



## CÍL HRY

Píše se rok 1049. Vaše rodina bojuje ve středověké společnosti o vliv a prestiž. Podaří se vám uspět?

Ve hře MIL (1049) můžete sklízet suroviny ze svých zemí, najímat vojáky a plodit potomky. Ale to je pouze první generace! Máte-li mužského dědice, můžete ho oženit s dcerou jiného hráče, samozřejmě s tou s největším věnem! Klíčovým strategickým bodem je mít na paměti, že vaši rytíři budou během hry umírat nebo odcházet do výslužby a jejich místo budou muset zaujmout jejich synové.

Poznat přednosti a nedostatky svého dvora vám pomůže získat vliv a vazaly, zatímco budete moci na trhu obchodovat se surovinami a najímat nezbytnou pracovní sílu, která vám postaví hrad. A co třeba jít do bitvy, abyste dobyli nějakou tu novou zemi, nebo pomoci kurii postavit katedrálu? Požehnání abatyše kláštera může zvýšit váš vliv, zatímco ozvěny křížových výprav do dalekých zemí zní písněmi slávy a cti. Není jen jediná cesta, která vede k vítězství... Kterou si vyberete vy?

## HISTORICKÝ KOMENTÁŘ

Poznámka: Letopočet 1049 jsme vyjádřili římskými číslicemi jako MIL (pro jednodušší výslovnost), přestože správně by se měl vyjádřit jako MXLIX.

Pro více informací o feudalismu a MIL navštivte stránku <http://www.homoludicus.org/MIL>.

## HERNÍ KOMPONENTY

- hrací deska
- 20 destiček rytířů
- 35 destiček zemí
- 60 žetonů rodiny (12 v každé barvě)
- 54 žetonů času
- 1 žeton Králových vojáků
- 1 žeton Arcibiskupa
- 1 žeton začínajícího hráče
- 1 ukazatel tahu
- 20 figurek rytířů (4 v každé barvě)
- 20 destiček hradu
- 23 podstavců
- kostičky:
  - zelené: jídlo
  - modré: látka
  - černé: kov
  - červené: vliv / neprovdané ženy
  - žluté: zlato
- více než 35 vojáků
- 1 kostka
- 5 hráčských desek
- 5 zástěn (1 v každé barvě)



## SHRNUTÍ TAHU

Každý tah se skládá z 5 fází:

1. Akce:

- A) sklizeň
- B) najmutí vojáka
- C) růst rodiny
- D) položení rytíře do Sféry moci
- E) vynechání

2. Poplatky

3. Politická fáze

4. Sféry moci

- I) klášter
- II) dvůr
- III) trh
- IV) válka
- V) kurie
- VI) křížové výpravy

5. Zima



Poznámka: MIL je velmi tématická a hluboká hra. V první hře může množství akcí a jejich interakce být poněkud únavné a prodloužit hrací dobu.

**Z tohoto důvodu nedoporučujeme hrát první hru v 5 hráčích.**

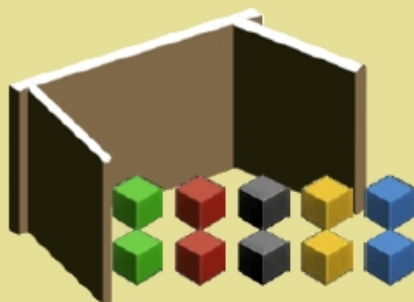
**I** Každý hráč obdrží vlastní hráčskou desku a položí destičku rytíře bez dědice na políčko A a destičku rytíře s dědicem na políčko B spolu s příslušnými figurkami rytířů. Do sloupce A položí 2 vojáky, 1 hrad a jedno obilné pole. Do sloupce B položí 1 vojáka a jedno obilné pole.

*Poznámka: V dalších hrách hráči mohou hrát s jinými počátečními zeměmi, ale doporučujeme jedno obilné pole a jednu rybářskou zemi.*




**II** Každý hráč obdrží své zbývající figurky rytířů, své žetony rodiny a zástěnu. Za ni si umístí 2 kostičky od každé suroviny. Tyto suroviny nejsou pro ostatní hráče viditelné po zbytek hry.

Ostatní kostičky umístěte do zásoby poblíž hrací desky.



**III** Položte hrací desku nahoru stranou bez černých žetonů zobrazených na prvním políčku Sfér moci. Druhou stranu využijete v pokročilejší verzi. Na bodovací stupnici položte ukazatel každé rodiny a na první políčko stupnice tahů položte ukazatel tahů.

Vždy, když získáte , posuňte svůj ukazatel po bodovací stupnici.



**IV** Každý hráč položí 3 své neprovdané ženy (červené kostičky) a 1 privilegium (žeton rodiny) do svého rodového pole.



**V** Vyberte náhodně  $N$  potravinových zemí (obilí, ryby),  $N$  kovových zemí (důl, lom) a  $N$  látkových zemí (vlna), kde  $N$  je počet hráčů. Zamíchejte je a rozdělte na dva sloupky, které budou co možná nejstejněji velké, a ty postavte na zobrazená políčka (je-li jeden sloupek větší, položte ho na políčko s obranou 6).

Destičky zemí ve sloupcích musí být položeny světlou stranou (úrodou) nahoru. Nepoužité destičky odložte.

Dáváte-li přednost hře, v níž si hráči jdou více po krku, odstraňte 2 potravinové země ve 2-3 hráčích a 3 potravinové země ve 4-5 hráčích.



**VI** Umístěte tolik bílých žetonů času, kolik hraje hráčů, do každé Sféry moci (s výjimkou Kláštera (I) a Křížových výprav (VI)). Ve hře dvou hráčů použijte pro každou Sféru 3 žetony. Zbýlá políčka na Sférách moci nebudou během hry k dispozici.

Postavte figurku Králových vojáků a figurku Arcibiskupa do blízkosti hrací desky.

Náhodně zvolte začínajícího hráče, který obdrží žeton začínajícího hráče. Nyní jste připraveni ke hře.



# 1) AKCE

Počínaje začínajícím hráčem po směru hodinových ručiček každý hráč provádí jednu akci tak dlouho, dokud tato fáze neskončí. Aby hráč mohl provést akci, musí specifikovat, který z jeho rytířů ji vykoná (kromě případu, kdy se hráč rozhodne vynechat). Akční fáze trvá neurčený počet kol a končí ve chvíli, kdy je splněna některá z následujících podmínek:

- **Všichni rytíři byli umístěni** do Sfér moci.
- **Všechna políčka** ve Sférách moci (s výjimkou Klášterů a Křížových výprav) jsou obsazena **rytíři nebo černými žetony času**.

## A) SKLIZEŇ

Vezměte si ze zásoby suroviny, které jsou zobrazeny v levém horním rohu jedné ze zemí rytíře, který tuto akci provádí, a tuto zemi otočte na druhou stranu. Pak vezměte **bílý žeton času** z libovolné **Sféry moci** a položte jej na destičku tohoto rytíře.

*Poznámka: Ze stejné země lze v této fázi sklízet několikrát, ale během jedné akce jen jednou.*


## B) ODVOD VOJÁKA

- Zaplatíte 1 látku a 1 kov. Jestliže váš rytíř vlastní 5 nebo více vojáků, musíte zaplatit také 1 vliv.
- Položte před rytíře, který tuto akci vykonal, vojáka ze zásoby. Pak vezměte **bílý žeton času** z libovolné **Sféry moci** a položte jej na destičku tohoto rytíře.

## C) RŮST RODINY

Hod'te kostkou a **zvolte si** jeden z výsledků, které jsou vidět na horní straně:



 **Hodiny:** Vezměte z libovolné Sféry moci bílý žeton času a položte jej na destičku rytíře, který tuto akci provedl. Jestliže žádné žetony nejsou, musí být zvolena druhá možnost.

 **Žena:** Položte do svého rodového pole neprovdanou ženu (červenou kostičku).

 **Muž:** Proved'te jednu z následujících akcí:

- Jestliže rytíř, který tuto akci vykonal, **nemá žádného dědice**, pak se jeho dědicem stane novorozené dítě: otočte destičku tohoto rytíře na druhou stranu. Jestliže otec vlastní zemi nebo hrad, bude se konat svatba (viz Svatby).
- Jestliže rytíř, který tuto akci vykonal, **již má dědice**, pak hráč na další volné políčko na své desce položí novou destičku rytíře stranou bez dědice nahoru. Vezměte si příslušnou figurku rytíře a položte ji na destičku nového rytíře. Od této chvíle s ním zacházejte jako s kterýmkoli jiným rytířem ve hře.

Dokud si vybíráte akce „Žena“ nebo „Hodiny“, můžete kostkou házet znovu, ale na před musíte tyto akce provést. Jakmile získáte syna, je tato akce u konce.

Získání nemanželského syna: Místo házení kostkou hráč může automaticky získat mužského dědice, jestliže zplodí nemanželského syna. Aby se tak stalo, musíte odložit 1 privilegium nebo zaplatit 1 zlato.

*Poznámka: Rodina může mít nejvýše 4 rytíře.*

**ČAS PLYNE!** Jestliže ve Sférách moci nejsou **žádné bílé žetony času**, hráči nesmějí provádět akce Sklizeň, Odvod vojáka a Růst rodiny (akce A, B a C).

## D) UMÍSTĚNÍ RYTÍŘE DO SFÉRY MOCI

Každá Sféra moci má stejný počet volných políček jako počet hráčů s výjimkou Kláštera a Křížových výprav, kde není počet rytířů omezen. Na začátku každého kola jsou všechna tato políčka obsazena bílými žetony času, které jsou v průběhu tahu odstranovány. Figurku rytíře lze umístit **zdarma na kterékoli prázdné políčko**. Je-li políčko **obsazeno žetonem času** (bílým nebo černým), hráč musí zaplatit **1 zlato nebo odložit 1 privilegium** (viz strana IX).

Jakmile hráč umístí rytíře do Sféry moci, **nesmí už během tohoto tahu provádět se svými rytíři akce Sklizeň, Odvod vojáka a Růst rodiny** (akce A, B a C).

## E) VYNECHÁNÍ

Na libovolném políčku na některé Sféře moci otočte bílý žeton času na jeho černou stranu nebo na ně položte černý žeton času ze zásoby.

*Poznámka: Tuto akci můžete provádět v kterémkoli kole tahu, nejen v posledním.*



Když se z této země sklízí, obdržíte 3 jídla, otočte zemi (opačnou stranou nahoru) a vezměte si z hrací desky bílý žeton času.

Malá kolečka na zemi zobrazují suroviny nebo poplatky, které produkuje druhá strana.



Rytíř s 5 vojáky platí 1 kov, 1 látku a 1 vliv, aby si najal dalšího vojáka a vzal si bílý žeton času z desky.



Když se narodí žena, zvyšte počet neprovdaných žen ve vaší rodině o jednu.



Rytíř bez dědice získá syna. Otočte rytířovu destičku, a jestliže tento rytíř vlastní hrad nebo zemi, bude se konat svatba.



Rytíř B má syna. Protože již má dědice, bude umístěn nový rytíř jako rytíř C.



Červený hráč zaplatí 1 zlato nebo 1 privilegium a umístí svého rytíře B na první políčko. Rytíře A umístil již dříve do této sféry zadarmo.

## AUKCE

V každé aukci je vítězem hráč, který nabídne nejvíce kostiček. V případě shody rozhoduje kvalita nabídnutých kostiček. Pořadí kvality je následující:




Příklad: 3 jídla jsou více než 2 zlata. 1 zlato, 1 vliv a 1 jídlo je více než 1 zlato a 2 kovy.

## SVATBY




Když se narodí dědic rytíře, který má hrad nebo zemi, aktivní hráč uspořádá svatbu a ožení ho s dcerou hráče, který nabídne nejvyšší věno. Všichni hráči včetně aktivního současně ukryjí v ruce libovolný počet surovin. Všechny nabídky se odkryjí najednou.

Může se stát jedna z následujících možností:

- Jestliže nejvyšší nabídku učinil jiný než aktivní hráč:
  - Předá nabídnuté kostičky jako věno aktivnímu hráči, ten si vezme polovinu z nich (zaokrouhлено nahoru) a zbytek vrátí do zásoby.
  - Hráč s nejvyšším věnem odstraní neprovdanou ženu ze svého rodového pole a obdrží 2 .
  - Ostatní hráči si své nabídky ponechají.
- Jestliže nejvyšší nabídku učinil aktivní hráč:
  - Vrátí svou nabídku do zásoby a odstraní neprovdanou ženu ze svého rodového pole: jeho dědic si vzal za ženu vzdálenou příbuznou, stejně jako neprovdaná žena, která byla odstraněna z jeho rodového pole.
- Jestliže došlo ke shodě, dědic se zamiloval a vzal si „anonymní ženu“ a všichni hráči si ponechají své nabídky.



Po svatbě provede svou akci další hráč v pořadí.

*Poznámka: Jestliže hráč s nejvyšší nabídkou nemá ve svém rodovém poli žádnou neprovdanou ženu, zaplatí věno stejným způsobem, ale neobdrží .*

## STÁRNUTÍ


Když hráč sklízí, odvádí vojáka nebo si vybere hodiny v akci Růst rodiny, obdrží bílý žeton času. Tyto žetony reprezentují plynutí času, a když je rytíř získá čtyři, umírá.



## SMRT

Rytíř umírá, když získá čtvrtý žeton času anebo když v zimě hladoví (viz str. VIII „Zima“).

Když rytíř zemře, jeho žetony času se vrátí do zásoby a kromě toho:

- Jestliže zesnulý rytíř měl dědice, dědic převezme majetek svého otce a bude i nadále udržovat vazalství. Otočte destičku rytíře na druhou stranu.
- Jestliže rytíř neměl dědice, jeho rodina ztrácí 4  a navíc:
  - Jestliže rytíř vlastnil nějaké země, hrady nebo vojáky, zdědí je vzdálený příbuzný. Nechte si destičku rytíře. Vazalství je nadále udržováno.
  - Jestliže rytíř neměl žádný majetek, odstaňte jeho destičku a figurku rytíře ze hry. Políčko rytíře však bude možné znovu použít při další akci Růst rodiny. Jestliže rytíř byl vazalem, vazalství se přeruší a žeton rodiny se vrátí svému majiteli.







## 2) POPLATKY

Každý hráč obdrží suroviny, které jsou zobrazeny v pravém dolním rohu jeho země, a každá země patřící vazalovi poskytne jeho Pánovi 1 jídlo. Všechny kostičky v této fázi se berou ze zásoby.

Jakmile jsou všechny poplatky přiděleny, hráči **otočí všechny své destičky země.**

## 3) POLITICKÁ FÁZE

V každé Sféře moci (Dvůr, Trh, Válka, Kurie) získá hráč s nejvyšším počtem rytířů určitou odměnu od mocných lidí, kteří v této sféře vládou. Jestliže je v počtu rytířů ve sféře shoda, získá odměnu hráč, jehož rytíř je nejvíce vlevo.

- Dvůr: Vítěz obdrží žeton začínajícího hráče, 1 vliv a 2 .
- Trh: Vítěz obdrží 1 zlato a 1 .
- Válka: Vítěz obdrží figurku Králových vojáků (kterou lze umístit před libovolného rytíře) a 1 . Královi vojáci fungují naprosto stejně jako každý jiný voják ve hře a mají stejnou hodnotu.
- Kurie: Vítěz získá kontrolu nad Arcibiskupem (kterého lze umístit před libovolného rytíře) a 2 . Arcibiskup poskytuje rytíři, kterého navštíví, díky Boží přízni imunitu vůči vazalství a válkám.

## 4) SFÉRY MOCI

Sféry, které mají více než jedno obsazené políčko, se vyhodnocují zleva doprava.

**I**

### KLÁŠTER

Každý rytíř v Klášteře musí provést následující akci:

- **Učinit ženu jeptiškou:** Odstraňte 1 neprovdanou ženu ze svého rodového pole. Můžete odložit 2 privilegia a za ně odstranit další ženu. To můžete udělat, kolikrát chcete, přičemž za každou ženu kromě první odložíte 2 privilegia.


**II**

### DVŮR




Každý rytíř ve Dvoře může provést jednu z následujících dvou akcí:

- **Vzít si 2 kostičky vlivu.**
- **Pokusit se učinit svým vazalem rytíře jiného hráče (cíl),** jestliže jsou splněny následující podmínky:
  - Cíl ještě není vazalem.
  - Aktivní rytíř není vazalem rodiny cíle.
  - Aktivní rytíř vlastní více vojáků, než je počet všech prvků (vojáků, zemí a hradů dohromady), které vlastní cíl.
  - Cíl není chráněn Arcibiskupem.

Cíl nabídne libovolné množství svých kostiček zlata a/nebo vlivu, aby se pokusil vazalství odvrátit. Aktivní rytíř pak může:

- Vzít si polovinu nabídnutých surovin (zaokrouhлено nahoru) a zbytek vrátit do zásoby. Cíl obdrží za svůj odpor 2 .
- Odmítnout nabídku a zvýšit ji: rytíř musí zvýšit nabídku cíle v kvalitě a/nebo kvantitě (ale musí nabídnout nejméně stejný počet kostiček zlata). Cíl **musí** přijmout polovinu celkem nabídnutých surovin (zaokrouhлено nahoru) a zbytek vrátit do zásoby. V tomto případě **je pokus o vazalství úspěšný.**
- Nabídnout léno: Není-li aktivní rytíř vazalem a cíl vlastní méně než 2 země, rytíř mu může dát jednu ze svých zemí jako léno. V tomto případě **je pokus o vazalství úspěšný.**

Byl-li pokus o vazalství úspěšný, cílový rytíř si ponechá svou nabídku a stane se vazalem aktivního hráče, zatímco aktivní hráč je jeho Pánem.

- Nový Pán položí na destičku vazala žeton své rodiny a obdrží 2  (obdrží také 4  za každou zemi, kterou cíl vlastnil před navázáním vazalství).
- Nový vazal obdrží 4 , jestliže získal léno.



Hráč obdrží poplatek zobrazený na obilné zemi a obrátí ji.

Jestliže rytíř, který tuto zemi vlastní, je vazalem, jeho Pán obdrží 1 jídlo ze zásoby.



Při akci Klášter hráč odstraní jednu ze svých neprovdaných žen. Jestliže zaplatí 4 privilegia, může odstranit 3 neprovdané ženy namísto jedné.



Levý rytíř se může pokusit učinit z pravého rytíře svého vazala. Ovládá více vojáků (5), než je počet obranných prvků druhého rytíře (4).



Tento rytíř je vazalem červeného hráče. Nebude moci útočit ani se pokusit učinit svým vazalem žádného rytíře červeného hráče.

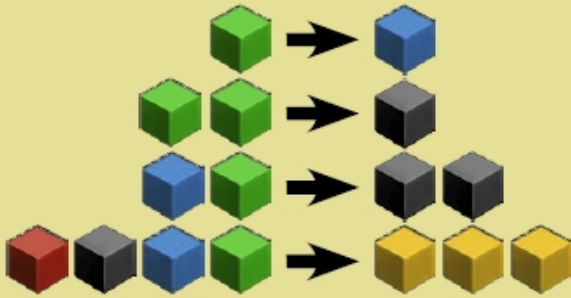




## TRH

Každý rytíř na Trhu může učinit jednu z následujících akcí:

- **Obchod:** Hráč si může vyměnit až 4 suroviny v následujícím poměru:



*Poznámka: Nemůžete si vyměnit suroviny, které jste získali obchodem ve stejné akci.*

- **Stavba hradu:** Aktivní hráč zahájí aukci k výstavbě hradu. Hráči mohou nabídnout všechny druhy surovin s výjimkou vlivu.

Nejnižší možná nabídka činí 1 jídlo, 1 látku a 1 kov, ale aktivní hráč může přidat, kolik surovin chce. Konečný počet kostiček bude představovat počáteční nabídku.

V pořadí tahu pak **všichni hráči** včetně těch, kteří nemají své rytíře na Trhu, mohou buď odstoupit, nebo dorovnat počáteční nabídku a zvýšit předchozí nabídku v kvantitě nebo kvalitě (beze změny počáteční nabídky).



Poté, co všichni hráči učinili své nabídky, je znovu řada na aktivním hráči a ten může před skončením aukce učinit poslední nabídku.

Hráč s nejvyšší nabídkou zaplatí nabídnuté suroviny a obdrží 4 . Obdrží také hrad, který položí před jednoho ze svých rytířů nebo jednoho vazala, který ještě žádný hrad nemá. Ostatní hráči si své nabídky vezmou zpět.

*Poznámka: Jestliže v této aukci neztvítězil aktivní hráč, může namísto toho provést akci Obchod.*

*Poznámka: Hráč, který nemá volné místo pro hrad, se nemůže aukce zúčastnit.*



## VÁLKA

Každý rytíř ve Válce může provést jednu z následujících akcí:

- **Útok na svobodnou zemi:** Hráč si může zvolit zemi na vrchu kteréhokoli ze dvou sloupků. Svobodná země je dobytá, jestliže síla útočícího rytíře je vyšší než obrana země (obrana na hrací desce plus modifikátor obrany země). Jestliže hráč zemi dobyl, může ji položit před kteréhokoli ze svých rytířů nebo vazalů anebo ji zahodit. Síla aktivního rytíře činí 3 za každého jeho vojáka a 1 za každou kostičku jídla (žoldáci) a/nebo vlivu (spojenci), kterou zaplatí.
- **Útok na zemi patřící jinému hráči:** Pro útok na jiného hráče musí být splněny následující podmínky:

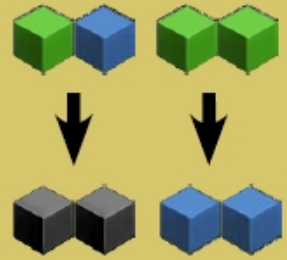
- **Útočící hráč musí zaplatit tolik kostiček vlivu, kolik neprovdaných žen má cílový hráč ve svém rodovém poli.**
- Vazal nikdy nesmí zaútočit na rodinu svého Pána ani na vazaly svého Pána.
- Rodina Pána nesmí útočit na své vazaly.
- Nelze zaútočit na rytíře, který nemá žádnou zemi.
- Nelze zaútočit na rytíře, u kterého je Arcibiskup.

Útočník smí zaútočit na kteroukoli zemi cíle, ale musí oznámit, na kterou útočí.

Útok se vyhodnotí podle následujících pravidel:

- Je-li útočník nebo obránce vazal, jeho Pán se může rozhodnout, že se války zúčastní, jestliže s tím oba souhlasí.
- Všichni hráči, kteří se účastní boje, se rozhodnou, kolik jídla a/nebo vlivu chtějí v této válce použít, a ukryjí si tyto kostičky v ruce.
- Všichni hráči najednou ukáží kostičky a spočítají se hodnoty útoku a obrany.

Hráč se rozhodne vyměnit si 4 své suroviny následovně:



Aktivní hráč se snaží postavit si hrad. Jeho počáteční nabídka je:



Další hráč nabídne totéž a přidá:



čímž zvýší počáteční nabídku aktivního hráče. Další hráč vyrovná počáteční nabídku a zvýší ji o:



Když se aukce znovu dostane k aktivnímu hráči, ten zvýší poslední nabídku přidáním:



ke své původní nabídce. Jako hráč s nejvyšší nabídkou postaví hrad on.

Tato země má obranu 8. Aby ji mohl dobyt rytíř se 2 vojáky, měl by zaplatit 3 kostičky jídla a/nebo vlivu.



Před pokusem o útok na kteréhokoli žlutého rytíře musí útočící hráč zaplatit 1 vliv.



Útočník:



Obránce:



Jestliže má kterákoli země bránícího rytíře modifikátor obrany, pak se tento modifikátor přičte vždy, když je tento rytíř napaden. Zvýší obranu všem jeho zemím. Vítězem je strana, která má vyšší počet bodů síly (při shodě je vítězem vždy obránce). Po skončení boje hráči, kteří se ho účastnili, vrátí použité kostičky do zásoby. Zvítězí-li obránce, pak se útočník stáhne bez dalších důsledků. Zvítězí-li útočník, země je dobytá a útočník si položí její destičku před některého ze svých rytířů, dá ji některému ze svých vazalů nebo ji zahodí.

*Poznámka: Jestliže vítěz vyhrál boj proti hráči, který má nejvíce , pak získá 2 navíc.*  
*Poznámka: Jestliže útočník požádal o pomoc svého Pána, pak o umístění nově dobyté země mezi rytíře a vazaly útočníka rozhodne tento Pán.*

### ZISK A ZTRÁTA VE VÁLCE

Vždy, když rytíř získá zemi, jeho rodina obdrží 4 . Je-li tento rytíř vazalem, obdrží také rodina jeho Pána 4 .

Vždy, když rytíř ztratí zemi, jeho rodina ztratí 4 . Je-li tento rytíř vazalem, ztratí také rodina jeho Pána 4 .

### KURIE



V této fázi **všichni hráči** včetně těch, kteří nemají rytíře v Kurii, darují Církvi peníze na stavbu katedrál.

Všichni hráči současně si ukryjí v ruce libovolné množství kostiček zlata a pak je najednou ukáží.

Hráč nebo hráči, kteří nabídli nejvíc, obdrží 6 a vrátí své zlato do zásoby. Ostatní hráči se mohou rozhodnout, zda si svou nabídku vezmou zpět bez jakýchkoli důsledků anebo ji vrátí do zásoby a obdrží počet rovný 6 mínus rozdíl mezi nejvyšší nabídkou a jejich nabídkou (hráč nebo hráči s nejnižší nabídkou dostanou o 2 méně, než je toto číslo).

*Poznámka: Jestliže všichni hráči nabídnou stejně, všichni obdrží 6 a vrátí své zlato.*

*Poznámka: Hráč, který nenabídne žádné zlato, je vždy hráčem s nejnižší nabídkou a nezíská ani neztratí žádné .*

Po vyhodnocení stavby katedrál může každý rytíř v Kurii provést jednu z následujících akcí:

- **Získat 1 privilegium:** Položte do svého rodového pole žeton rodiny.
- **Učinit neprovdanou ženu abatyší:** Vezměte ženu ze svého rodového pole a nechte si její kostičku jako kostičku vlivu.

### KŘÍŽOVÉ VÝPRAVY

Každý rytíř v Křížových výpravách získá 1 vliv a je chráněn před zimou.

## 5) ZIMA



Hodte kostkou. Padne-li , pak nastaly zlé časy a je těžké sehnat jídlo. Zemře každý rytíř, který nemá žádnou zemi ani hrad, s výjimkou rytířů na Křížových výpravách.



Král se odmění všem, kteří pomohli s obranou království. Všechny rodiny, které mají aspoň 1 vojáka nebo hrad před **každým** svým rytířem, obdrží 1 privilegium.

Vezměte všechny figurky rytířů z desky a doplňte na všechna políčka bílé žetony času. Arcibiskup a Královi vojáci se vrátí na svá místa.

Posuňte počítadlo tahů o 1 políčko na stupnici. Hráč, který má žeton začínajícího hráče, zahájí další tah.



Po zaplacení požadovaného vlivu levý rytíř zaútočí na látkovou zemi pravého rytíře. Obě strany mají počáteční sílu 12, 4 vojáci jsou na levé straně a 2 vojáci plus hrad na pravé.



Po odkrytí jídla a vlivu levý hráč přičte 4 body síly, zatímco pravý pouze 2. Na konci války tedy levý rytíř zvítězil a dobyl látkovou zemi.

Žlutý hráč obdrží Privilegium a přidá do svého rodového pole další žeton své rodiny.



Žlutý hráč při akci Kurie učiní ze své ženy abatyší.





## RODY

Kostičky v rodovém poli reprezentují neprovdané ženy v rodině, které poskytují během hry současně výhody i nevýhody:

- Mohou být provdány za dědice rytíře jiné rodiny (viz str. V „Svatby“).
- Mohou být jmenovány abatyší kláštera a poskytnout vliv (viz str. VIII „Kurie“).
- Poskytují rodině obranu v případě, že hráč je napaden. Čím více kostiček má hráč ve svém rodovém poli, tím více vlivu musí zaplatit ten, kdo na něj útočí (viz str. VII „Válka“).

Nicméně každá neprovdaná žena v rodovém poli na konci hry znamená ztrátu bodů. Musíte se jich tedy nějak zbavit:

- Provdat je (viz str. V „Svatby“).
- Poslat je do kláštera v doprovodu rytíře, aby se staly jeptiškou (viz str. V „Klášter“).
- Pomoci jim stát se abatyší za pomoci rytíře v Kurii (viz str. VIII „Kurie“).





## VAZALOVÉ

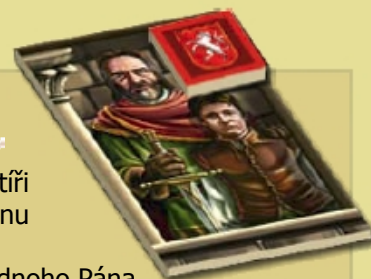


Každý hráč je považován za Pána svých vazalů. Vazalové jsou vždy rytíři jiného hráče (A, B, C nebo D) a vazalství je vyjádřeno přítomností žetonu rodiny Pána na destičce rytíře, který je vazalem.

Pán může mít více než jednoho vazala, ale každý vazal může mít jen jednoho Pána. Vazalské vazby se přenášejí na dědice.

Výhod z vazalství je mnoho. Vazal zlepšuje obranu svých i Pánových zemí:

- 2  za úspěšné navázání vazalství (viz str. VI „Dvůr“).
- 4  za každou zemi pod vazalovou kontrolou (viz str. VI „Dvůr“).
- Během fáze poplatků obdrží Pán jídlo ze zemí svých vazalů (viz str. VI „Poplatky“).
- Vazal nesmí zaútočit na rodinu svého Pána ani nesmí učinit vazaly z rytířů svého Pána. Pánovi rytíři nesmějí útočit na jeho vazaly. Nicméně mohou zaútočit na kteréhokoli jiného rytíře ve vazalově rodině (viz str. VI „Válka“).
- Ve válce může Pán pomáhat svým vazalům jídlem a/nebo vlivem. Nicméně vazal nemůže tímto způsobem pomáhat svému Pánovi. To platí i pro útoky, které rozpoutá vazal (viz str. VI „Válka“).
- Jakmile je vazalství zavedeno, nemůže již být zrušeno. K tomu dojde jedině tehdy, zemře-li rytíř bez dědice, bez zemí, bez hradu a bez vojáků. Jestliže se tak stane, Pánův žeton rodiny se vrátí ke svému majiteli (viz str. V „Smrt“).



## PRIVILEGIA



Žeton rodiny v rodovém poli představuje Privilegium.














Privilegia se získávají akcí rytíře v Kurii nebo na konci fáze zimy, kdy král uděluje Privilegia rodinám, které pomáhaly bránit království.


Privilegium lze použít k umístění rytíře na žeton času bez placení zlata, k možnosti učinit jeptiškou více než jednu ženu během téže akce a k získání nemanželského syna.



## KONEC HRY

Hra končí po skončení pátého tahu. Na závěr hry jsou přiděleny následující body:

-  +  Pro všechny hráče s nejvyšším počtem látek a kovů dohromady.
-  +  Pro všechny hráče s nejvyšším počtem vlivů.
-  +  Pro všechny hráče s nejvyšším počtem privilegií.
-  +  Za každá 2 zlata.
-  +  -2  za každou neprovdanou ženu v rodovém poli. Hráč nebo hráči s nejvyšším počtem neprovdaných žen ztrácejí za každou z nich místo toho 3  

Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem . Při shodě rozhoduje o vítězi počet hradů, zemí a vazalů (v tomto pořadí).

## DVA HRÁČI


Připravte hru stejným způsobem jako obvykle s následujícími změnami:

- Položte bílé žetony času tak, jako by hráli 3 hráči.
- Když v akční fázi někdo vynechá, může položit svůj žeton rodiny na prázdné políčko nebo na políčko s bílým žetonem času. Tento žeton rodiny má stejný význam jako černý žeton času.
- Když se v politické fázi vyhodnocuje většina, tento rodinný žeton se počítá jako další rytíř stejné rodiny, ale jen v případě, že na téže Sféře moci je nejméně jeden rytíř této rodiny.


## POKROČILÁ HRA

(pouze při hře 3 až 5 hráčů)

**Čas jsou zlatáky:** Hrajte na druhé straně desky. Černé žetony času zobrazené na prvních políčkách Sfér moci jsou zakryty bílými žetony času. Předtištěné žetony mají stejný význam jako žetony, které jsou na políčko umístěny.

**Papež svolává křížovou výpravu:** Rytíř na Křížové výpravě (a jeho Pán) nezískává ani neztrácí , když získá nebo ztratí zemi.

Poznámka: Země dobytá od rytíře na Křížové výpravě nepřinese , je-li předána jednomu z jeho vlastních vazalů.

**Králův nárok:** Vždy, když dobytete zemi jiného hráče, můžete ji nabídnout králi. Učiníte-li tak, obdržíte 3  a získanou zemi zahodíte.

## AUTOŘI

Autor: Firmino Martínez

Editace: Pol Cors

Grafika a ilustrace: Pedro Soto


Pravidla: Maite Madinabeitia

Revidovali: Alan Edwards, David Estall

Pravidla v češtině: Otmar Onderek

(otmon na [www.zatrolene-hry.cz](http://www.zatrolene-hry.cz))

Poděkování testerům: José Luis Gama, Miguel Angel Ucha, Ignacio Abal, Jorge Abel, Jose Angel Garcia, José Alberto Rodríguez, Angel Sousa; a hráčům z Tierra de Nadie, Zona Lúdica, Festival de Córdoba, Leiria Con a Homínidos: Fernando Liste, Pili Rivero, Andrés Montero, Enrique Montero, Jose Angel Saccarrera, Gonzalo Pazos, Eloy Muñoz, Manuel Suffo a Mari Ángeles, Julio Giménez, Antonio Becerra, David Jiménez, Carlos Guerrero, Juan Silva, José Martínez, Xavi Carrascosa, Miguel Garcia, Pili Pérez, Luis Alberto Fernández, Juan Diego Fito, Pedro Garcia, Angel Agueras, Francisco José González, Meritxeli Casas, Genís Morera, Tania Álvarez, Guillermo Ortiz, José David Cazorla, Fran Moli, Cristian Cano, Iván Jimenez, Juan Miguel Soler, Selema, Jorge Valenzuela, Nerea Puíme. Zvláštní poděkování: Francisco Ronco, Francisco Javier Ruiz, José Merlo, Daniel Becerra, Esteban Fernández, Henrique Egea, Pablo Barreiro, Mariano Ianneli, Jesús Torres a Paulo Soledade.

  
**homoludicus**

(c) 2011 HomoLudicus Juegos, S.L.

