



# COIMBRA

**J**e Věk objevů a největší portugalská města prosperují: Lisabon, Porto, ale zvláště Coimbra se svou slavnou univerzitou.

Jako hlava jednoho z dávno zavedených coimberských rodů cítíte, že vzrůstající bohatství města zasévá mezi jeho obyvatele pocit nebezpečí.

Postavíte si tedy svou legii stráží, aby nabídla ochranu nejvlivnějším konšelům, **kupcům**, **kněžím** a **učencům**. Koneckonců si sami chcete získat přízeň některých z nich a ne všichni se dají přesvědčit penězi.

Je mnoho způsobů, jak vyhrát. Ať se však zaměříte na zvýšení svého finančního příjmu, najímání nových stráží, podporu akademického pokroku, zlepšování vztahů s okolními kláštery nebo investice do zámořských výprav oné doby, nakonec zvítězíte jen tehdy, když objevíte a využijete neustále se měnící synergie, které každá nová hra přináší. Při tom všem proběhne bezpochyby vzrušující boj o nejužitečnější coimberské občany díky speciálnímu mechanismu výběru a umístování kostek, v němž každá zvolená kostka stanovuje nejen pořadí hry a výši vašeho úplatku, ale také druh příjmu, jaký později získáte.

Po 4 kolech hra skončí závěrečným bodováním a hráč s nejvyšším počtem bodů zvítězí.

# Komponenty

1 hrací deska



4 osobní desky

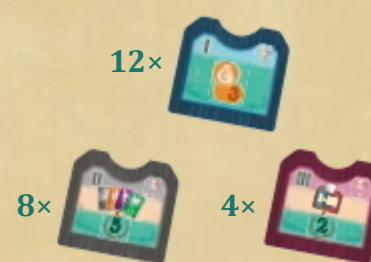


1 pro každého hráče

13 kostek



24 klášterů



15 karet výprav



56 karet postav

Každá karta postavy náleží k jedné z následujících 4 tříd:

14× konšelé



14× kupci



14× kněží

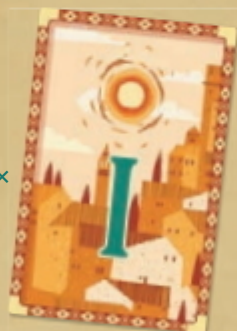


14× učenci



Každá karta postavy má jeden z těchto tří rubů:

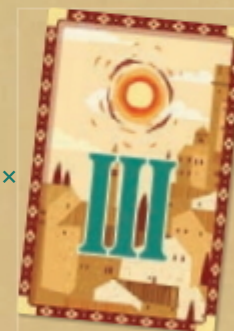
8×



24×



24×



4 destičky přízně



4 destičky bodování vlivu



Líc:  
2/3 hráči

4 žetony koruny



Rub:  
4 hráči

5 žetonů kostek



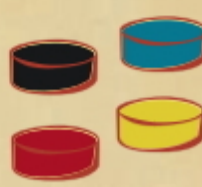
1  
destička  
s výřezem

12 držáků na kostky



3 v každé  
hráčské barvě

100 žetonů



25 v každé  
hráčské barvě

4 poutníci



1 v každé  
hráčské barvě

4 lvíci



1 v každé  
hráčské barvě

8 značek



2 v každé  
hráčské barvě

# Příprava hry

1. Umístěte **hrací desku** doprostřed stolu.

2. Roztříd'te **kláštery** podle rubů a vytvořte jeden balíček od každého druhu (I, II, III). Každý balíček zvlášť zamíchejte a všechny tři balíčky umístěte lícem dolů vedle hrací desky.

Vezměte 8 destiček z balíčku I a na každé modré *políčko kláštera* (I) na *mapě pouti* umístěte náhodně lícem nahoru jednu z nich.

Pak vezměte 4 destičky z balíčku II a na každé hnědé *políčko kláštera* (II) na *mapě pouti* umístěte náhodně lícem nahoru jednu z nich.

Nakonec vezměte 2 destičky z balíčku III a na každé rubínové *políčko kláštera* (III) na *mapě pouti* umístěte náhodně lícem nahoru jednu z nich.

Zbývající kláštery vraťte do krabice.



3. Zamíchejte 4 **destičky bodování vlivu** a na každé *políčko bodování vlivu* umístěte náhodně jednu z nich. Ujistěte se, že každá destička leží nahoru stranou, která odpovídá počtu hráčů (2/3 nebo 4).





4. Vezměte si 5 **žetonů kostek**:


**• VE HŘE 4 HRÁČŮ:**



Vraťte všech 5 žetonů kostek do krabice. Nebudete je potřebovat.

**• VE HŘE 3 HRÁČŮ:**



Umístěte jeden z žetonů  na *horní město* na hrací desce.



Umístěte žeton  na *prostřední město*.


Umístěte druhý žeton  na *dolní město*.

Vraťte žetony  a  do krabice.

**• VE HŘE 2 HRÁČŮ:**

Umístěte jeden žeton  a  na *horní město* na hrací desce.

Umístěte žeton  a druhý žeton  na *prostřední město*.

Umístěte žeton  na *dolní město*.

5. Zamíchejte **karty výprav**, náhodně vytáhněte 6 z nich a na každé *políčko pro kartu výpravy* v dolní části hrací desky umístěte lícem nahoru jednu z nich.

Zbývající karty výprav vraťte do krabice.

**Městská lokalita: Hrad**

**Městská lokalita: Horní město**

**Městská lokalita: Prostřední město**

**Městská lokalita: Dolní město**

**Mapa pouti**

**Bodová stupnice**

**Políčka klášterů**

**Políčka bodování vlivu**

**Stupnice vlivu**

**Umístění žetonů kostek ve hře 2 hráčů**

**Políčko pro kartu výpravy**

**Vlajky pořadí hráčů**

**Počáteční rohy**

6. Vezměte si 13 kostek:

• **VE HŘE 4 HRÁČŮ:**

Umístěte všech 13 kostek vedle hrací desky jako *zásobu kostek*.

• **VE HŘE 3 HRÁČŮ:**

Odstraňte 1 **fialovou** a 1 **zelenou** kostku a vraťte je do krabice. Pak umístěte zbývajících 11 kostek vedle hrací desky jako *zásobu kostek*.

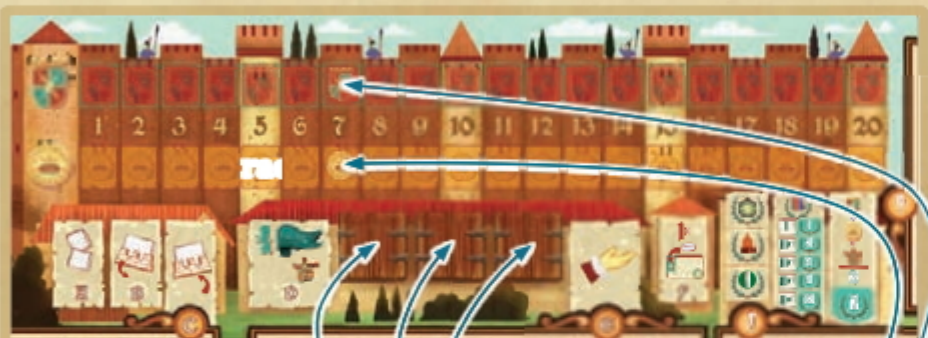
• **VE HŘE 2 HRÁČŮ:**

Odstraňte 1 **šedou**, 1 **oranžovou**, 2 **fialové** a 2 **zelené** kostky a vraťte je do krabice. Pak umístěte zbývajících 7 kostek vedle hrací desky jako *zásobu kostek*.

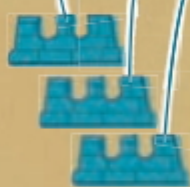


7. Každý hráč si vybere svou hráčskou barvu a vezme si v této barvě tyto předměty:

- **osobní desku**, kterou si položí před sebe



- 3 **držáky na kostky**, které si umístí na políčka okenic na své osobní desce



- 2 **značky**, které si umístí na svou osobní desku: jednu na políčko 7 na *stupnici mincí* a druhou na políčko 7 na *stupnici stráží*



- **poutníka**, kterého si prozatím umístí vedle své osobní desky



- 25 **žetonů**:

– na každou ze čtyř *stupnic vlivu* na hrací desce si na políčko 0 umístí jeden z nich

– na *stupnici bodů* na hrací desce si na políčko 0 umístí jeden z nich

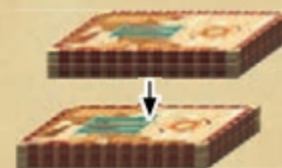


Zbývajících 20 žetonů si umístí vedle své osobní desky jako svou *zásobu*.

8. Náhodně stanovte pořadí hráčů. První hráč umístí svého **lvíčka** na *vlajku pořadí hráčů* s číslem 1, druhý hráč umístí svého lvíčka na *vlajku pořadí hráčů* s číslem 2, třetí hráč (je-li nějaký) umístí svého lvíčka na *vlajku pořadí hráčů* s číslem 3 a čtvrtý hráč (je-li nějaký) umístí svého lvíčka na *vlajku pořadí hráčů* s číslem 4.



9. Roztřídte **karty postav** podle jejich rubů, vytvořte pro každý druh (I, II, III) jeden balíček a každý balíček zvlášť zamíchejte. Balíček III položte lícem dolů a na něj položte balíček II, také lícem dolů. Tento zkombinovaný balíček se nazývá *balíček postav* a bude umístěn nad hrací desku. Vedle něj ponechte místo na odkládací hromádku, která se v průběhu hry vytvoří. Balíček I si nechte připraven na později (viz *krok 13*).



10. Vložte 4 **destičky přízně** do řady vedle levého horního rohu hrací desky (vedle *hradu*) a umístěte **destičku s výřezem** nad destičku přízně se 2 korunami.



**První sloupec**   **Druhý sloupec**   **Třetí sloupec**   **Čtvrtý sloupec**

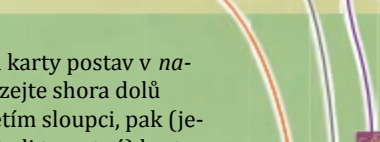


11. Pak připravte 12 karet  *nabídka postav*:

Vezměte 4 karty z balíčku postav a vložte je náhodně lícem nahoru do řady vlevo od *horního města*.

Vezměte další 4 karty z balíčku postav a vložte je náhodně lícem nahoru do řady vlevo od *prostředního města*.

Pak vezměte další 4 karty z balíčku postav a vložte je náhodně lícem nahoru do řady vlevo od *dolního města*.



12. Vezměte 4 **žetony korun** a rozdělte je na karty postav v *nabídce postav* následovně: Nejprve procházejte shora dolů karty ve čtvrtém sloupci, pak karty ve třetím sloupci, pak (je-li to nutné) karty ve druhém a nakonec (je-li to nutné) karty v prvním sloupci. Na první kartu každé třídy, na kterou narazíte, umístěte žeton koruny příslušné třídy. To dělejte tak dlouho, než budou umístěny všechny 4 žetony korun. Není-li v nabídce vůbec žádná karta některé třídy, odpovídající koruna zůstane nepoužitá.

**Poznámka:** Kroky 10, 11 a 12 se provádějí také na konci každého kola (viz stranu 10).

13. Nakonec vezměte balíček I s kartami počátečních postav a postupujte takto:

- **VE HŘE 4 HRÁČŮ:**

Vytvořte 4 skupiny po 2 náhodných kartách a vložte tyto 4 skupiny lícem nahoru vedle hrací desky.



- **VE HŘE 3 HRÁČŮ:**

Vytvořte 3 skupiny po 2 náhodných kartách a vložte tyto 3 skupiny lícem nahoru vedle hrací desky. Zbývajících 2 karty vraťte do krabice.

- **VE HŘE 2 HRÁČŮ:**

Vytvořte 2 skupiny po 2 náhodných kartách a vložte tyto 2 skupiny lícem nahoru vedle hrací desky. Zbývajících 4 karty vraťte do krabice.

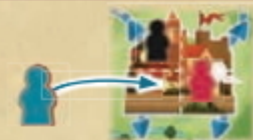
# Výběr individuálních počátečních podmínek

Podle **obráceného pořadí hráčů** (počínaje hráčem, jehož značka pořadí je na vlajce pořadí hráčů s nejvyšším číslem) si každý hráč zvolí jednu z následujících dvou akcí:

Bud' **a)** Vezme si **obě** karty postav z **jedné** skupiny, které byly vytvořeny v kroku 13 přípravy hry a která je ještě k dispozici, a vyloží si je lícem nahoru před sebe.



nebo **b)** Umístí svého poutníka na **volný počáteční roh** v Coimbře uprostřed *mapy pouti* (podrobnosti o pohybu poutníků viz stranu 12).



Poté, co každý hráč vykonal tuto akci, každý hráč –  **nyní podle pořadí hráčů**  – vykoná druhou z těchto dvou akcí.

Až to bude hotovo, každý hráč by měl mít svého poutníka na jiném počátečním rohu uprostřed mapy pouti a 2 karty počátečních postav před sebou.

Nakonec každý hráč získá **hodnoty vlivu** stejně jako **okamžité bonusy** svých dvou karet počátečních postav, jak je popsáno níže v okénku „Karty počátečních postav“.

## Karty postav

Každý hráč zahajuje hru se 2 kartami počátečních postav a během fáze C každého kola může z nabídky postav získat nové.

Tyto karty poskytují rozličné druhy bonusů a jsou hlavním zdrojem postupů na stupnicích vlivu.

### Karty počátečních postav

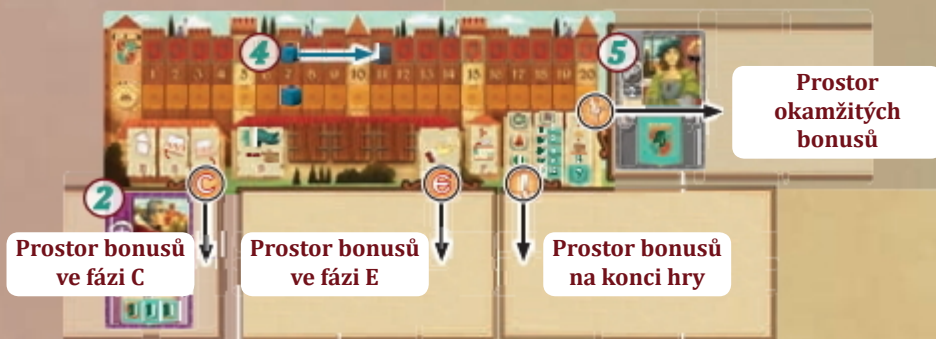
S každou ze svých 2 karet počátečních postav udělejte následující:

1. Na stupnici vlivu, která odpovídá **třídě** této karty, posuňte svůj žeton o tolik políček nahoru, jaká je **hodnota vlivu** této karty.
2. Má-li tato karta **okamžitý bonus** (⚡), vezměte si nyní jednu tento bonus. Pak umístěte tuto kartu vpravo od vaší osobní desky do *prostoru okamžitých bonusů*.
3. Má-li tato karta **bonus ve fázi C** (C), umístěte ji pod svou osobní desku do *prostoru bonusů ve fázi C*. Tento bonus můžete spustit v každém kole ve fázi C.

(Přehled bonusů počátečních postav viz stranu 13.)

**Příklad:** Jako své dvě karty počátečních postav má **Filip** konšela a kněze:

- 1) Za svou kartu kněze napřed posune svůj žeton na stupnici vlivu kněžích o 1 políčko výš.
- 2) Pak umístí tuto kartu pod svou osobní desku do *prostoru bonusů ve fázi C*.
- 3) Za svou kartu konšela napřed posune svůj žeton na stupnici vlivu konšelů o 2 políčka výš.
- 4) Pak získá okamžitý bonus posunem své značky na stupnici stráží o 4 políčka dopředu.
- 5) Nakonec umístí tuto kartu do svého *prostoru okamžitých bonusů*.



### Ostatní karty postav

Karty, které můžete získat během hry, mají v levém horním rohu:

- **buď ikonu stráže,**
- **nebo ikonu mince.**

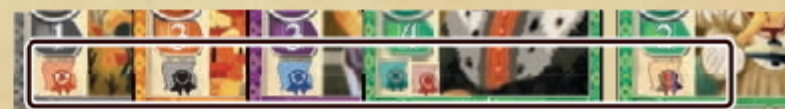
Tato ikona stanovuje, kterým z těchto dvou zdrojů musíte zaplatit, abyste tuto kartu získali (viz stranu 6).

Obdobně jako počáteční karty i tyto karty mají **třídu a hodnotu vlivu**.

Každá z těchto karet má také:

- **buď okamžitý bonus** (⚡), který se spustí jednou, když si kartu vezmete;
- **nebo bonus ve fázi E** (E), který lze použít v každém kole během fáze E;
- **nebo bonus na konci hry** (K), který vám dává body za specifický úkol na konci hry.

(Přehled různých bonusů viz strany 13 až 15.)















Na některých kartách je také jedna nebo dvě **ikony diplomů**.

Ve hře je 5 obyčejných ikon diplomů a 1 žolíková ikona diplomu. Na konci hry (někdy i během hry) můžete získat body za každou sadu navzájem různých ikon diplomů, které vlastníte (podrobnosti viz třetí okénko na straně 10).

# Průběh hry

Coimbra se hraje na 4 kola. Každé kolo se skládá z následujících fází:

		<b>Hod kostkami</b>	První hráč vytvoří zásobu kostek hodem všemi kostkami.
		<b>Výběr a umístění kostek</b>	Podle pořadí hráčů si každý hráč vybere jednu kostku a umístí ji na městskou lokalitu, a to tak dlouho, dokud nemá každý hráč umístěny 3 kostky.
		<b>Vracení kostek</b>	Podle pořadí stanoveném polohou kostek hráči odebírají své kostky z městských lokalit a získávají za ně destičky přízně a karty postav.
		<b>Nové pořadí hráčů</b>	Počtem korun, které každý hráč má, se stanoví nové pořadí hráčů.
		<b>Příjem vlivu</b>	Podle pořadí hráčů získají hráči svůj příjem vlivu podle barev svých zvolených kostek.
		<b>Investice do výprav</b>	Podle pořadí hráčů smí každý hráč investovat do jedné výpravy.

Pak se připraví nové kolo a do nabídky postav se vyloží 12 nových karet postav.

Hra končí po čtvrtém kole (až dojde balíček postav). Pak následuje závěrečné bodování (viz strany 10 a 11).

Hru vyhraje hráč s nejvyšším počtem bodů.

## Fáze A: Hod kostkami

První hráč (ten, který má lvíčka na vlajce pořadí hráčů s číslem 1) vezme všechny kostky ze zásoby (která byla vytvořena v kroku přípravy 6), hodí jimi a tím vytvoří zásobu kostek pro nadcházející kolo.



## Fáze B: Výběr a umístění kostek

Podle pořadí hráčů, počínající prvním hráčem, provádějí hráči své tahy.

Ve svém tahu si vyberete jednu kostku ze zásoby kostek a vložíte ji do jednoho svého držáku tak, aby číslo, které padlo, bylo nahoře. Pak tuto kostku (v držáku) umístíte na jednu ze 4 městských lokalit:

Jestliže ji umístíte na *hrad* a na něm už jsou nějaké kostky (jakýchkoli barev), musíte dodržet pravidlo, že všechny zde přítomné kostky musí tvořit **řadu vzestupných hodnot zleva doprava (od 1 do 6)**. To znamená, že ji musíte umístit:

- **napravo** od každé kostky, která má **stejnou nebo nižší** hodnotu
- **a nalevo** od každé kostky, která má **vyšší** hodnotu než vaše kostka.

**Poznámka:** Ve fázi C vám každá kostka v hradu umožní vzít si destičku přízně. Čím více vlevo je kostka umístěna, tím je pravděpodobnější, že získáte destičku přízně, kterou chcete (podrobnosti viz následující stranu).

Jestliže kostku umístíte na jinou městskou lokalitu (horní, prostřední nebo dolní město) a na ní už jsou nějaké kostky (jakýchkoli barev), musíte dodržet pravidlo, že všechny zde přítomné kostky musí tvořit **řadu sestupných hodnot zleva doprava (od 6 do 1)**. To znamená, že ji musíte umístit:

- **napravo** od každé kostky, která má **stejnou nebo vyšší** hodnotu
- **a nalevo** od každé kostky, která má **nižší** hodnotu než vaše kostka.

**Poznámka:** Ve fázi C vám každá kostka v těchto městech umožní získat kartu postavy z řady vedle své lokality. Čím více vlevo je kostka umístěna, tím je pravděpodobnější, že získáte kartu, kterou chcete; bude to však také dražší (podrobnosti viz následující stranu).

**Důležité:** Hrajete-li v méně než 4 hráčích, všimněte si, že všechny žetony kostek na lokalitách se počítají jako běžné kostky neutrální barvy.

Podle pořadí hráčů umísťujte po jedné kostce tak dlouho, až bude mít každý hráč 3 umístěné kostky (a nezbudou mu tedy žádné držáky).

**Poznámky:**

- Barvy 3 kostek, které si zvolíte, budou rozhodovat o tom, jaký příjem obdržíte ve fázi E „příjem vlivu“ (podrobnosti viz stranu 9).
- Počet kostek, které mohou být v každé lokalitě, není omezen. Každý hráč také může mít v téže lokalitě několik kostek.



**Příklad:** Ve hře 3 hráčů je **Filip** prvním hráčem.

- 1) Ze zásoby kostek si vybere šedou kostku o hodnotě 5 a vloží si ji do jednoho svého držáku. Pak ji umístí na horní město nalevo od žetonu



- 2) Poté, co umístili kostku **Kristián** a **Eva**, je na tahu opět **Filip**. Tentokrát si zvolí bílou kostku o hodnotě 1, vloží si ji do jednoho ze svých zbývajících držáků a umístí ji také na horní město (napravo od **Eviny** 1).



- 3) Až je **Filip** znovu na tahu, vybere si šedou kostku o hodnotě 4, vloží si ji do svého posledního držáku a umístí ji na hrad mezi **Kristiánovy** kostky 1 a 5.



## Fáze C: Vracení kostek

Tato fáze se nehraje podle pořadí hráčů. Místo toho je pořadí hry stanoveno pořadím kostek v každé ze 4 městských lokalit.

Při braní kostek zpět se 4 městské lokality na levé straně hrací desky vyhodnocují **shora dolů**:

Když je městská lokalita vyhodnocována, každá kostka na ní – v pořadí zleva doprava – se vyhodnotí jednou. To znamená, že hráč, jehož kostka je na lokalitě **první zleva**, vykoná první tah provedením jedné akce a pak si vezme vyhodnocenou kostku zpět. Pak je na tahu hráč, jehož kostka je na této lokalitě první zleva teď. Ten také provede jednu akci, vezme si zpět svou vyhodnocenou kostku, a tak dále.

Až na lokalitě nezbudou žádné kostky, vyhodnotí se obdobně další městská lokalita. Tak to probíhá až do vyhodnocení všech lokalit.

Když jste na tahu na některé lokalitě (tj. když první kostka zleva je vaše), vykonajte akci této lokality:

**V hradu:** Vezměte si jednu z dostupných destiček přízně (viz níže).

**V horním, prostředním a dolním městě:** Získejte jednu z karet postav v této lokalitě (viz níže).

Pokud nemůžete nebo nechcete vykonat akci lokality, musíte **místo ní** vykonat **nouzovou akci** (viz stranu 8).

Po vykonání své akce si vezměte zpět svou vyhodnocenou kostku – stále ji ponechte v držáku – a umístěte si ji na prázdné políčko okenice na své osobní desce.

- Nejprve hrad,
- pak horní město,
- pak prostřední město
- a nakonec dolní město.



### Příklad:

Hráči vyhodnocují hrad.

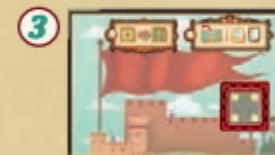
1) Protože první kostku zleva ( ) zde má **Filip**, vykoná první tah provedením jedné akce (v níž si vybere destičku přízně). Pak si vezme zpět a umístí si ji i s držákem na políčko okenice na své osobní desce.



2) Nová první kostka zleva ( ) patří rovněž **Filipovi**, a tak je **Filip** opět na tahu a vykoná jednu akci.



3) Poté, co si **Filip** vezme zpět svou , patří první kostka zleva **Evě**. **Eva** tedy vykoná jednu akci a pak umístí svou i s držákem na svou osobní desku. Na hradě už nezůstávají žádné kostky, a tak hráči pokračují vyhodnocením horního města.



### Akce v hradu: Vezměte si jednu z dostupných destiček přízně



Když provádíte tuto akci, vezměte si jednu z destiček přízně, které jsou stále k dispozici vlevo od hradu, a umístěte si ji před sebe. Pak získíte okamžitý bonus (bonusy) této destičky (přehled těchto bonusů viz stranu 12). Pak si tuto destičku nechte před sebou až do konce kola.

Všimněte si, že každá destička přízně, kterou si v průběhu kola vezmete, také přidává 0 až 3 **koruny** k vašemu celkovému počtu korun, který má význam zejména při stanovování pořadí hráčů ve fázi D (viz stranu 8).



**Poznámka:** Na rozdíl od lokalit měst, v nichž má získání karty postavy svou cenu, je vzetí destičky přízně v hradu zdarma.

### Akce v horním, prostředním a dolním městě: Získejte kartu postavy



Zvolte si jednu z karet postav vyložených v řadě vedle lokality, která se právě vyhodnocuje, a vezměte si ji.

Abyste to mohli udělat, musíte okamžitě zaplatit cenu karty, která je stanovena následujícími faktory:

- ikona v levém horním rohu zvolené karty stanovuje, zda musíte tuto cenu zaplatit mincemi **nebo** strážemi
- cena se rovná hodnotě vaší vyhodnocované kostky.

Po zaplacení ceny zvolené karty (posunem příslušné značky na vaší osobní desce dozadu) si vezměte kartu a okamžitě si přidejte její hodnotu vlivu na stupnici vlivu třídy této karty (posuňte tam svůj žeton o příslušný počet políček výš).



Pak pokračujte podle bonusu karty:

- Má-li karta bonus na konci hry ( ), umístěte ji do svého prostoru bonusů na konci hry vpravo dole od vaší osobní desky.
- Má-li karta bonus ve fázi E ( ), umístěte ji do svého prostoru bonusů ve fázi E pod vaší osobní deskou.
- Má-li karta okamžitý bonus ( ), jednou si tento bonus vezměte a umístěte kartu do vašeho prostoru okamžitých bonusů vpravo od vaší osobní desky.

(Přehled bonusů karet postav viz strany 11 až 15.)

Pak se podívejte, zda získání nové karty spustilo bonus ve fázi C některé z vašich karet počátečních postav. Pokud ano, získejte tento bonus nyní jedenkrát.

Nakonec, je-li na získané kartě žeton koruny, vezměte tento žeton z karty a umístěte si jej před sebe na později.





**Příklad:** Na tahu je **Filip**, protože ten má kostku na horním městě, které se právě vyhodnocuje, nejvíce vlevo (1). Protože kostka má hodnotu 5, získání karty z řady vedle horního města stojí 5. To znamená, že **Filip** nemůže získat kartu kněze (2), protože na to nemá dost mincí.

Rozhodne se tedy místo toho získat kartu kupce (3), zaplatí 5 stráží a vezme si kartu. Pak posune svůj žeton na stupnici vlivu kupců o 2 políčka výš (protože karta má hodnotu vlivu 2). Protože na kartě je zobrazen okamžitý bonus, **Filip** si tento bonus (4 mince) nyní vezme.

Pak umístí tuto kartu do svého prostoru okamžitých bonusů napravo od své osobní desky.

Nakonec se spustí jeho bonus ve fázi C z jeho karty počáteční postavy učence (4) (protože získaná karta byla kartou kupce), a tak **Filip** okamžitě získá 1 minci a 2 vítězné body.





Když je hotov s výše uvedeným, vezme si svou vyhodnocenou kostku z horního města a umístí si ji i s držákem na svou osobní desku.



### DŮLEŽITÉ:

Když se ve hře méně než 4 hráčů vyhodnocuje žeton kostky (protože se stal první kostkou zleva), učiňte následující: Z řady vedle lokality města, která je vyhodnocována, odstraňte kartu postavy s **nejvyšší hodnotou vlivu** a položte ji lícem nahoru na odkládací hromádku. Je-li v nejvyšší hodnotě vlivu shoda, odstraňte **první** shodující se kartu zleva. Pak otočte vyhodnocený žeton kostky lícem dolů a nechte jej na místě. Poté pokračujte vyhodnocením kostky, která je nyní první zleva (je-li nějaká), jako obvykle.

### Příklad:

- 1) Protože první kostka zleva v právě vyhodnocovaném prostředním městě je žeton , hráč musí okamžitě odstranit z řady karet postav vedle prostředního města kartu učence s hodnotou vlivu 3 (protože je to karta s nejvyšší hodnotou vlivu) a umístit ji na odkládací hromádku. Žeton  se poté otočí lícem dolů.
- 2) Nová první kostka zleva je žeton , a tak hráči musejí okamžitě odstranit z řady další kartu. Obě zbývající karty mají hodnotu vlivu 1. Odstraněna a umístěna na odkládací hromádku tedy bude karta kněze, neboť je z těchto karet první zleva. Žeton  se poté otočí lícem dolů.
- 3) Pak je na tahu **Eva**, protože první kostka zleva je její.



Poté, co vyhodnotíte poslední kostku v městské lokalitě, ale ještě před začátkem vyhodnocování následující městské lokality odstraňte všechny zbývající karty postav z řady vedle aktuální lokality a umístěte je lícem nahoru na odkládací hromádku.

Rovněž všechny žetony kostek na této lokalitě, které jsou nyní otočeny lícem dolů, otočte lícem nahoru.



### Nouzová akce:

Místo využití akce městské lokality si přidejte až 2 mince a až 2 strážce (posuňte ukazatele na stupnicích na své osobní desce o příslušný počet políček dopředu).

Až budou všechny 4 městské lokality vyhodnoceny, pokračujte fází D.

## Fáze D: Nové pořadí hráčů

V této fázi bude stanoveno nové pořadí hráčů. K tomu si každý hráč nyní spočítá všechny královské koruny, které má.

Mezi ně patří:

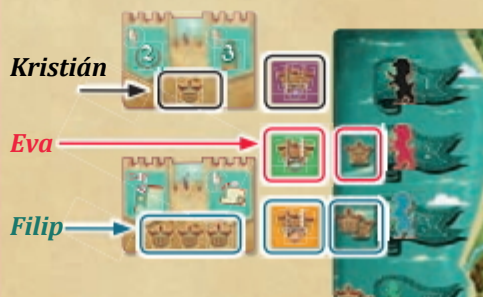


- Koruny na žetonech korun, které v tomto kole nasbíral.
- Koruny na destičkách přízně, které si v tomto kole vzal.
- Koruny vedle jeho vlajky pořadí hráče (ta, na které zrovna stojí jeho lvíček).

Hráč, který má nejvyšší celkový počet korun, přesune svého lvíčka na vlajku pořadí hráčů s číslem 1, hráč s druhým nejvyšším počtem jej přesune na vlajku s číslem 2, a tak dále. V případě shody se relativní pořadí hráčů mezi shodujícími se hráči prohodí.

### Příklad:

**Kristián** a **Eva** mají oba celkem 3 koruny, zatímco **Filip** má celkem 7 korun:



**Filip** se stane prvním hráčem (a přesune svého lvíčka na vlajku pořadí hráčů 1). **Eva** ponechá svého lvíčka na vlajce pořadí hráčů 2 a **Kristián** postaví svého lvíčka na vlajku pořadí hráčů 3. Třebaže **Eva** a **Kristián** mají stejný počet korun, **Kristián** je v pořadí hráčů výš, protože dosavadní relativní pořadí mezi ním a **Evou** se prohodí.





## Fáze E: Příjem vlivu

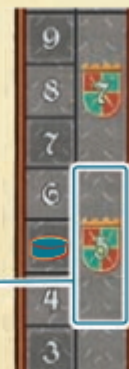


Podle **nového pořadí hráčů** si každý hráč nyní vezme svůj příjem ze stupnic vlivu.

Když si berete svůj příjem, podívejte se na barvu 3 kostek na políčkách okenic na vaší osobní desce. V libovolném pořadí aktivujte každou z těchto kostek jednou, abyste okamžitě získali příjem ze stupnice vlivu, která odpovídá barvě této kostky:



Hodnota každého příjmu závisí na tom, jak dalece se nachází váš žeton na příslušné stupnici vlivu. To znamená, že získáte příjem zobrazený v okénku napravo od vašeho žetonu.



Až si vezmete příjem za každou ze svých tří kostek, vyjměte kostky z držáků. Pak umístěte kostky znovu vedle hrací desky (aby se s nimi mohlo znovu hodit v příštím kole) a prázdné držáky si nechte na políčkách okenic.

- Poznámky:**
- V této fázi již nezáleží na číslech, která na kostkách padla, jediné na jejich barvě.
  - Když si berete zdroje (stráže nebo mince), nikdy nesmíte svou značkou překročit políčko 20 na příslušné stupnici na vaší osobní desce, a tedy nemůžete nikdy mít více než 20 kusů jednoho zdroje (o vše, co vám bude přebývat, přijdete).

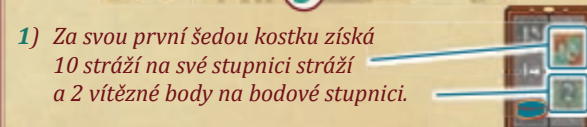
**DŮLEŽITÉ:** Dávejte dobrý pozor na bonusy, které mohou poskytovat karty postav ve vašem **prostoru pro bonusy ve fázi E**. (Přehled těchto bonusů viz stranu 14.)

### Příklad:

**Filip** má na svých políčkách okenic tyto 3 kostky:



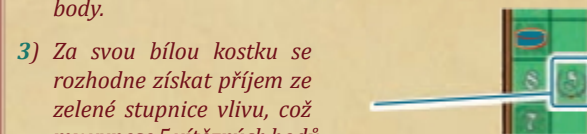
- 1) Za svou první šedou kostku získá 10 stráží na své stupnici stráží a 2 vítězné body na bodové stupnici.



- 2) Za svou druhou šedou kostku získá dalších 10 stráží, ale protože může mít jen 20 stráží, posune svůj žeton na políčko 20 a přebytečných stráží se musí vzdát. Pak opět získá 2 vítězné body.



- 3) Za svou bílou kostku se rozhodne získat příjem ze zelené stupnice vlivu, což mu vynesou 5 vítězných bodů.



Když je hotov, vyjme kostky z držáků a umístí je zpět vedle hrací desky. Pak je na řadě s braním příjmu další hráč.

## Fáze F: Investice do výprav



Podle pořadí hráčů má každý hráč jednu možnost investovat do **jedné** výpravy. Každý hráč, který se tak rozhodne učinit, okamžitě jednou vykoná akci „Investice do jedné výpravy“, která je popsána v níže uvedeném okénku.

### Akce: Investice do jedné výpravy



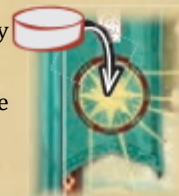
Investujte do jedné libovolné karty výpravy vyložené u dolního okraje hrací desky, na které ještě neleží váš žeton (do každé výpravy smíte v průběhu hry investovat pouze jednou). Nezáleží na tom, kolik ostatních hráčů již do této výpravy investovalo.

Abyste investovali do výpravy, zaplaťte cenu uvedenou v levém horním rohu karty:

- Je-li na praporu nad cenou zobrazen symbol mince, musíte za ni zaplatit mincemi.
- Je-li na praporu uveden symbol stráže, musíte za ni zaplatit strážemi.

Po zaplacení umístěte jeden svůj žeton na růžici pod cenou karty, abyste znázornili, že jste do této výpravy investovali. Jsou-li tam již žetony jiných hráčů, položte svůj žeton na ně.

Na konci hry obdržíte za každou výpravu, do které jste investovali, vítězné body podle toho, jak dobře jste splnili její úkol. (Přehled těchto úkolů viz stranu 16.)



**Pozor:** Pokud před sebou máte tuto destičku přízně, je cena, kterou musíte zaplatit za investici do výpravy, vždy snížena o 2 (viz také kapitolu „Bonusy na destičkách přízně“ na straně 12).



## Konec kola

Po skončení fáze F se podívejte, zda je balíček karet postav prázdný. Pokud ano, bylo právě odehráno čtvrté kolo a hra končí (pokračujte kapitolou „Konec hry“ níže).

V opačném případě připravte další kolo podle kroků 10, 11 a 12 přípravy hry na straně 4 (v zeleném okénku).

## Konec hry

Po čtvrtém kole hra skončí. Nyní proveďte závěrečné bodování následovně:

### Přidejte si vítězné body za investice do výprav:



Každý hráč si obdoby karty výprav, do nichž investoval (tj. na nichž leží jeho žeton). Za každou z nich obdrží vítězné body podle toho, jak dobře splnil její úkol.

(Přehled různých úkolů na kartách výprav viz stranu 16.)



### Přidejte si vítězné body za převahu na stupnicích vlivu:



Projděte si 4 destičky bodování vlivu nad stupnicemi vlivu.

U každé destičky zkontrolujte stupnici pod ní:



- Hráč, jehož žeton je na této stupnici nejvýše, obdrží počet vítězných bodů uvedený na destičce bodování vlivu nahoře (první místo).
- Hráč, jehož žeton je na druhém místě, obdrží počet vítězných bodů uvedený uprostřed destičky.
- Hráč, jehož žeton je na třetím místě (pouze ve hře 4 hráčů), obdrží počet vítězných bodů uvedený na destičce bodování vlivu dole.

Mají-li 2 nebo více hráčů své žetony na stejném políčku stupnice, pak se za hráče, který je na stupnici dál, považuje ten, jehož žeton se tam dostal dříve (a leží tedy vespod sloupečku).



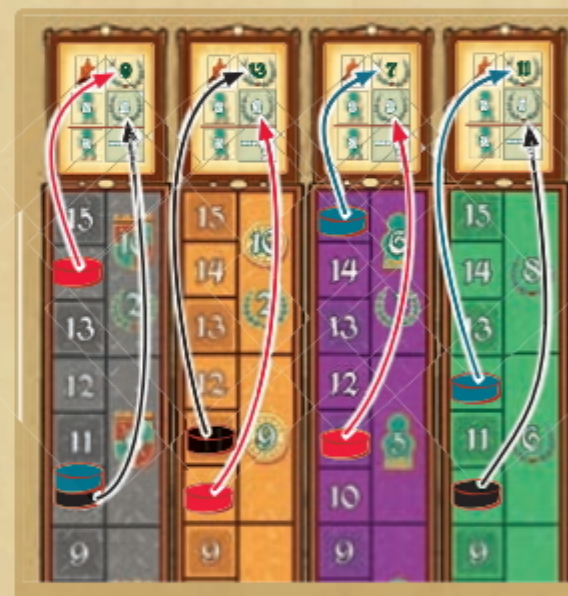
**VE HŘE 3 HRÁČŮ**

se vítězné body udělují pouze za první a druhé místo.

**VE HŘE 2 HRÁČŮ**

získá druhý hráč na stupnici body za druhé místo jen tehdy, je-li jeho žeton o 3 nebo méně políček na stupnici níže než žeton prvního hráče. Nemí-li tomu tak, druhé místo se neobdoby.

Žetony, které na stupnici vlivu zůstaly na políčku 0, nevynášejí svým majitelům žádné body.



### Přidejte si vítězné body za sady diplomů:



Každý hráč se podívá na ikony diplomů na svých kartách postav a klášterech a vytvoří z nich sady.

Sada se může skládat až z 5 různých ikon diplomů (1 od každého druhu).

Žolňkové diplomy můžete počítat jako ikonu kterékoliv barvy.



Každá sada skládající se ze všech 5 ikon diplomů vynese svému majiteli 12 vítězných bodů.

Každá sada skládající se ze 4 různých ikon diplomů vynese svému majiteli 8 vítězných bodů.

Každá sada skládající se ze 3 různých ikon diplomů vynese svému majiteli 4 vítězné body.

Každá sada skládající se ze 2 různých ikon diplomů vynese svému majiteli 2 vítězné body.

Každá jednotlivá ikona diplomu vynese svému majiteli 1 vítězný bod.

Všimněte si, že **žádnou** ikonu diplomu nemůžete použít ve více než jedné sadě.



### Přidejte si vítězné body za karty postav s bonusy na konci hry:



Každý hráč se podívá, jaké má karty postav s bonusy na konci hry. Za každou z nich si přidá vítězné body podle tohoto bonusu. (*Přehled různých bonusů na konci hry viz stranu 15.*)



### Přidejte si vítězné body za strážce, mince a koruny:

Každý hráč si sečte dohromady strážce a mince, které mu zbyly na stupnicích na jeho osobní desce, a přičte k výsledku svůj počet korun (stanoví se stejně jako ve fázi D). Výsledek pak vydělí dvěma a přidá si konečný výsledek (zaokrouhlený dolů) ve vítězných bodech.



Hru vyhraje hráč, který má nejvíce vítězných bodů. V případě shody vyhraje hru ten ze shodujících se hráčů, který je v pořadí hráčů dříve.

## Přehled bonusů

Bonusy se obvykle zobrazují na praporech, které jsou celé mátově zelené nebo mají mátově zelený spodek.



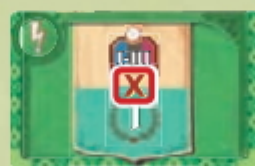
V mátově zelené části je vždy zobrazena odměna, kterou hráč získá.



Nachází-li se nad mátově zelenou částí jinak zbarvená část, ikona(-y) v této části představují požadavky (béžová) nebo cenu (červená).



Symbol násobení (X) mezi požadavkem a odměnou znamená, že tuto odměnu dostanete tolikrát, kolikrát splníte požadavek.



Není-li mezi požadavkem a odměnou žádný symbol nebo není-li vůbec žádný požadavek zobrazen, znamená to, že tento bonus získáte pouze jednou (ne vícekrát).

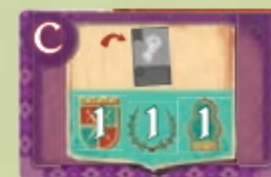


Je-li mezi dvěma ikonami nebo dvěma prapory zobrazeno lomítko (/), získáte pouze jednu z těchto odměn.



*V obou těchto případech si vyberete, kterou ze zobrazených odměn získáte.*

V opačném případě získáte odměny ze všech zobrazených ikon a praporů.



*Zde získáte všechny zobrazené odměny.*

## Nejčastější odměny



### Odměna: Pohyb poutníkem

Když získáte odměnu, na níž je zobrazena tato ikona, posunete svého poutníka po silnicích na mapě pouti.

Číslo zobrazené na ikoně uvádí maximální počet kroků, o které můžete svého poutníka přesunout.

**Jeden krok** znamená, že přesunete svého poutníka z jeho aktuálního místa po silnici na sousední místo.

Ve hře jsou dva druhy míst: **zastávky** a **kláštery**.

Když se přesunete na **zastávku**, nic se nestane. Pokud vám zbývají další kroky, můžete se pohybovat dál.

Když se však přesunete na **klášter**, musíte nad něj okamžitě umístit jeden svůj žeton, ale jen tehdy, pokud tam ještě svůj žeton nemáte.

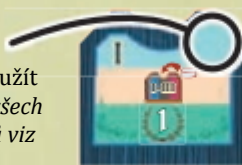
Jsou-li tam již žetony jiných hráčů, umístěte svůj žeton na ně.

Umístění žetonu vám poskytne klášterní bonus:

- Je-li označen jako **okamžitý bonus**, okamžitě tento bonus získáte nebo se jej vzdáte.



- Není-li označen, budete jej moci využít později. (Přehled všech klášterních bonusů viz stranu 15.)



Pokud vám po dosažení kláštera zbyly ještě nějaké kroky, pokračujte v obvyklém pohybu po silnicích. Můžete tedy navštívit více klášterů během jednoho tahu.

### Další poznámky a pravidla pohybu poutníka

- Ve svém úplně prvním kroku **musíte** přesunout poutníka ze svého počátečního rohu v Coimbre po navazující jednosměrné silnici na jednu ze dvou dostupných zastávek.
- V průběhu hry není možné přesunout se zpět po některé z těchto jednosměrných silnic, které vedou z Coimbre.
- Vždy se můžete rozhodnout, že se přesunete o méně kroků, než smíte, nebo se nepřesunete vůbec.
- Kdykoli můžete změnit směr pohybu (můžete se i přesunout zpět na místo, z něhož jste právě přišli).
- Poutníci jiných hráčů váš pohyb nijak nenarušují, na jednom místě může být více poutníků.
- V průběhu hry může každý hráč umístit nad každý klášter pouze jeden svůj žeton.
- Smíte se vracet do klášterů, které již nad sebou mají váš žeton, ale jejich bonusy znovu nezískáte.
- Všechny silnice a zastávky fungují naprosto stejně. Mají různé barvy jen pro lepší přehled, aby bylo vidět, do jakého druhu kláštera každá silnice vede.



### Odměna: Zisk mincí

Přidejte si počet mincí zobrazený v ikoně (zde 1) tím, že posunete ukazatel na své stupnici mincí o uvedený počet políček dopředu.



### Odměna: Zisk stráží

Přidejte si počet stráží zobrazený v ikoně (zde 1) tím, že posunete ukazatel na své stupnici stráží o uvedený počet políček dopředu.



### Odměna: Zisk vítězných bodů

Přidejte si počet vítězných bodů zobrazený v ikoně (zde 1) tím, že posunete svůj žeton na bodové stupnici o uvedený počet políček dopředu.

### Obecné poznámky o bonusech, odměnách a zvláštních případech:

- Vždy se můžete dobrovolně vzdát (zcela nebo zčásti) každé odměny, kterou dostanete.
- Limit pro uložení vašich zdrojů (stráží a mincí) na stupnicích na vaší osobní desce je 20 u každého z nich. Nikdy nemůžete posunout svůj ukazatel za políčko 20 (veškerého přebytku se musíte vzdát). Rovněž nemůžete utratit to, co nemáte. (Máte-li 0 jednotek některého zdroje, bude váš ukazatel na ikoně před stupnicí.)
- Na žádné stupnici vlivu nemůžete posunout svůj žeton výš než na hodnotu vlivu 15 (veškerého přebytku, který získáte, se musíte vzdát).
- Na každé stupnici vlivu je vždy jednoznačně stanoveno pořadí žetonů. Mají-li 2 nebo více hráčů své žetony na stejném políčku, považuje se hráč, jehož žeton je ve sloupku níže, za hráče před těmi, jejichž žetony leží na jeho žetonu (protože tohoto políčka dosáhl dříve).

## Bonusy destiček přízně

**Dokud máte před sebou tuto destičku:**



**Okamžitý bonus:**

Vždy, když vykonáte akci „Investice do jedné výpravy“ (viz str. 9), je cena, kterou musíte zaplatit za investici do výpravy, snížena o 2.

Proveďte jednu akci „Investice do jedné výpravy“. (Snížení ceny uvedené na levém praporeku platí i zde.)



*Například za investici do této výpravy musíte zaplatit 5 stráží místo 7.*

**Okamžitý bonus:** Přidejte si 4 vítězné body.

**a**

**okamžitý bonus:**

Můžete si vzít **destičku s výřezem** a obklopit s ní jednu **svou** kostku, která je umístěna na horním, prostředním nebo dolním městě. Učiníte-li tak, hodnota této kostky se zvýší o 3. To znamená, že ji musíte v její řadě kostek okamžitě posunout dopředu na pozici, která je dána touto sečtenou hodnotou (podle pravidel pro umístování kostek na městské lokality). Tímto způsobem může kostka dosáhnout hodnoty až 9.

**Pozor:** Když se vaše kostka s destičkou s výřezem ve fázi C vyhodnocuje a vy získáte kartu, musíte zaplatit sečtenou hodnotu.



**Okamžitý bonus:**

Přidejte si 2 vítězné body.

**a**

**okamžitý bonus:**

Posuňte svého poutníka o 3 nebo méně kroků.



**Okamžitý bonus:**

Přidejte si BUĎ 7 stráží, NEBO 7 mincí.

## Bonusy karet počátečních postav

### Okamžité bonusy:



Veďte si zobrazenou odměnu.

### Bonusy ve fázi C:



Vždy, když ve fázi C získáte kartu postavy s cenou v mincích, za ni zaplatte o 1 minci méně (může to být i 0).

Vždy, když ve fázi C získáte kartu postavy s cenou ve strážích, za ni zaplatte o 1 stráž méně (může to být i 0).

Vždy, když ve fázi C získáte kartu konšela, si nejprve vezměte všechny bonusy získané karty jako obvykle. Pak si také přidejte 1 stráž, 1 vítězný bod a vykonajte 1 krok svým pouťníkem.

Vždy, když ve fázi C získáte kartu kupce, si nejprve vezměte všechny bonusy získané karty jako obvykle. Pak si také přidejte 1 minci a 2 vítězné body.

## Bonusy ostatních karet postav

### Okamžité bonusy:



Veďte si zobrazenou odměnu.



Podle pořadí hráčů se každý soupeř rozhodne, co vám dá (takže vy to získáte a on ztratí): buď 1 stráž a 1 minci, NEBO 2 vítězné body. Je možné na bodové stupnici klesnout pod 0 vítězných bodů. Pokud některý soupeř nemá tyto zdroje, musí vám dát vítězné body.



Získáte 5 vítězných bodů. Podle pořadí hráčů se každý soupeř musí rozhodnout, zda ztratí 3 vítězné body NEBO jednu svou kartu kněze. Rozhodne-li se ztratit kartu, odloží ji na společnou odkládací hromádku a ztratí také hodnotu vlivu této karty na stupnici vlivu kněžích. Skončí-li jeho žeton na políčku, na němž leží jiné žetony, položí se na ně. Nemá-li některý soupeř kněze, musí ztratit vítězné body.



Prohlédněte si odkládací hromádku a vyberte si z ní jednu kartu. Zaplatte cenu 3 (ve zdrojích stanovených ikonou ceny na vybrané kartě). Získejte vše, co vám karta nabízí (hodnotu vlivu + bonus) a vyložte tuto kartu do jejího prostoru u své osobní desky tak, jako byste ji získali obvyklým způsobem.



Podle pořadí hráčů se všichni hráči, jejichž žetony jsou na šedé stupnici vlivu konšelů za vaším, musejí rozhodnout, kterou ze dvou zobrazených ikon vám darují. Je možné na bodové stupnici klesnout pod 0 vítězných bodů. Nemá-li některý z nich uvedené zdroje, musí vám dát vítězné body.



Za každou svou kartu konšela (včetně této) si přidejte 1 stráž a vykonajte 1 krok svým poutníkem.



Vezměte si jednu destičku přízně, která je vedle hradu stále k dispozici (je-li nějaká). Umístěte si ji před sebe jako obvykle.



Za každou svou kartu kupce (včetně této) si přidejte 1 minci a 1 vítězný bod.



Přidejte si 4 mince a proveďte akci „Investice do jedné výpravy“. Můžete však investovat jen do výpravy, která má cenu v mincích.



Přidejte si 4 stráže a proveďte akci „Investice do jedné výpravy“. Můžete však investovat jen do výpravy, která má cenu ve strážích.



Za každý klášter, nad kterým máte svůj žeton, si přidejte 1 vítězný bod.



Využijte **okamžitý bonus** jedné ze svých karet postav ještě jednou.



Přidejte si svůj aktuální příjem ze zobrazené stupnice (tak, jak byste ho získali z kostky této barvy ve fázi E).



Za zaplacení 5 stráží vykonajte až 5 kroků svým poutníkem.



Za zaplacení 5 mincí si přidejte 7 vítězných bodů.

## Bonusy ve fázi E:



Na začátku každé fáze E si zvolte jednu svou stupnici vlivu a posuňte svůj žeton na této stupnici o 1 políčko výš.

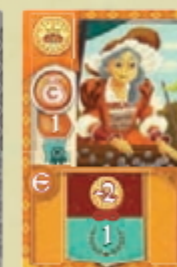
Dále si vezměte zobrazený zdroj.



V každé fázi E si za každou kostku zobrazené barvy, kterou máte v držáku na svých políčkách okenic, vezměte k jejímu běžnému příjmu navíc zobrazený příjem. (Bílá kostka se do žádného z těchto bonusů nepočítá.)



Na začátku každé fáze E vykonajte 2 kroky svým poutníkem, jestliže na svých políčkách okenic nemáte **žádnou** fialovou kostku ve svém držáku. (Bílá kostka se nepovažuje za fialovou!)



V každé fázi E si kdykoli můžete vyměnit zobrazený zdroj za vítězné body v poměru 2 ku 1. To vám obzvláště pomůže, jestliže váš příjem tohoto zdroje často překračuje skladovací limit.

## ! Bonusy na konci hry:



Podívejte se, na kterém políčku (hodnotě) na zobrazené stupnici vlivu se nachází váš žeton: Je-li na políčku 7, 8 nebo 9, získáte 5 vítězných bodů. Je-li na políčku 10, 11 nebo 12, získáte 7 vítězných bodů. Je-li na políčku 13, 14 nebo 15, získáte 10 vítězných bodů. Je-li na políčku 0 až 6, nezískáte nic.



Za každou svou kartu postavu, jejíž hodnota vlivu je 1 nebo 2, získáte 1 vítězný bod.



Za každou svou sadu 4 karet, která obsahuje jednu kartu od každé ze 4 tříd, získáte 5 vítězných bodů.



Přidejte si ještě jednu bonus na konci hry z jedné jiné vaší karty postavy (máte-li nějakou s takovým bonusem).

## Bonusy klášterů

### ⚡ Okamžité bonusy:



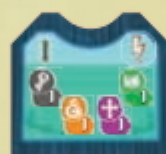
Vezměte si zobrazenou odměnu.



Na zobrazené stupnici vlivu posuňte svůj žeton o 3 políčka výš.



Za každou svou kartu postavy uvedené třídy získáte 2 vítězné body.



Na **všech** stupnicích vlivu posuňte své žetony o 1 políčko výš.



Za každou korunu, kterou právě máte (spočítejte si je stejně, jako ve fázi D), získáte 1 vítězný bod.



Za každou svou kartu postavy, která má hodnotu vlivu 3 nebo 4, získáte 2 vítězné body.



Za každou svou sadu 4 karet, která obsahuje jednu kartu od každé ze 4 tříd, získáte 5 vítězných bodů.



Za každý klášter, nad kterým máte svůj žeton (včetně tohoto), získáte 2 vítězné body.



Obodujte si nyní své sady diplomů stejně, jak to uděláte na konci hry (viz *třetí okénko na straně 10*).



Zvolte si až 2 různé karty výprav, na nichž máte svůj žeton, a obodujte jejich úkoly nyní stejně, jak je budete bodovat na konci hry (viz *první okénko na straně 10*).

(Přehled karet výprav viz následující stranu.)



Máte-li nějaké karty s bonusem na konci hry, obodujte nyní jednu z nich. Dále si vyberte jednu stupnici vlivu a – podle aktuální polohy vašeho žetonu na ní – získajte vítězné body, které uvádí destička bodování vlivu nad touto stupnicí (je-li tedy váš

žeton nejvýše ve všech, získáte vítězné body nahoře na destičce, jste-li na druhém místě, získáte vítězné body uprostřed, atd.). (Podrobnosti viz *druhé okénko na straně 10*.)

**Pozor: Ostatní hráči nyní žádné vítězné body nedostanou, ať jsou jejich žetony na zvolené stupnici kdekoli.**

### Ostatní bonusy:



Od nynějška pokaždé, když ve fázi B umístíte kostku na hrad, obdržíte ihned 4 vítězné body.



Od nynějška pokaždé, když umístíte žeton nad klášter, obdržíte ihned 1 vítězný bod (za tento klášter ještě ne).



Počítá se jako 1 žolíkový diplom.



Počítá se jako 2 žolíkové diplomy.

## Úkoly na kartách výprav

### Tanger



Za každou kartu výpravy, na které máte svůj žeton (včetně této), získáte 2 vítězné body.

### Madeira



Za každý diplom, který máte (nezávisle na jeho druhu), získáte 1 vítězný bod.

### Cabo Verde



### Sansibar



Podívejte se, jakých hodnot jste dosáhli na dvou zobrazených stupnicích vlivu (čísla uvedená na políčkách, na nichž jsou vaše žetony). Obě hodnoty sečtěte a jejich součet vydělte 2. Přidejte si výsledný počet vítězných bodů (zaokrouhlený dolů).

### Ceuta



Za každý klášter, nad kterým **nemáte** svůj žeton, získáte 1 vítězný bod.

### Calicut



Sečtěte své strážce, mince a koruny. Pak tento součet vydělte 2. Přidejte si výsledný počet vítězných bodů (zaokrouhlený dolů).

### Mascat



Podívejte se, který váš žeton na stupnicích vlivu se nachází nejnižší (ve srovnání s vašimi žetony na ostatních stupnicích vlivu). Vynásobte dvěma hodnotu políčka, na kterém se tento žeton nachází, a přidejte si výsledný počet vítězných bodů. (Pokud se stejně nejnižší nachází více než jeden váš žeton, získáte body pouze za jeden.)

### Barbados



Za každý klášter, nad kterým máte svůj žeton, získáte 1 vítězný bod.

### Brasil



Za každý klášter úrovně „I“, nad kterým máte svůj žeton, získáte 2 vítězné body.

### Ilhas dos Açores



Za každou svou kartu postavy, o kterou jich máte více než 10, získáte 3 vítězné body. (Máte-li tedy 11 karet, získáte 3 vítězné body; máte-li jich 12, získáte 6 vítězných bodů; a tak dále.)

### Goa



Získáte 9 vítězných bodů.

### Macau



### Malaca



### Ceilão



### Diu



Za každou svou kartu postavy zobrazené třídy získáte 2 vítězné body.

## Autoři

Designéři by rádi poděkovali všem přátelům, kteří tuto hru testovali, za jejich čas, návrhy a nadšení; konkrétně to jsou: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabisoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani, Filippo Di Cataldo. Bez jejich pomoci by tato hra nebyla taková, jaká je.

Zvláštní poděkování editorovi Viktoru Kobilkemu a celému publikačnímu týmu za jeho skvělou finální práci.

**Design hry:** Virginio Gigli & Flaminia Brasini

**Producent:** Sophie Gravel

**Vývoj:** Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert

**Umělecké vedení:** Philippe Guérin

**Ilustrace:** Chris Quilliams

**Grafický design:** Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly

**Editace:** Viktor Kobilke

**Revize:** Neil Crowley & Anh-Tú Tuan

**Komunikace:** Mike Young

**Zahraniční záležitosti:** Andrea Ahlers & Katja Wienicke

**Marketing:** Martin Bouchard

Vyvinuto:



[www.eggertspiele.com](http://www.eggertspiele.com)  
[info@eggertspiele.com](mailto:info@eggertspiele.com)

© 2018 Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70, 21077  
Hamburg, Německo

Eggertspiele je odnoží  
Plan B Games Europe GmbH.

Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez výslovného povolení.

Uchovejte si tuto informaci.

Vyrobeno v Číně.

Český překlad: Otmar Onderek

