nezaбудnite každý zoradiť podľa vzostupného poradia.

C ♦ Zamiešajte karty udalostí, potiahnite 4 a položte ich lícom nahor pod posledný riadok pozemkov. Ostatné karty udalostí vrá'tte do škatule, v tejto hre ich už nebudete potrebovať.

D ♦ Každý hráč si vyberie farbu a v tej farbe si zoberie hrací plán panstva, figúrku pána aj figúrku zveda.

♦ Poradie hráčov v prvom kole určite tým, že po jednej náhodne vytiahnete figúrky zvedov. Potom každý hráč v danom poradí umiestni svojho pána na voľný pozemok v prvom riadku (na každom pozemku môže stáť len 1 figúrka pána).

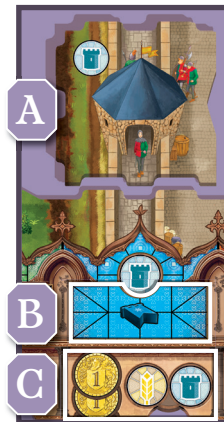


Príbeh hry

- 1 ♦ Odhod'te prázdny pozemok v riadku, v ktorom stoja páni.
- 2 ♦ Poradie hráčov určuje umiestnenie pánov v aktuálnom riadku zľava doprava, takže hráč, ktorého figúrka pána stojí najviac vľavo, ide prvý. Vo svojom kole vykonajte tieto kroky v danom poradí:
 - ❖ Okamžite premiestnite svojho pána na akýkoľvek pozemok v nasledujúcom riadku. (Vo 4., 8. a v 12. kole ho umiestnite do prvého riadka. 16. kolo je posledné, vtedy svojho pána nepresúvate.)
 - ❖ Vezmite si pozemok, z ktorého sa váš pán pohol, a umiestnite ho nad majetok rovnakého typu na svojom hracom pláne panstva A.

Doznamenka: Každý z 8 stĺpcov na hracom pláne panstva predstavuje typ majetku, nad ktorý sa umiestnia všetky korešpondujúce pozemky. Každý typ majetku má špeciálny efekt a zisk.

- ❖ Vykonajte špeciálny efekt B tohto majetku. Každý typ majetku má vlastný špeciálny efekt (pozri s. 4 a 5).
- ❖ Vezmite si z neho zisk C. Zisky fungujú vždy rovnako: vezmite si vyobrazenú sumu (2 alebo 3 mince) za každý pozemok pripojený k tomuto majetku a aj k akémukoľvek inému typu majetku, ktorého symbol je vyobrazený.



Príklad: Máte 2 pozemky hradieb A a k svojej majetku pripojíte svoj prvý pozemok dediny B. Za každý pozemok dediny aj hradieb na vašom hracom pláne získate 2 mince C: Dokopy bude váš zisk $2 \times 3 = 6$ mincí.

- 3 ♦ Keď sa všetci páni presunú do ďalšieho riadka pozemkov, práve uvoľnený riadok doplňte tak, že si znova potiahnete pozemky a pred odhalením ich usporiadate vo vzostupnom číselnom poradí.
 - ♦ Od 13. kola tento krok ignorujte, pretože riadky pre posledné tri kolá hry už sú odhalené.

Doznamenka: Odporúčame vám, aby ste na dopĺňanie riadkov počas celej hry určili jedného hráča.

- ♦ Ak miniete kôpku s pozemkami:
 - ❖ **V hre 3 hráčov:** Zamiešajte odhodené pozemky a vytvorte novú kôpku.
 - ❖ **V hre 4 hráčov:** Nahrad'te ju kôpkou 32 pozemkov s oranžovým rubom.
 - ❖ **V hre 5 hráčov:** Nahrad'te ju kôpkou 32 pozemkov s oranžovým rubom. Keď sa vám minie aj táto kôpka, zamiešajte všetky odhodené pozemky (s modrým aj oranžovým rubom) a vytvorte z nich novú kôpku.

- 4 ♦ Na konci 4., 8., 12. a 16. kola vyhodnot'te efekt karty udalostí (postupujte zľava doprava) a obráťte ju lícom nadol. Karty udalostí sú popísané na s. 8.



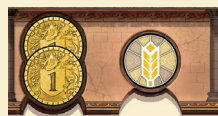
Typy majetkov

Nezabudnite: Najprv vyhodnoťte špeciálny efekt majetku, kým si z neho vezmete zisk (efekt môže vplývať na typ majetku dedina, kostol či palác). Ak nemôžete uplatniť špeciálny efekt, jednoducho si len vezmite zisk.

Dôležité: Na konci hry stratí každý hráč 10 zlatých mincí za každý typ majetku, ktorý neobsahuje aspoň jeden pozemok.



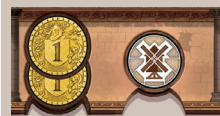
Efekt: Získate 1 mincu za každý symbol farmára na všetkých pozemkoch vo svojom panstve.



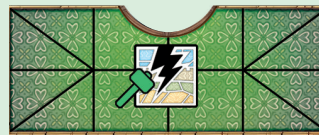
Zisk: Získate 2 mince za každý pozemok poľa vo svojom panstve.



Efekt: Všetci hráči, ktorí majú menej pozemkov mlynov ako vy, vám musia dať 2 mince.



Zisk: Získate 2 mince za každý pozemok mlyna vo svojom panstve.



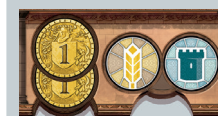
Efekt: Vyberte si pozemok na svojom cintoríne (pozri s. 5) a pripojte si ho k svojmu panstvu bez vyhodnotenia jeho efektu.



Zisk: Získate 2 mince za každý pozemok dediny a každý pozemok hradieb vo svojom panstve.



Efekt: Zveda umiestnite na ktorýkoľvek viditeľný pozemok v ktoromkoľvek inom riadku, než je ten, kde stojí váš pán (vrátane tých nad pánom). Vďaka tomu si ho obsadíte a iní hráči tam nemôžu umiestniť svojho pána.




Zisk: Získate 2 mince za každý pozemok poľa a každý pozemok hradby vo svojom panstve.



Poznámka k hradbám:

Svojho pána môžete umiestniť aj na iný pozemok, než ktorý ste si pomocou zveda obsadili, keď sa k danému riadku dostanete. Po umiestnení pána v danom riadku si zveda zoberte späť.



Ěfekt: Získate 1 mincu za každý symbol truhlice  na všetkých pozemkoch vo svojom panstve.



Ěfekt: Zaútočíte na všetkých hráčov, ktorí majú menší počet pozemkov hradieb, než vy máte pozemkov kasární. Hráči, na ktorých útočíte, odhodia (najvrchnejší) pozemok vľavo na svojom hernom pláne panstva na cintorín a dajú vám 2 mince.



Ěfekt: Žetón extra mince umiestnite do ktoréhokol'vek voľného prislúchajúceho priestoru naspodku vášho hracieho plánu panstva (do takéhoto priestoru môžete umiestniť len jeden žetón extra mince). K zisku z vybraného typu majetku si vždy pripočítajte jednu mincu za každý pozemok prislúchajúci k danému majetku.



Ěfekt: Vyberte si jeden zo žetónov pozemkov a umiestnite ho do ktoréhokol'vek voľného prislúchajúceho priestoru naspodku vášho hracieho plánu panstva, no nemôže sa zhodovať so symbolom pozemku, ktorý v danom type majetku už je (do takéhoto priestoru môžete umiestniť len jeden žetón pozemku). Žetón pozemku tak pridáva jeden typ pozemku k danému majetku, ktorý vplýva na vyhodnotenie zisku.



Získ: Získate 2 mince za každý pozemok mlyna a každý pozemok trhu vo svojom panstve.



Získ: Získate 2 mince za každý pozemok dediny a každý pozemok kasární vo svojom panstve.



Príklad: Žetón extra mince sa rozhodnete umiestniť pod svoj majetok typu dedina. K zisku vám teraz pribudne jedna minca za každý pozemok dediny a pozemok hradieb vo vašom panstve.



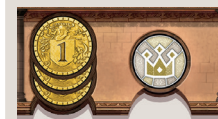
Príklad: Vyberiete si žetón pol'a, ktorý však nemôžete umiestniť pod majetok pol'a ani hradby, pretože tam sa daný symbol už nachádza.



Cintorín: Keď je pozemok počas hry zničený (pomocou pozemku hradieb alebo karty udalostí), hráč, ktorému patrí, ho umiestni vpravo od svojho hracieho plánu panstva. Tento priestor sa nazýva cintorín. Pozemky z cintorína sa nikdy nezamiešavajú späť do ťahacej kôpky. Môžete ich len umiestniť späť na svoj hrací plán panstva pomocou špeciálneho efektu dediny.



Získ: Získate 3 mince za každý pozemok kostola vo svojom panstve.



Získ: Získate 3 mince za každý pozemok paláca vo svojom panstve.

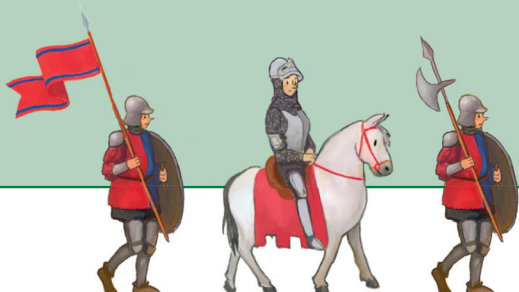
Príklad prvého kola s 3 hráčmi

- 1 ♦ Ružový hráč je na ťahu prvý. Počínajúc ním umiestni každý hráč svojho pána na voľný pozemok vo vrchom riadku.



- ❖ Ružový hráč si vyberie pozemok (🏠).
- ❖ Modrý hráč si vyberie pozemok (🌾).
- ❖ Zelený hráč si vyberie pozemok (🏰).

- ♦ Hráči odstránia zvyšný pozemok v prvom riadku.



- 3 ♦ Na pozícii najviac vľavo má figúrku pána modrý hráč, takže ho ako prvý premiestni na pozemok (🏠) v nižšom riadku.



- 4 ♦ Vezme si pozemok (🌾), umiestni ho nad svoj hrací plán panstva, potom vyhodnotí jeho špeciálny efekt a zoberie si zisk.



- ❖ **Špeciálny efekt:** Ešte nemá žiadny pozemok so symbolom (❤️), takže špeciálny efekt sa nevyhodnotí.



- ❖ **Zisk:** Získa 2 mince za svoj pozemok (🌾).



- 5 ♦ Ďalší je na rade zelený hráč, ktorý umiestni svojho pána na tretí pozemok v nižšom rade: (🏠).



- 6 ♦ Pozemok (🏰) umiestni nad svoj hrací plán panstva, potom vyhodnotí jeho špeciálny efekt a zoberie si zisk.



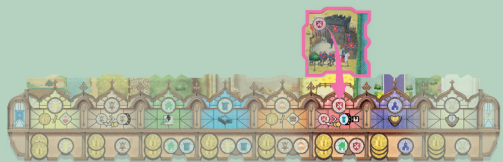
- ❖ **Špeciálny efekt:** Môže si umiestniť zveda. Rozhodne sa umiestniť ho na pozemok (🏠) v treťom riadku – tento pozemok má teraz obsadený.



- ❖ **Zisk:** Získa 2 mince za svoj pozemok (🏰).



♦ Ďalší je na rade ružový hráč, ktorý pána umiestni na prvý pozemok v nižšom riadku:



8 ♦ Pozemok umiestni nad svoj hrací plán panstva, potom vyhodnotí jeho špeciálny efekt a zoberie si zisk.



❖ **Špeciálny efekt:** Zaútočí na všetkých hráčov, ktorí majú menej než má ružový hráč . Keďže ružový hráč má jeden , týka sa to len hráčov, ktorí nemajú žiadny , čiže iba modrého hráča. Modrý hráč musí dať ružovému hráčovi 2 mince a svoj jediný pozemok musí odhodiť na cintorín.



❖ **Zisk:** Ružový hráč získa 2 mince za svoj pozemok .



9 ♦ Skončilo sa prvé kolo. Zelený hráč má na starosti doplnenie riadkov, preto potiahne 4 nové pozemky, a ešte než ich odhalí, usporiada ich vzostupne podľa čísel na ich ruboch.



10 ♦ Druhé kolo začína ružový hráč. Prázdny pozemok odhodí na odhadzovaciu kôpku. Ružový ani modrý hráč nemôžu pána umiestniť na pozemok , pretože je vďaka zvedovi obsadený pre zeleného hráča.

❖ Koniec hry ❖

Hra sa končí 16. kolom po tom, čo sa vyhodnotí a lícom nadol obráti 4. a posledná karta udalostí.

Dôležité: Každý hráč stratí 10 mincí za každý typ majetku, ku ktorému nie je priradený aspoň jeden pozemok.

Hráči si spočítajú mince, ktoré počas hry získali. Hráč, ktorý ich má najviac, vyhráva.

Pokiaľ nastane remíza, vyhráva hráč, ktorý má najviac palácov. Ak remíza pretrváva, vyhráva hráč, ktorý má najviac kostolov – ak je to potrebné, ďalej porovnávate počet majetkov každého typu sprava doľava.



❖ Efekty kariet udalostí ❖



❖ Šikovný obchod ❖

Každý hráč získa 1 mincu za každý symbol farmára vo svojom panstve.



❖ Užacny tovar ❖

Každý hráč získa 1 mincu za každý symbol truhlice vo svojom panstve.



❖ Aliancia ❖

Každý hráč získa 3 mince za každý pozemok kostola a za každý pozemok paláca vo svojom panstve.



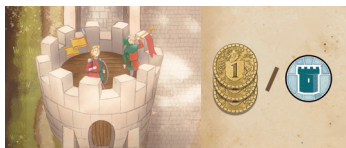
❖ Invázia barbarov ❖

Každý hráč odhodí pozemok mlyna AJ pozemok poľa (ak nejaké má) na cintorín.



❖ Mor ❖

Každý hráč odhodí pozemok dediny AJ pozemok kasární (ak nejaké má) na cintorín.



❖ Posilnená obrana ❖

Každý hráč získa 3 mince za každý pozemok hradieb vo svojom panstve.



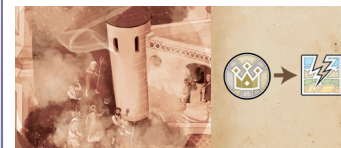
❖ Triumfálny návrat ❖

Každý hráč získa 2 mince za každý pozemok trhu a každý pozemok kasární vo svojom panstve.



❖ Nárast populácie ❖

Každý hráč získa 2 mince za každý pozemok mlyna a každý pozemok dediny vo svojom panstve.



❖ Uzbura poddaných ❖

Každý hráč odhodí pozemok paláca (ak nejaký má) na cintorín.



❖ Obnova ❖

Každý hráč si vyberie 1 pozemok zo svojho cintorína a umiestni ho na hrací plán panstva bez toho, aby vyhodnotil jeho efekt.



❖ Bohatá úroda ❖

Každý hráč získa 2 mince za každý pozemok poľa vo svojom panstve.



❖ Príspevok na opravu ❖

Každý hráč získa 3 mince za každý pozemok na svojom cintoríne.



❖ Rozsiahle územie ❖

Každý hráč získa 2 mince za každý z ôsmich typov pozemkov vo svojom panstve.



❖ Nákladné slávnosti ❖

Každý hráč stratí 2 mince za každý pozemok kostola AJ každý pozemok paláca vo svojom panstve.



❖ Semetrasenie ❖

Každý hráč odhodí pozemok hradieb (ak nejaký má) na cintorín.