

## Karty vlivu

Karty vlivu je možné rozdělit na 3 druhy:

1. karty, které mají pouze číselnou hodnotu
2. karty s okamžitým efektem
3. karty s efektem při vyhodnocování

Hodnota i efekt každé karty se uplatní **pouze ve sloupci, ve kterém karta leží.**

### 1.) Karty, které mají pouze číselnou hodnotu



**král** |  
Má hodnotu  
20.



**královna** |  
Má hodnotu  
16.



**Julie** |  
Má hodnotu  
14.

### alchymista, šermíř, statkář, kupec, kardinál a trubadúr |



Tyto karty mají hodnotu 12, pokud leží ve sloupci pod bodovou kartou

s odpovídajícím symbolem, tedy pokud je symbol na bodové kartě v tomto sloupci stejný jako symbol vedle hodnoty 12. Pokud leží ve sloupci s jiným symbolem, mají hodnotu 8. Tyto případné rozdílné hodnoty nepovažujeme ve hře za efekt (viz mušketýři).

### 2.) Karty s okamžitým efektem

Efekty těchto karet se provedou **okamžitě ve chvíli, kdy je karta otočena v průběhu kola.** Naopak **nebudou provedeny**, pokud je karta otočena až na konci kola.

**objevitel** | Objevitel se okamžitě po otočení přesune do sloupce vpravo od sloupce, ve kterém právě leží. Pokud leží ve sloupci úplně vpravo, přesune se do sloupce nejvíce vlevo. Ve sloupci, do kterého se přesune, se otočí **zpět lícem dolů**. Pokud v tomto sloupci leží skrytá karta, bude běžným způsobem otočena. Toto se opakuje, pokud je objevitel otočen znovu.



**mordýř** | Kartu, která mordýře otočila, okamžitě odstraňte na odkládací balíček jejího majitele. Pokud je karta umístěna pod odkrytého mordýře, nic se neděje.



**bouře** | Od chvíle, kdy je otočena bouře, není možné do tohoto sloupce umisťovat další karty. Pod bouří ve sloupci bude vždy jen jedna karta, která bouří otočila. Bez ohledu na počet karet je tento sloupec považován za **naplněný**. Pokud by se do tohoto sloupce měl přesunout objevitel, přesune se o jeden sloupec dále doprava.



**převlek** | Ve chvíli, kdy je převlek otočen, **může** hráč, kterému patří, pod převlek skrytě umístit jednu kartu ze svojí ruky. Tato karta zůstane skryta až do konce kola. Poté bude odkryta. Pokud má efekt při vyhodnocování, tento efekt se běžným způsobem uplatní.



**zrádce** | Ve chvíli, kdy je zrádce otočen, **může** hráč, kterému zrádce patří, vyměnit bodovou kartu ze sloupce, ve kterém zrádce leží, za bodovou kartu z jiného sloupce. Pokud tato výměna způsobí naplnění všech sloupců, ihned končí kolo.



### 3.) Karty s efektem při vyhodnocování

Efekty těchto karet se uplatní vždy na konci kola, tedy když jsou všechny sloupce naplněny a vyhodnocují se.

NEJDŘÍVE se vyhodnotí efekty následujících pěti karet a to V TOMTO POŘADÍ:

**1. mušketýři** | Efekty všech karet v tomto sloupci jsou zrušeny. Počítají se pouze hodnoty přímo zobrazené na kartách. Dvojník pak nemá žádnou hodnotu. Pokud ve sloupci neleží žádní mušketýři, mohou se uplatnit další efekty, počínaje mágem.



**2. mág** | Odstraňte z tohoto sloupce všechny karty s hodnotou 10 a vyšší. Odstranění tedy budou: král, královna, Julie, alchymista, šermíř, statkář, kupec, kardinál a trubadúr (pokud leží ve sloupci se „svým“ symbolem), objevitel, zrádce, princ, poustevník, drak a dvojník (pokud má hodnotu některé z těchto karet). Efekt mága se uplatní i na kartu, která ležela pod převlekem. Pokud leží v jednom sloupci více mágů, jejich efekt je zrušen.



**3. čarodějnice** | Odstraňte z tohoto sloupce všechny karty s hodnotou 9 a nižší kromě čarodějnice samotné. Odstranění tedy budou: alchymista, šermíř, statkář, kupec, kardinál a trubadúr (pokud neleží ve sloupci se „svým“ symbolem), bouře, převlek, mág, panoš, Paleček, Romeo, žebrák a dvojník (pokud má hodnotu některé z těchto karet). Efekt čarodějnice se uplatní i na kartu, která ležela pod převlekem. Pokud leží v jednom sloupci více čarodějnic, jejich efekt je zrušen.



**4. princ a panoš** | Pokud leží v jednom sloupci princ a panoš stejné barvy, hráč, kterému patří, automaticky získává bodovou kartu v tomto sloupci. Pokud do jednoho sloupce umístilo obě dvě tyto karty více hráčů, zvítězí hráč, jehož princ nebo panoš je ve sloupci nejvýše, tedy nejbližší bodové kartě. Tuto vítěznou kombinaci mohou samozřejmě narušit mušketýři, mág i čarodějnice.



**Až nyní přijdou na řadu efekty dalších karet. Jejich pořadí už není důležité.**

**poustevník** | Každá další karta v tomto



sloupci, nad i pod poustevníkem (včetně převleku), snižuje hodnotu poustevníka o 1.

**Paleček** | Každá další karta v tomto



sloupci, nad i pod Palečkem (včetně převleku), zvyšuje hodnotu Palečka o 3.

**dvojník** | Dvojník přebírá **hodnotu** karty, která ho otočila. Přebírá **pouze hodnotu, nikoli efekt**. Pokud se tato karta přesune (objevitel), nebo je odstraněna (pomocí mága nebo čarodějnice), přebírá dvojník hodnotu karty, která je v tu chvíli ve sloupci přímo pod ním. Pokud pod dvojníkem ve sloupci není žádná karta, nemá dvojník žádnou hodnotu. Pokud leží ve sloupci dva dvojníci nad sebou, přebírá horní dvojník hodnotu spodního.



**drak** | Drak snižuje hodnoty všech karet ostatních hráčů v tomto sloupci o 2. Pokud leží v jednom sloupci více draků, každý snižuje o 2 hodnoty všech karet soupeřů.

**POZOR:** Minimální hodnota karty je 0, například hodnotu čarodějnice sníží drak pouze na 0.

**Romeo** | Sám má hodnotu 5. Pokud leží ve sloupci s Julií stejné barvy, má hodnotu 15.



**žebrák** | Ve sloupci, ve kterém leží žebrák, vítězí hráč, jehož karty v tomto sloupci mají v součtu **nejnižší** hodnotu. V případě shody zvítězí hráč, jehož karta je ve sloupci níže, tedy dále od bodové karty. Hráči, kteří v tomto sloupci nemají žádnou kartu, nebo pouze dvojníka, který nemá žádnou hodnotu, nemohou v tomto sloupci zvítězit. Pokud má hráč v tomto sloupci pouze převlek, může zvítězit s nejnižším „součtem“ 0.



© 2006 Hans im Glück, München

Výhradní výrobce pro ČR a SR:  
MindOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10  
www.mindok.cz



Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na [www.hrajeme.cz](http://www.hrajeme.cz)

# Královské rošády

Lutz Stepponat

Oheň v krbu pomalu dohasíná, plameny svíček skomírají, stíny se prodlužují. To je ta pravá atmosféra pro ctízádnostivého šlechtice a jeho úvahy. Úvahy nad světem úkladů a intrik královského dvora.

Spojenci, které hrabě tolik potřebuje pro posílení své moci a respektu, mohou být zcela odlišní. Někteří jsou společensky vysoce na úrovni, jiní patří mezi spodinu společnosti a nahánějí lidem strach a hrůzu. Někteří získal na svou stranu svými činy a přátelstvím, jiní udělají cokoliv pro toho, kdo jim nejvíce zaplatí. V rukou hraběte jsou to však jen figurky. Figurky ve hře, kterou jen on zná a ovládá. Figurky ve hře o moc na královském dvoře...

## Herní materiál

- 150 karet vlivu v šesti barvách

barva hráče

hodnota

rub karet v barvách hráčů



jméno

efekt

Ilustrace na rubech karet nemají ve hře žádný význam.

- 36 bodových karet, 6 karet s každým ze šesti symbolů (alchymie, vojenství, zemědělství, obchod, náboženství, umění) s bodovými hodnotami 1, 2, 3, 3, 4, 5



## Příprava hry

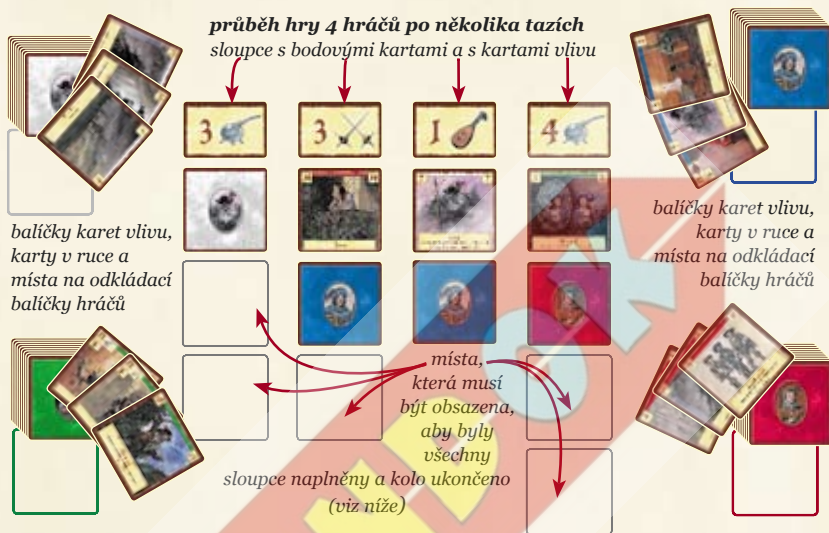
Každý hráč si vybere barvu a vezme si **sadu 25 karet** v této barvě. Tyto karty zamíchejte a položte lícem dolů do balíčku před sebe. Vezměte si do ruky horní 3 karty z balíčku, podívejte se na ně, ale neukazujte je ostatním.

Zamíchejte balíček bodových karet a náhodně z nich vyberte **6 za každého hráče**, který hraje (např. hrají-li 3 hráči, 18 karet, hraje-li 5 hráčů, 30 karet). Tyto karty nechte po ruce v balíčku lícem dolů. Případné zbývající karty vraťte do krabice, v této hře se nepoužijí.

3 doky

## Průběh hry

Hraje se na **6 kol**. Na počátku každého kola vyložte vedle sebe tolik bodových karet, kolik hraje hráčů (např. 4 karty pro 4 hráče). Pod těmito kartami nechte místo pro pokládání karet vlivu.



### Hru začíná nejmladší hráč:

- Hráči se střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musí hráč vyložit jednu kartu z ruky lícem dolů do jednoho ze sloupců podle svého výběru. Pokud již v tomto sloupci leží skrytá karta, tato se okamžitě otočí lícem nahoru (bez ohledu na barvu této karty). Pokud má právě odkrytá karta **okamžitý efekt**, tento se okamžitě provede.
  - Poté si hráč vezme do ruky horní kartu ze svého balíčku. V případě, kdy hráč svůj balíček dobere, zamíchá si svůj odhazovací balíček a dále si dobírá z něj.
  - Poté je na řadě další hráč.
- Takto hra pokračuje až do konce kola.

## Konec kola

Kolo končí ve chvíli, kdy jsou všechny sloupce **naplněny**. Sloupec je naplněn ve chvíli, kdy je v něm **alespoň** tolik karet, kolik je hodnota bodové karty v tomto sloupci (*výjimka: karta bouře ukončuje sloupec – viz kartu vlivu*). Do naplněného sloupce je možné **nadále přikládat karty** a to až do chvíle, dokud zůstává alespoň jeden z ostatních sloupců nenaplněn. Kolo končí ve chvíli, kdy je naplněn poslední sloupec. Karta, která poslední sloupec ukončila ještě běžným způsobem otočí kartu nad sebou a pokud má otočená karta okamžitý efekt, tento se ještě provede. (*příklad: pokud je tato poslední otočená karta mordýř, ještě odstraní kartu, která ho otočila a kolo v tomto případě neskončí*)

Všechny dosud skryté karty (poslední karta v každém sloupci) budou v tuto chvíli odkryty. Pokud mají tyto karty okamžitý efekt, tyto efekty již **nebudou provedeny**.

Nyní budou rozděleny bodové karty. Sloupce budou postupně vyhodnoceny a v každém z nich zvítězí – bodovou kartu dostane hráč, jehož karty v tomto sloupci mají **v součtu nejvyšší hodnotu**. V případě shody zvítězí hráč, jehož karta je ve sloupci výše, tedy blíže bodové kartě. Všechny své karty vlivu z právě vyhodnoceného sloupce si hráč dá lícem nahoru na svůj odhazovací balíček. Bodové karty, které hráč získá, si dává skryté před sebe.

Poté znovu vyložte odpovídající počet bodových karet a stejným způsobem odehrajte další kola. **Začínajícím hráčem pro příští kolo** bude hráč po levé ruce hráče, který ukončil předcházející kolo.

*Vyhodnocování jednotlivých sloupců bude většinou ovlivněno kartami, které mají efekt při vyhodnocování. Všechny efekty karet jsou popsány na následujících stranách.*

### 1. Příklad vyhodnocení sloupce:

Modrý a bílý mají stejný nejvyšší „součet“ 16. Bodovou kartu dostane modrý, protože jeho karta je ve sloupci výše.



### 2. Příklad vyhodnocení sloupce:

Efekt mága bílého hráče odstraní ze sloupce krále modrého hráče a bodovou kartu dostane bílý.



## Konec hry

Hra končí po šestém kole, tedy když jsou rozebrány všechny bodové karty. Pak si hráči spočítají body za bodové karty, které v průběhu hry nasbírali. Zde jsou 2 možnosti:

- Pokud hráč **nenasbíral** všech 6 různých symbolů bodových karet, prostě si **sečte** bodové hodnoty všech karet, které nasbíral. (viz příklad Radka)
- Pokud hráč **nasbíral všech 6 různých symbolů**, může si **zdvojnásobit** hodnoty těchto šesti karet. Za každou **další kartu**, kterou má, si **odečte 1 bod**. (viz příklad Honza a Iveta)

Zvítězí hráč, který získal nejvíce bodů.

### Příklad závěrečného počítání:

$$\text{Honza} \quad \begin{array}{|c|} \hline 3 \text{ (lute)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \text{ (flowers)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \text{ (heart)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 3 \text{ (bird)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 1 \text{ (swords)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \text{ (king)} \\ \hline \end{array} = 13 \\ 13 \times 2 = 26$$

$$\text{Radka} \quad \begin{array}{|c|} \hline 4 \text{ (lute)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 3 \text{ (flowers)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 4 \text{ (swords)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 4 \text{ (king)} \\ \hline \end{array} = 20$$

$$\text{Iveta} \quad \begin{array}{|c|} \hline 1 \text{ (lute)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 4 \text{ (flowers)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 5 \text{ (heart)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \text{ (bird)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 2 \text{ (swords)} \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline 1 \text{ (king)} \\ \hline \end{array} = 15 \\ 15 \times 2 = 30 \\ 30 - 1 = \boxed{29}$$