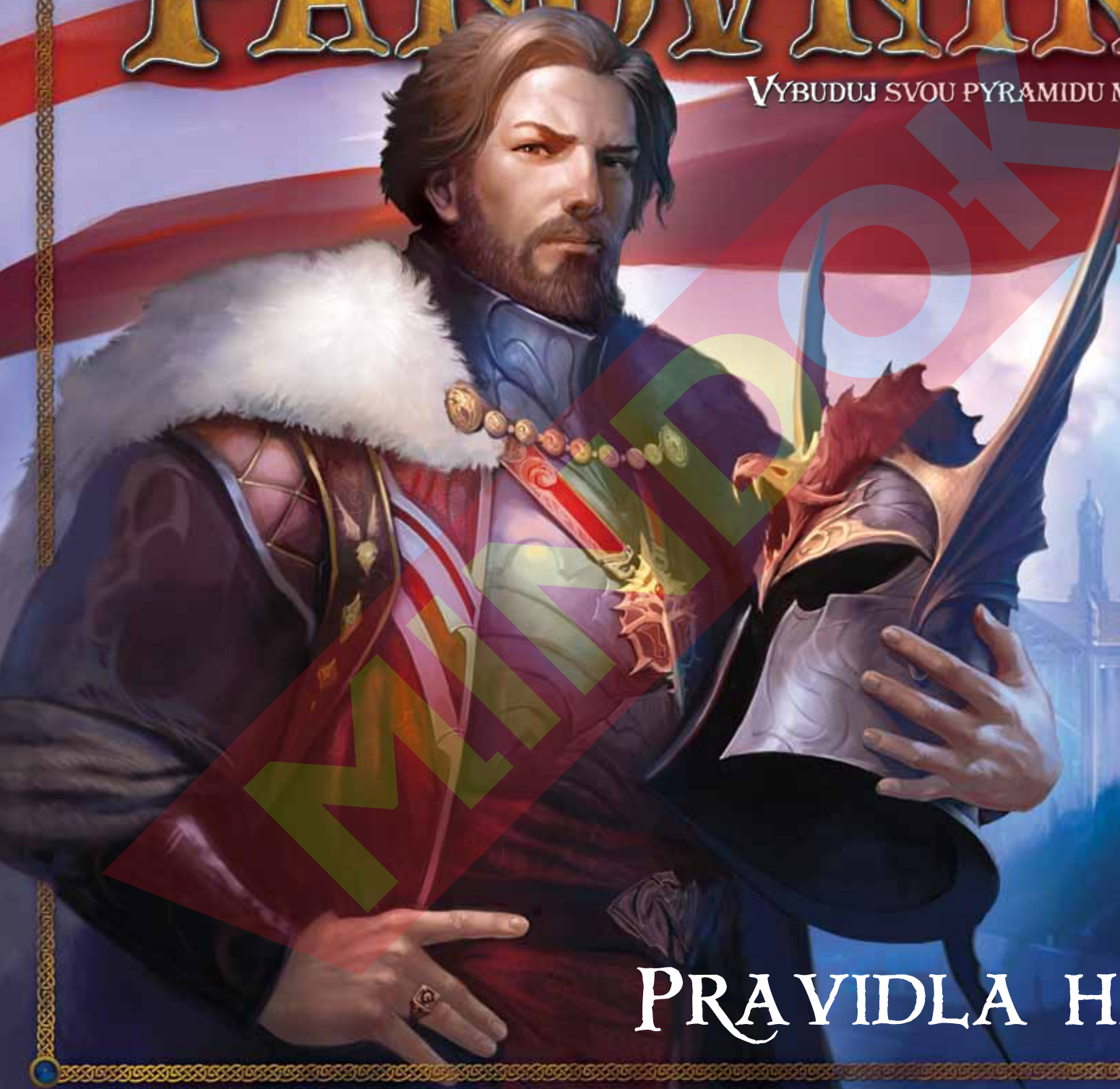


PANOVNÍK

VÝBUDUJ SVOU PYRAMIDU MOCI!



PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Až v budoucích staletích budou letopisci říše Laar pátrat v kronikách z naší doby, aby rekonstruovali obraz Velké hry, sotva se jim podaří rozeznat jednotlivé její tahy a činy jiných účastníků než samotných králů. Proto také samozřejmě přisoudí rozhodující roli jenom jim – vládcům z boží vůle, neporazitelným vojevůdcům a geniálním panovníkům. Jim připíšou zásluhy za činy všech jejich poddaných a vazalů, jejichž jména zmizí v zapomnění v propadlišti dějin. Ano, včetně jmen nás, místodržících.

Jediné, co po sobě můžeme zanechat, je naše svěřená provincie – její dlouhodobá prosperita a rozkvět, blahobyt jejích obyvatel a závist sousedů. Tvůj úkol je projevit veškerý svůj talent, abys zajistil své provincii alespoň malý řádek nebo dva v análech říše Laar. Jsi na takovou výzvu připraven, příteli můj? Jsi dostatečně zralý, abys ovládl politickou hru, nebo se jejím pravidlům budeš teprve učit za pochodu? Ujišťuji tě, že nejednou prokleješ den, kdy ses rozhodl obrátit k sobě pozornost nejvyšších.

Je však pozdě vzít své rozhodnutí zpět. Jmenování jsi obdržel a teď je věc cti, abys dokázal, že je na tebe spolehnouti i v nepředvídatelných situacích. Nauč se udržovat mocenskou rovnováhu, plánuj dopředu, snaž se předvídat kroky svých soupeřů a nestyď se využít zkušeností svých předchůdců. A nikdy nikomu neodpouštěj neúctu a přezírání – stát, to jsi ty!

Drž se, příteli, tvoje Velká hra právě začíná. A kdoví, možná dokážeš, že historie říše Laar zaznamená i tvoje jméno...

HERNÍ MATERIÁL

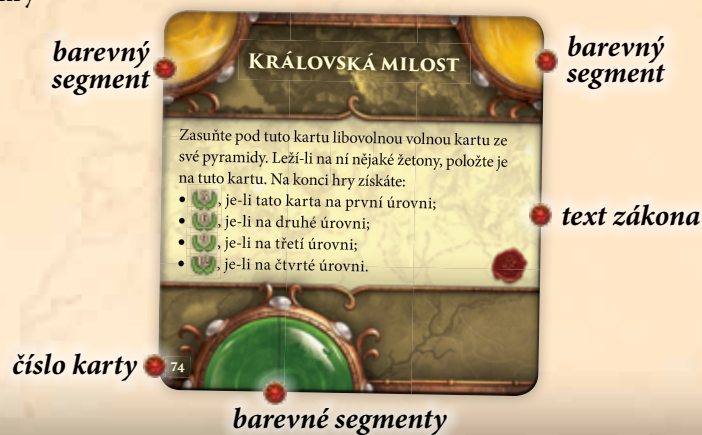
Panovník je stolní hra pro 1–4 hráče od 12 let věku. V boji o moc v legendární říši Laar se snaží získat do svých služeb různé spojence – od všelijakých podivínů po samotného korunního prince – a vyhlásují rozličné zákony. V průběhu hry si každý hráč buduje vlastní pyramidu moci s cílem zvětšit vojenskou i magickou moc své provincie, rozšířit znalosti tajných věd i získat drahé kameny, nutné pro další rozvoj. Hráč, který do konce partie získá nejvíce bodů moci, se stane novým vládcem říše Laar – a také vítězem hry.

- 64 karet postav
- 24 karet zákonů
- 4 dražební karty
- 64 žetonů drahokamů (po 16 modrých, červených, zelených a žlutých)
- 33 oboustranných žetonů magie/vědy
- 17 oboustranných žetonů obrany/útoku
- 54 žetonů bodů moci (po osmi v hodnotách 2, 3, 10 a 12 bodů, po čtyřech v hodnotách 4, 5, 7, 8 a 15 bodů a dva v hodnotě 6 bodů)
- 24 bonusových žetonů magie (20 oboustranných žetonů s hodnotou +2/+3, 4 žetony s hodnotou +5)
- 12 bonusových žetonů za barevné kruhy (po dvou s hodnotou +2 a po jednom s hodnotou +4 v barvách modré, červené, zelené a žluté)
- 4 zástěny
- pravidla hry

Karta postavy



Karta zákona



PŘÍPRAVA HRY

Doprostřed stolu položte vedle sebe 4 dražební karty v libovolném pořadí, ale tak, aby šipky směřovaly nahoru **1**.

Vytvořte samostatné hromádky žetonů magie/vědy, obrany/útoku, bodů moci i bonusových žetonů poblíž vyložených dražebních karet **2**.

Připravte všeobecnou zásobu drahokamů tak, aby v ní byly právě 4 drahokamy každé barvy na jednoho účastníka hry – pokud tedy hrajete ve dvou, bude v zásobě 32 drahokamů (po osmi v každé barvě), při hře ve třech 48 drahokamů (po dvanácti v každé barvě) a při hře ve čtyřech použijete všech 64 žetonů drahokamů. Takto vytvořenou všeobecnou zásobu položte na stůl **3**, přebytečné žetony drahokamů vraťte do krabice.

Každý hráč si vezme jednu zástěnu **4**. V průběhu hry si za ni ukládá získané drahokamy, aby je soupeři neviděli.

Před zahájením hry si každý hráč vezme ze všeobecné zásoby po dvou drahokamech každé barvy (tj. celkem 8), položí je za svou zástěnu, zamíchá je a vhodným nahodilým způsobem z nich vybere 2, které opět vrátí do všeobecné zásoby. Tak bude mít každý hráč do začátku 6 drahokamů **5**.

Zamíchejte karty postav a každému hráči rozdejte po dvou. Každý si

z obdržných karet vybere jednu, vyloží ji lícem nahoru před sebe na stůl a obdrží za to odměnu uvedenou v nejspodnějším řádku v levé části vyložené karty postavy **6** (o odměnách viz podrobněji dále). Tato karta je první kartou v pyramidě moci každého hráče. Druhou rozdanou kartou si každý hráč ponechá v ruce.

Nyní rozdělte balíček karet postav na dva – v jednom bude 48 karet postav, v druhém, menším, všechny ostatní. Velký balíček položte lícem dolů na stůl poblíž vyložených dražebních karet **7**. Malý balíček položte také lícem dolů na druhou stranu vedle dražebních karet **8**.

Vezměte 4 horní karty z velkého balíčku karet postav a vyložte je lícem nahoru pod dražební karty **9**. První kartu vyložte pod dražební kartu nejvíce vlevo, druhou pod vedlejší dražební kartu atd.

Zamíchejte balíček karet zákonů a rozdejte každému hráči po třech **10**. Balíček zbylých karet zákonů položte lícem dolů vedle malého balíčku karet postav **11**. Obdržené karty zákonů si hráči vezmou do ruky a soupeřům je neukazují.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY PRO 3 HRÁČE



Poznámka: Pozor, nenechte se zmást faktem, že příprava hry na obrázku není ještě zcela dokončena. Karta postavy, kterou má každý hráč v ruce, není na obrázku vyznačena, hráč vpravo již obdržel vše, co měl obdržet, hráč uprostřed nemá ještě karty zákonů a hráč vlevo nemá karty zákonů a nemá ani svou první kartu postavy dosud vůbec vyloženou na stole.

PRŮBĚH HRY

Vášim cílem je získat v průběhu partie co nejvíce bodů moci. Musíte se snažit, abyste ze svých karet získali co největší prospěch – obvykle tím, že je vyložíte do co nejvyšší úrovně své pyramidy moci.

Partie hry trvá přesně 12 kol – do té doby, než bude spotřebován velký balíček karet postav. Každé kolo se skládá ze dvou fází. V každé fázi hrají všichni hráči současně.

- I. **Aukční fáze** – každý hráč může vydražit jednu vyloženou kartu postavy.
- II. **Fáze budování** – každý hráč může postupně zahrát (vyložit) až 3 karty z ruky.

Všechny karty, které každý hráč v průběhu hry zahraje, vyloží lícem nahoru do své pyramidy moci. Pyramidy moci hráčů se neschovávají za zástěny a jsou po celou dobu hry veřejně na stole. Karty se do pyramidy vykládají uspořádaně vedle sebe. Spodní řadu karet v každé pyramidě označujeme jako první úroveň, sousedící vyšší řadu nazýváme druhou úrovní atd. až do páté úrovně. Každá karta vyšší úrovně musí být vyložena nad právě dvěma kartami nižší úrovně, a to tak, aby barevné segmenty na všech třech kartách tvořily kruh (kruh nemusí být téže jedné barvy).

Na začátku hry leží ve vaší pyramidě moci jediná karta – na první úrovni. V okamžiku, kdy budete chtít vyložit další kartu z ruky, budete si moci vybrat, zda ji vyložíte k první kartě zleva nebo zprava. Třetí kartu pak budete moci vyložit opět na první úroveň zleva nebo zprava vedle ležící dvojice karet, nebo jako první kartu na druhou úroveň nad obě první karty.

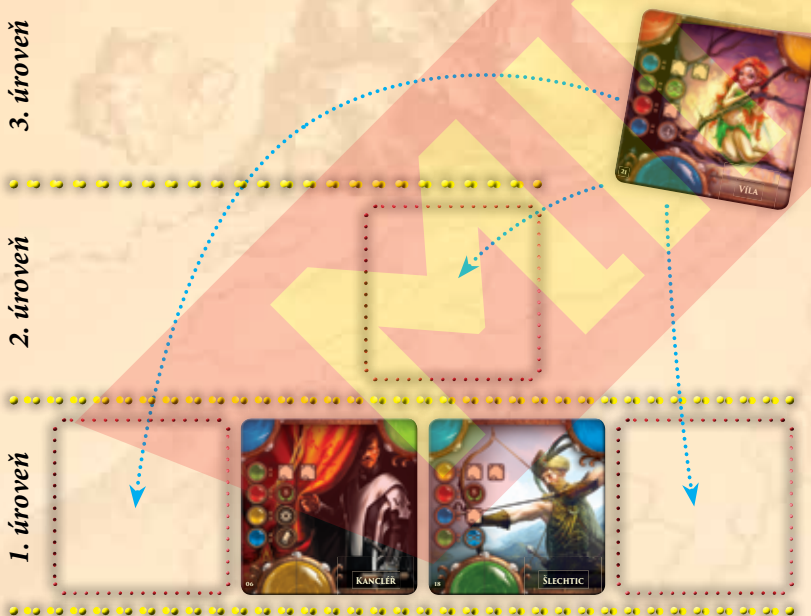
V průběhu hry nemůžete karty v pyramidě přemísťovat ani je z ní odebírat, leda by vám to výslovně umožnil text nějaké karty zákona. Žádná pyramida nesmí mít více než 5 úrovní, ale její šíře není nijak omezena.

- Dvě karty položené vedle sebe nebo nad sebou považujeme za sousedící, i když je každá na jiné úrovni. Jedna karta tak může sousedit až se 6 dalšími kartami.
- Určité karty zákonů vám mohou ukládat, abyste nějakou kartu zasunuli pod jinou kartu v pyramidě. To se nepovažuje za zahrání karty. Za zasunutí karty pod jinou neplatíte žádné náklady a nedostáváte ani žádnou odměnu.
- Krajní kartu v řadě nebo kartu na nejvyšší úrovni, nad níž nejsou v pyramidě vyloženy žádné karty a pod níž zároveň nebyly zasunuty žádné jiné karty, označujeme za volné karty.

3. úroveň

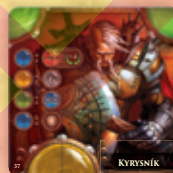
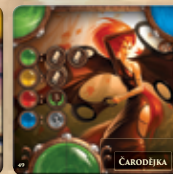
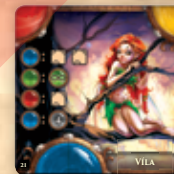
2. úroveň

1. úroveň

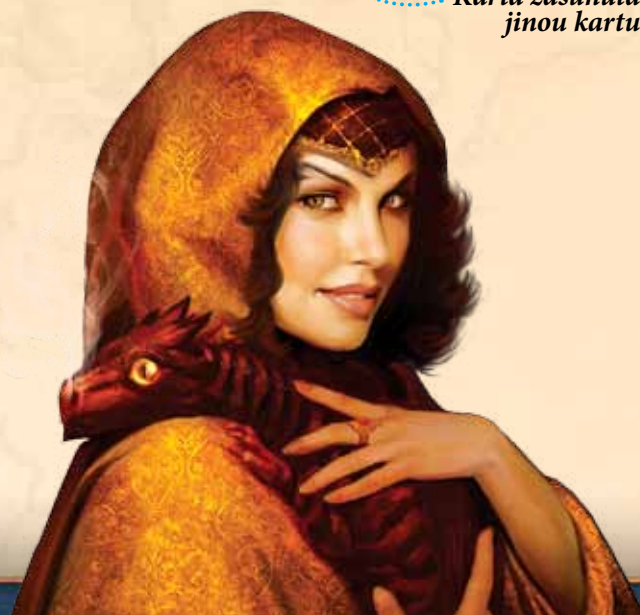


Volné karty

Tato karta sousedí se čtyřmi jinými kartami (zasunutá karta se nepočítá)



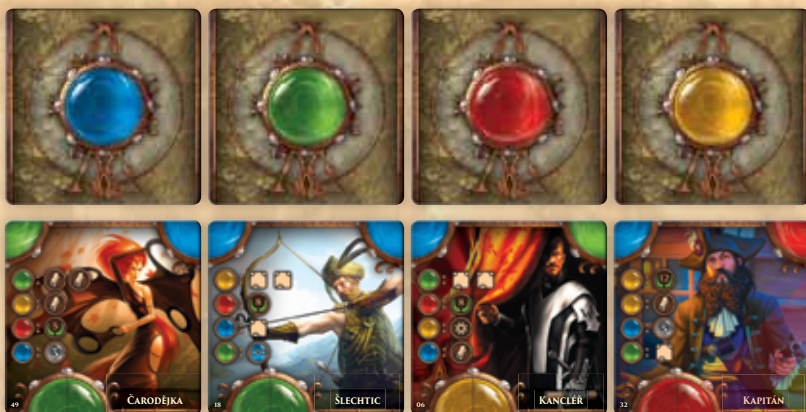
Karta zasunutá pod jinou kartu



I. AUKČNÍ FÁZE

V této fázi probíhá aukce o vyložené karty postav. Každá vyložená karta postavy patří k dražební kartě určité barvy. Má-li hráč v úmyslu získat příslušnou postavu, musí do dražby nabídnout drahokam barvy odpovídající dané dražební kartě.

PŘÍKLAD: Karta postavy Kapitán leží pod žlutou dražební kartou. Chcete-li získat Kapitána, musíte do dražby nabídnout žlutý drahokam.



Každý hráč se rozhodne, kterou kartu postavy by chtěl získat, vezme zpoza svojí zástěny drahokam příslušné barvy a sevře ho v pěsti natažené ruky tak, aby ho zatím soupeři neviděli. Všichni provádějí tento krok současně a nezávisle na sobě. Jakmile jsou všichni připraveni, otevřou všichni současně pěst a ukážou, jaký drahokam nabídli do dražby.

V každé barvě, ve které nabídl drahokam do dražby pouze jediný hráč, získá tento hráč zvolenou kartu postavy a vrátí drahokam do všeobecné zásoby. Tím pro něj aukční fáze tohoto kola hry končí. Pokud v nějaké barvě nabídl do dražby drahokam více hráčů, všichni odhodí (vrátí) drahokamy do všeobecné zásoby, ale nezískají žádnou kartu. Postupují do druhého kola aukční fáze tohoto kola hry (rozlišujte mezi jednotlivými koly každé dražby a koly hry). Výjimkou je pouze případ, že by u některé dražební karty ležely dvě karty postav a drahokam této barvy nabídli do dražby právě dva hráči, jak popisujeme níže.

Hráči však nejsou nuceni se dražby (ani prvního jejího kola) zúčastnit. Postupují při tom tak, že sevrou prázdnou pěst, což vyjde najevo při povelu k ukázání nabídnutých drahokamů. Hráč, který nenabídl žádný drahokam, pasuje (viz podrobněji dále). Nepřijde o žádný drahokam, nedostane však žádnou kartu a dalších kol probíhající dražby se nezúčastní.

Druhého kola dražby se tedy účastní ti hráči, kteří dosud nedostali žádnou kartu, avšak ani doposud nepasovali. Druhé kolo dražby probíhá podle pravidel kola prvního. Pokud i poté jsou ještě hráči, kteří nepasovali a zatím nedostali žádnou kartu, postupují do třetího, závěrečného kola dražby. Hráči, kteří nedostali žádnou kartu ani ve třetím kole, se považují za hráče, kteří pasovali (i tak ovšem přijdou o drahokam nabídnutý do třetího kola dražby).

POZOR:

- Hráč se nemůže ucházet o kartu postavy, pokud nemá žádný drahokam požadované barvy.
- Není možné získat kartu postavy, aniž by hráč nabídl do dražby jakýkoli drahokam (výjimka – žeton útoku, viz dále).
- Všechny drahokamy nabídnuté do dražby putují do všeobecné zásoby, i když se hráči nepodařilo získat požadovanou kartu postavy.
- V jedné dražbě může hráč získat nanejvýš 1 kartu postavy.
- Hráč, který v dražbě již kartu postavy získal nebo pasoval, se dalších kol probíhající dražby zúčastnit nesmí.
- Žádná dražba nemůže mít více než tři kola.
- Není možné nabídnout do dražby drahokam takové barvy, u jejíž dražební karty neleží žádná karta postavy.

Karty postav získané v dražbě si hráči přidávají do ruky – tyto karty nejsou doposud zahrané. Hráči hrají karty (tj. vykládají je do své pyramidy moci a získávají příslušnou odměnu) až v následující fázi hry – ve fázi budování.

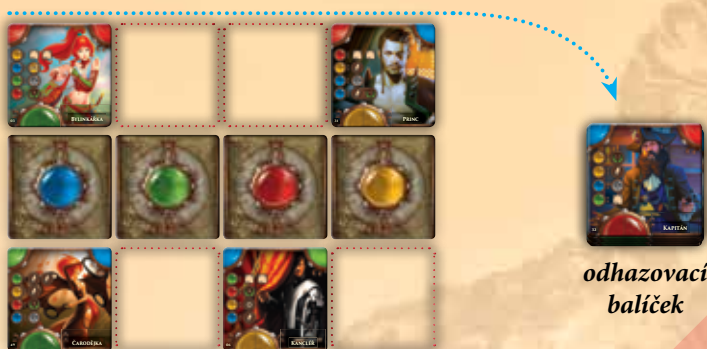
Pokud všichni souhlasí, mohou se hráči před dražbou dohodnout, kdo nabídne drahokam jaké barvy. Nikdo však není nucen následně takovou dohodu dodržet. Je ovšem zakázáno, aby si hráči vzájemně dávali nebo půjčovali drahokamy nebo karty, aby soupeřům ukazovali, co leží za jejich zástěnou, nebo aby za zástěny jiných hráčů sami nahlíželi (pokud text nějaké karty zákona výslovně nepovoluje opak).

Od druhého kola hry dále je možné, že u některé dražební karty leží dvě karty postav (jedna pod dražební kartou jako obvykle a jedna nad ní). Vybral-li si takovou barvu jediný hráč, může si vybrat libovolnou z karet postav (ne však obě dvě). Pokud si příslušnou barvu vybrali dva hráči, mohou se dohodnout, kdo si vezme kterou kartu postavy. V takovém případě si zvolenou kartu postavy vezmou a dalších kol probíhající dražby se nezúčastní. Pokud se však neshodnou, nedostane nikdo z nich žádnou kartu postavy a oba postupují do dalšího kola dražby. Pokud si vybrali barvu, u jejíž dražební karty leží dvě karty postav, tři nebo čtyři hráči,



žádné dohody se neuzavírají, nikdo nedostane nic, všichni odevzdají nabídnutý drahokam do všeobecné zásoby a jako obvykle všichni postupují do dalšího kola dražby.

Jakmile všichni hráči získali kartu postavy, pasovali, nebo proběhla tři kola dražby, je dražba u konce. Všechny karty postav ležící nad dražebními kartami odhodte do odhazovacího balíčku. Případné zbylé karty postav pod dražebními kartami přesuňte nad dražební karty. Z velkého balíčku karet postav vyložte pod dražební karty 4 nové karty stejným způsobem jako při přípravě hry. Pokud se jednalo o čtyři poslední karty z velkého balíčku karet postav, nastává poslední kolo hry.



odhodte všechny karty postav, které zbyly nad dražebními kartami



zbylé karty postav pod dražebními kartami přesuňte nad dražební karty



velký balíček

pod dražební karty vyložte čtyři nové karty postav

PASUJÍCÍ HRÁČ

Hráč se považuje za pasujícího ve dvou případech:

- v rámci probíhajícího kola dražby nedržel v pěsti žádný drahokam (může nastat v libovolném kole dražby);
- ani ve třetím kole dražby se mu nepodařilo získat žádnou kartu postavy.

Okamžitě poté, jakmile hráč pasoval, vezme si ze všeobecné zásoby 3 drahokamy dle své volby. Za každý žeton vědy ve své pyramidě (viz dále) si smí navíc vzít o 1 drahokam více. Získané drahokamy si hráči jako obvykle uloží za svou zástěnu.

Pokud pasuje v určitý okamžik více hráčů současně, berou si drahokamy ze společné zásoby v pořadí určeném pořadovým číslem karet v pyramidách, a to vzestupně. Začíná ten, v jehož pyramidě leží karta s nejnižším pořadovým číslem, po něm je na řadě hráč s druhým nejnižším číslem atd. Hráč na řadě si vždy vezme najednou všechny drahokamy, na které má nárok.

POZOR:

- Dojdou-li v zásobě drahokamy nějaké barvy, smůla, není možné si je v tu chvíli dále brát.
- Je-li v zásobě méně drahokamů, než na kolik má hráč na řadě nárok, vezme si jich jen tolik, kolik jich ještě zbývá.
- Nejsou-li v zásobě drahokamy žádné, nebere si hráč na řadě nic.
- V jedné dražbě nemůže nikdo pasovat dvakrát.



II. FÁZE BUDOVÁNÍ

Tato fáze se skládá ze tří kol hraní karet z ruky. V každém kole se každý hráč rozhodne, jakou kartu chce zahrát, a vyloží ji před sebe na stůl lícem dolů. Nechce-li hráč hrát kartu žádnou, pasuje. Takový hráč už nemůže zahrát žádnou další kartu ani v následujících kolech probíhající fáze budování.

Karty hráči vybírají nezávisle na ostatních. Jakmile jsou všichni připraveni, otočí všichni najednou svou vyloženou kartu lícem nahoru a zahrají ji opět ve vzestupném pořadí daném pořadovým číslem zvolené karty (ke kartám v pyramidách se v tomto případě nepřihlíží). Začíná hráč, který zvolil kartu s nejnižším pořadovým číslem atd. Hráči postupně umístí kartu do své pyramidy a provedou její efekt.

Jedná-li se o kartu postavy, umístí ji hráči na vhodné místo a zaplatí náklady v závislosti na tom, na jakou úroveň kartu do své pyramidy umístí. V levé části každé karty postavy jsou uvedeny čtyři řádky symbolů, odpovídající čtyřem úrovním pyramidy (nejnižší řádek odpovídá první úrovni, druhý řádek odspodu odpovídá druhé úrovni atd., nejvyšší řádek odpovídá čtvrté úrovni). Pro umístění karty na pátou úroveň platí stejný symbol nákladů jako pro úroveň čtvrtou. Symbol drahokamu před dvojtečkou udává, jaký drahokam je při umístění karty na příslušnou úroveň pyramidy nutno zaplatit. Ovšem pozor – platí se i za všechny úrovně nižší, než je úroveň, kam je karta umístěna.

PŘÍKLAD: Vyložíte-li Kapitána na první úroveň své pyramidy, zaplatíte zelený drahokam (na nejnižším řádku je uveden symbol zeleného drahokamu). Při vyložení na druhou úroveň zaplatíte jeden zelený a jeden modrý drahokam (jak udává druhý řádek odspodu), na třetí úrovni zaplatíte jeden zelený, jeden modrý a jeden žlutý drahokam, na čtvrté úrovni jeden zelený, jeden modrý a dva žluté a na páté úrovni by to pak byly zelený, modrý a tři žluté drahokamy.

Karty se vždy hrají a vykládají podle následujících zásad:

- Kartu na první úroveň vždy vykládáte vlevo nebo vpravo vedle ostatních zde ležících karet.
- Na druhou či vyšší úroveň je nutné kartu položit nad dvě karty na nižší úrovni, a to tak, aby barevné segmenty na všech třech kartách vytvořily kruh (nemusí být těže jedné barvy).
- Pokud se vám podaří umístěním karty uzavřít kruh barevných segmentů těže jediné barvy, dostanete hned ze všeobecné zásoby jeden drahokam příslušné barvy (je-li tam k dispozici).
- Při vyložení karty na pátou úroveň se platí podle symbolů ve všech čtyřech řádcích na kartě postavy plus ještě jednou drahokam uvedený na horním řádku, jak už bylo uvedeno výše.
- Drahokamy zaplacené v aukční fázi nesouvisí nijak s náklady na vyložení karty do pyramidy moci, jedná se o zcela oddělené záležitosti.
- Při placení nákladů berete drahokamy zpoza své zástěny a vracíte je do všeobecné zásoby. Nemáte-li dost drahokamů na zaplacení, nesmíte na příslušné místo své pyramidy kartu vůbec vyložit.

Po umístění karty do své pyramidy obdržíte také hned příslušnou odměnu. Rovněž druh a výše odměny jsou závislé na tom, na kterou úroveň své pyramidy kartu umístíte. Ovšem na rozdíl od placení nákladů obdržíte vždy jen takovou odměnu, která je uvedena na příslušném řádku karty, nikoliv za úrovně nižší. Odměna je v levé části karty vyznačena symbolem za dvojtečkou.

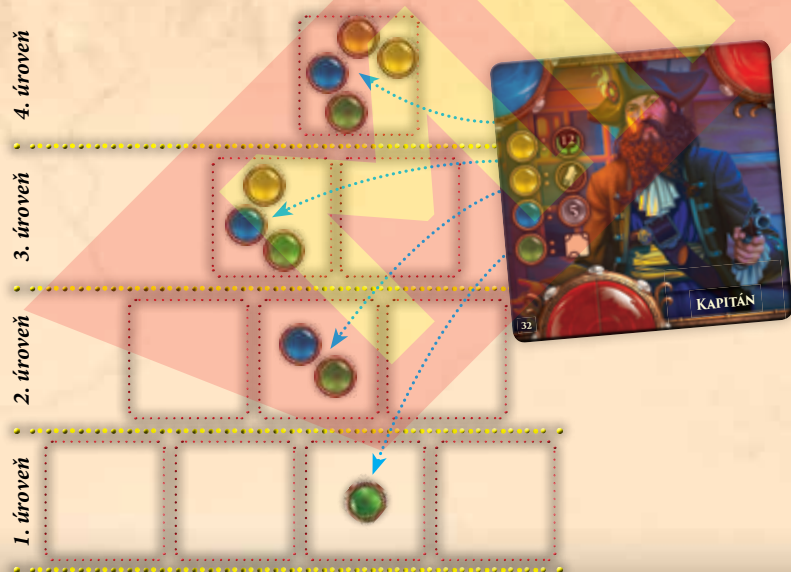
PŘÍKLAD: Vyložíte-li kartu Kapitán na první úroveň své pyramidy, můžete si vzít jednu kartu postavy z malého balíčku nebo jednu kartu z balíčku zákonů (tomu odpovídá symbol na spodním řádku karty). Na druhé úrovni dostanete 5 drahokamů dle své volby (symbol na druhém řádku odspodu), na třetí úrovni dostanete žeton magie a na čtvrté úrovni 12 bodů moci.

Vyložíte-li kteroukoli kartu na pátou úroveň své pyramidy, dostanete buď odměnu uvedenou na prvním, druhém i třetím řádku odspodu, nebo 15 bodů moci.

PŘÍKLAD: Vyložíte-li kartu Kapitán na pátou úroveň, můžete si vybrat buď jednu kartu (postavy z malého balíčku nebo zákona) plus 5 drahokamů plus žeton magie, nebo dostanete 15 bodů moci.

Zahrajete-li místo karty postavy kartu zákona, umístíte ji na nějaké vhodné místo do své pyramidy jako obvykle, ovšem pouze na první až čtvrtou úroveň. Na pátou úroveň není dovoleno karty zákonů vykládat. Za vyložení karty zákonů není třeba platit žádné náklady. Efekt karty zákona platí okamžitě od jejího vyložení do pyramidy. Některé zákony mají jednorázový efekt, jiné působí trvale a některé působí až v okamžiku ukončení partie.

Jakmile všichni hráči umístili své karty do pyramid a obdrželi příslušnou odměnu, začíná další kolo fáze budování. Po třech kolech, nebo poté, jakmile pasovali všichni hráči, je fáze budování u konce. Pak začíná další kolo hry opět aukční fází.



ODMĚNY



ŽETONY DRAHOKAMŮ

Vezměte si ze všeobecné zásoby vyznačený počet drahokamů libovolné barvy. Není-li v zásobě drahokamů dost, vezměte si jen tolik, kolik jich je k dispozici. Nejsou-li k dispozici žádné, nedostanete nic. Všechny získané drahokamy si vždy ukládejte za svou zástěnu.



BODY MOCI

Vezměte si ze zásoby žeton bodů moci s vyznačenou hodnotou a položte ho na příslušnou kartu. Přičtete se k vašemu skóre na konci partie. Není-li v zásobě žeton s příslušnou hodnotou, můžete si vzít více žetonů s menší hodnotou tak, aby celkový součet hodnot odpovídal.



KARTA POSTAVY Z MALÉHO BALÍČKU NEBO KARTA ZÁKONA

Vezměte si vyznačené množství karet postav z malého balíčku nebo karet zákonů, můžete-li si jich vzít více, můžete balíčky kombinovat dle libosti. Dobrané karty si vezměte do ruky, budete je moci hrát ve fázi budování jako obvykle.



VĚDA

Vezměte si z všeobecné zásoby žeton vědy a položte ho na příslušnou kartu (u některých karet na čtvrté úrovni můžete dostat i dva). Dejte pozor, abyste oboustranný žeton položili správnou stranou nahoru. Za každý tento žeton ve své pyramidě si smíte vzít o 1 libovolný drahokam více v okamžiku, kdy pasujete v aukční fázi. Máte-li tedy například ve své pyramidě 4 žetony vědy, můžete si v okamžiku pasování vzít až 7 drahokamů ($3 + 4 = 7$). Kromě toho vám přinesou body moci při závěrečném sčítání bodů.



MAGIE

Vezměte si z všeobecné zásoby žeton magie a položte ho na příslušnou kartu (u některých karet na čtvrté úrovni můžete dostat i dva). Dejte pozor, abyste oboustranný žeton položili správnou stranou nahoru. V průběhu hry nemají žetony magie žádný význam, ale mohou vám přinést mnoho bodů moci při závěrečném sčítání bodů.



OBRANA

Vezměte si z všeobecné zásoby žeton obrany a položte ho na příslušnou kartu. Opět dejte pozor, abyste oboustranný žeton položili správnou

stranou nahoru. V průběhu hry nemá žeton význam, ale na konci partie vás chrání před útokem soupeřů (viz dále) a také vám může přinést body moci.



ÚTOK

Vezměte si žeton útoku ze všeobecné zásoby a položte ho za svou zástěnu. Zde mohou ležet pouze žetony útoku, takže je jedno, jakou stranou je máte nahoru. Žeton útoku můžete použít v aukční fázi místo drahokamu. Nabídnete-li do dražby žeton útoku, berete si jako první libovolnou z vyložených karet postav. Žeton útoku poté vrátíte do zásoby a dalších kol aktuální dražby se neúčastníte. Hráči, na které se tak nedostala karta barvy odpovídající jejich nabídnutému drahokamu, mají smůlu – o drahokam přijdou, postupují jen do dalšího kola dražby jako obvykle. Nabídne-li žeton útoku do dražby více hráčů, je první na řadě ten, v jehož pyramidě je karta s nejnižším pořadovým číslem atd. Žetony útoku, které vám zbydou do konce hry, využijete k tomu, abyste o určitý počet bodů moci připravili soupeře (viz dále).



BONUSOVÝ ŽETON (MAGIE NEBO ZA BAREVNÉ KRUIHY)

Vezměte si odpovídající žeton z všeobecné zásoby a položte ho na příslušnou kartu – rozlišujte správný druh i hodnotu žetonů. Tyto žetony nemají žádný význam v průběhu hry, ale přinesou vám body moci při závěrečném sčítání bodů



VĚČNÝ DRAHOKAM

Vezměte si z všeobecné zásoby jeden drahokam vyznačené barvy a položte ho na příslušnou kartu. Není-li v zásobě žádný drahokam požadované barvy, můžete ho vzít i ze své zásoby za zástěnou. Nemáte-li ani tam žádný, nemůžete tuto odměnu dostat a žádný drahokam na kartu nepoložíte (ani později).

Tento věčný drahokam můžete použít ve fázi budování v okamžiku, kdy máte platit náklady za vyložení nějaké karty do své pyramidy. Jednou v každé fázi budování můžete snížit o 1 náklady drahokamů v barvě věčného drahokamu. Máte-li tedy například za vyložení nějaké karty zaplatit jeden žlutý drahokam a dva modré a máte modrý věčný drahokam, zaplatíte jen jeden žlutý a jeden modrý drahokam. Máte-li věčných drahokamů více, za každý z nich dostanete v každé fázi budování slevu 1 drahokamu dané barvy, kterou můžete v rámci příslušné fáze budování využít kdykoliv (můžete využít i několika věčných drahokamů v rámci jednoho placení nákladů, nebo je využít postupně při několika placeních v jednom kole apod.). Každý jeden věčný drahokam však lze v jednom kole (v rámci celé fáze budování) využít jen jednou. Žeton drahokamu zůstane na kartě ležet do konce hry, aby bylo zřejmé, že ho máte stále k dispozici. Není možné ho přesunout ani v průběhu hry, ani při závěrečném bodování.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ SČÍTÁNÍ BODŮ

Jakmile na začátku kola vyložíte pod dražební karty poslední čtyři karty postav z velkého balíčku, začíná poslední kolo hry. Po jeho ukončení končí hra a po závěrečném sčítání bodů je určen vítěz.

Všichni nejprve uklidí své zástěny do krabice a odhodí nepoužité karty postav a zákonů z ruky – těch už nelze k ničemu použít.

Poté může každý hráč použít své zbylé drahokamy k tomu, aby „přebarvil“ některé barevné segmenty na kartách a vytvořil co nejvíce jednobarevných kruhů. Mějte však na paměti, že každý kruh se skládá ze čtyř segmentů – dvou na horní kartě a po jednom na každé z obou spodních karet. Chcete-li tedy přebarvit horní polokruhový segment na jinou barvu, budete potřebovat dva drahokamy. Vznikne-li jednobarevný kruh v důsledku přebarvení, nemáte nárok na žádný drahokam ze všeobecné zásoby – ten můžete získat jen vytvořením jednobarevného kruhu pomocí vykládání karet v průběhu hry. Poté, co každý hráč přebarvil všechny segmenty, které přebarvit chtěl (a mohl), proveďte závěrečné sčítání bodů v tomto pořadí:

1. Body za jednobarevné kruhy
2. Body za věčné drahokamy
3. Body za karty zákonů
4. Body za žetony bodů moci
5. Body za magii
6. Body za kompletní sady žetonů
7. Trestné body za žetony útoku

1. BODY ZA JEDNOBAREVNÉ KRUHY

Za každý jednobarevný kruh ve své pyramidě dostanete tolik bodů, na které úrovni v pyramidě leží horní karta tohoto kruhu. Kromě toho každý bonusový žeton za barevné kruhy vám přinese za každý kruh odpovídající konkrétní barvy další body navíc. Máte-li tedy například zelený kruh mezi první a druhou úrovní (se základní hodnotou 2 body), další zelený kruh mezi druhou a třetí úrovní (se základní hodnotou 3 body) a bonusový žeton za zelené kruhy v hodnotě +4 (viz obr.), dostanete za tyto zelené kruhy ve své pyramidě $2 + 3 + 4 + 4 = 13$ bodů.




2. BODY ZA VĚČNÉ DRAHOKAMY

Za každý věčný drahokam ve své pyramidě dostanete tolik bodů, na které úrovni v pyramidě příslušná karta leží. Kromě toho každý bonusový žeton za barevné kruhy vám přinese za každý věčný drahokam odpovídající konkrétní barvy další body navíc. Máte-li například žlutý věčný drahokam na třetí úrovni ve své pyramidě (se základní hodnotou 3 body) a bonusový žeton za žluté kruhy v hodnotě +4 (viz obr.), dostanete za zmíněný žlutý věčný drahokam $3 + 4 = 7$ bodů.



3. BODY ZA KARTY ZÁKONŮ

V textu každé karty zákonů, za kterou lze získat body při závěrečném sčítání, se píše, za co konkrétně a v jakém množství se tyto body získávají. Pochopitelně platí jen ty karty zákonů, které jsou vyloženy v pyramidě.

Položte na tuto kartu 8 libovolných drahokamů ze své zásoby.
Na konci hry získáte  za každý z nich.

4. BODY ZA ŽETONY BODŮ MOCI

Za tyto žetony dostanete tolik bodů, kolik odpovídá jejich vyznačené nominální hodnotě.



5. BODY ZA MAGII

Za magii dostanete body jen v tom případě, že máte ve své pyramidě zároveň body magie i alespoň jeden bonusový žeton magie. Pokud některý z obou druhů žetonů nemáte, nedostanete žádné body. Součet hodnot bonusových žetonů magie udává, kolik bodů dostanete za každý získaný standardní žeton magie. Máte-li například 3 žetony magie a bonusové žetony magie v hodnotě +5 a +2, dostanete za každý žeton magie 7 bodů. Celkem tedy získáte v této kategorii $3 \times (5 + 2) = 21$ bodů.



6. BODY ZA KOMPLETNÍ SADY ŽETONŮ

Za každou ucelenou sadu sestávající z jednoho žetonu obrany, vědy a magie ve své pyramidě získáte 12 bodů. Každý žeton uvedeného druhu může být součástí pouze jediné sady. Máte-li 2 žetony obrany, 5 žetonů magie a 3 žetony vědy, sestavíte z nich 2 kompletní sady a za ně získáte $2 \times 12 = 24$ bodů. (Přitom je lhostejné, zda vám žetony použité v sadách přinesou nějaké body dle jiných odstavců této kapitoly.)



7. TRESTNÉ BODY ZA ŽETONY ÚTOKU

Sečtete všechny žetony útoku, které zbyly vašim soupeřům, a od výsledku odečtete všechny žetony obrany, které zbyly vám. Rozdíl násobený čtyřmi udává, kolik trestných bodů získáte (tedy musíte odečíst). Například pokud jednomu z vašich soupeřů zůstaly 2 žetony útoku a druhému 3, ztratíte $4 \times (2 + 3) = 20$ bodů. Pokud vám však zůstaly například 2 žetony obrany, ztratíte jen $4 \times (5 - 2) = 12$ bodů. Rovněž v tomto případě nehraje roli, že jste již žetony obrany využili v sadách podle předchozího odstavce.



Hráč, který dosáhl nejvyššího součtu bodů po závěrečném sčítání, se stává vítězem hry.

STRATEGICKÉ TIPY PRO ZAČÍNAJÍCÍ HRÁČE

- Nesnažte se získávat body moci příliš brzy. Nejprve je třeba si vybudovat solidní základnu pro získávání zdrojů. V prvních několika kolech hry byste se měli zaměřit na získání věčných drahokamů, žetonů vědy a drahokamů v tomto pořadí.
- Reagujte na situace, které nastanou v průběhu partie. Nejsnáze se dají body získat pomocí žetonů bodů moci a žetonů magie. Složitější alternativy (jako jsou třeba riskantnější karty zákonů, bonusy za jednotlivé barvy a pátá úroveň pyramidy) volte jedině v případě, že se nabízejí samy.
- Neplýtvajte žetony útoku v průběhu hry, leda by se objevila nějaká karta, kterou budete potřebovat opravdu nutně. Žetony útoku jsou totiž zpravidla daleko cennější na konci hry při závěrečném sčítání bodů, pokud vaši soupeři nemají dost žetonů obrany.
- Pokuste se stále si udržet přehled, kolik žetonů útoku má kdo ze soupeřů. To vám umožní zbytečně nepřehnat sběr žetonů obrany.
- Snažte se získat co nejvíce bodů v druhé části partie. Je velmi důležité správně odhadnout okamžik, kdy máte dost zdrojů a můžete se začít zaměřovat na získávání bodů. Je snadné si spočítat, kolik bodů vám každý tah přinese. Tah, ve kterém získáte 10 bodů a více, je velmi dobrý!
- Může být pro vás lákavé zahrát co nejvíce karet zákonů na začátku hry. Některé z nich jsou skutečně velmi vhodné hned od začátku partie. Ovšem pamatujte, že většina zákonů je daleko vhodnější až pro pozdější fáze hry nebo vyšší úrovně vaší pyramidy.

OMEZENÁ ZÁSOPA HERNÍHO MATERIÁLU

Odhozené karty se nikdy nevracejí do doplňovacích balíčků – jednou odhozená karta je z dané partie trvale vyřazena. Balíčky se nedoplňují. Jakmile v nich karty dojdou, žádný hráč si už nemůže příslušnou kartu vzít.

Množství drahokamů v oběhu ve hře je rovněž přísně omezeno a je dáno počtem hráčů. Jakmile nějaké drahokamy v zásobě dojdou, není možné je získat do té doby, než je někdo za něco utratí a opět do zásoby vrátí. Není možné zásobu drahokamů rozšiřovat nebo drahokamy čímkoliv nahrazovat, ledaže byste nějaké ztratili.

Všechny ostatní žetony by se měly vyskytovat v dostatečném množství. Pokud by vám snad přesto měly dojít, je možné použít vhodnou náhradu.

Hráč může mít za svou zástěnou libovolné množství drahokamů a žetonů útoku a v ruce libovolné množství karet. Také v pyramidě může být libovolné množství karet, omezen je jen počet úrovní, a to na 5, jak je uvedeno výše.

ŘEŠENÍ ROZPORŮ

Většinu akcí provádějí v této hře hráči současně. Vznikají však situace, kdy je třeba jednoznačně určit pořadí akcí (například pokud v zásobě zůstal nedostatečný počet drahokamů, aby vyšly na všechny zájemce). V takových případech postupujte podle pořadových čísel karet vzestupně od nejnižšího k nejvyššímu.

První je zpravidla na řadě hráč, který má ve své pyramidě kartu s nejnižším pořadovým číslem (ze všech hráčů, jichž se sporná situace týká). Ten nejprve zcela dokončí svou akci, po něm je na řadě další hráč určený analogicky atd. To se týká zejména situace, kdy více hráčů nabídlo do dražby žeton útoku. Ten z nich, kterého určité popsáním způsobem, si bere kartu z nabídky jako první. Ve fázi budování hrají roli pořadová čísla zahrnutých karet, nikoliv karty již vyložené v pyramidách.

Jediný případ, kdy není možné řešit spor popsáním způsobem, je situace, kdy více hráčů nabídne do dražby drahokam téže barvy. V tomto případě všichni dotčení hráči postupují do dalšího kola dražby, jak je popsáno výše.



ÚPRAVA PRAVIDEL PRO SÓLOVOU HRU

Hrajete-li hru *Panovník* sólově, zapojte virtuálního protivníka. Ten se zúčastní pouze aukční fáze kola. Hru připravte jako obvykle (s tím, že hraje jen 1 hráč) – všeobecnou zásobu drahokamů vytvořte ze 4 drahokamů každé barvy, vezměte si své drahokamy a karty jako obvykle. Rovněž každé kolo hry se skládá z obvyklé aukční fáze a fáze budování. Jakmile zvolíte svůj drahokam do dražby, vytáhněte náhodně (aniž byste se dívali) z krabice jeden z nepoužitých drahokamů. To bude nabídka vašeho virtuálního soupeře. Je-li to drahokam stejné barvy jako váš, vraťte svůj drahokam do zásoby a postupte do druhého kola dražby, vše jako obvykle. Je-li každý drahokam

jiný, vy si berete zvolenou kartu a kartu „vybranou“ virtuálním protihráčem vyřadíte ze hry. Může-li si virtuální soupeř vybrat ze dvou karet, vždy si bere (a tudíž se vyřazuje) karta pod dražební kartou. Pokud drahokam nabídnutý virtuálním soupeřem neodpovídá žádné kartě v nabídce, vyřadíte jednu libovolnou kartu v nabídce zbylou poté, co jste si vy vzali svou vydraženou kartu. Všechny drahokamy nabídnuté do dražby virtuálním soupeřem vždy důsledně vračejte do krabice a dávejte pozor, aby se žádný nikdy nedostal do všeobecné zásoby. Hrajete-li sami, nikdy nemůžete prohrát. Spočítejte si své dosažené skóre a příště se pokuste svůj rekord překonat.

ALTERNATIVNÍ PRAVIDLA

Při hře ve dvou nebo ve třech hráčích můžete také využít služeb virtuálního soupeře – podle pravidel popsaných v předchozím odstavci. Chcete-li, můžete dokonce uvést do hry i dva, nebo dokonce tři virtuální soupeře. Celkový počet hráčů ve hře včetně hráčů virtuálních by však nikdy neměl překročit čtyři.

V této alternativě prostě v každé aukční fázi vytáhněte za každého virtuálního soupeře jeden nepoužitý žeton drahokamu z krabice.

DÁLE PLATÍ:

- Pokud dva virtuální hráči nabídli drahokam téže barvy, jíž odpovídá jediná karta v nabídce, karta zůstává v nabídce a oba virtuální hráči postupují do dalšího kola dražby (pokud se bude ještě konat).

- Pokud oba virtuální hráči nabídli drahokam téže barvy, jíž odpovídají dvě karty v nabídce, obě tyto karty odhodte a virtuální hráči se další dražby neúčastní. Pouze v případě, že by zároveň i některý z reálných hráčů měl zájem o kartu téže barvy, karty neodhazujte a dražba případně pokračuje.
- V případě, že reálný hráč i virtuální hráč nabídli drahokam barvy, které odpovídají dvě karty v nabídce, má reálný hráč na výběr z následujících možností – buď si vybere kartu postavy ležící nad dražební kartou (a druhou kartu odhodí), nebo postupuje spolu s virtuálním hráčem do dalšího kola dražby. Kartu pod dražební kartou si v tomto případě vybrat nemůže.
- Každého kola dražby se musí účastnit alespoň jeden reálný hráč, jinak se další kolo dražby už nekoná.

TIRÁŽ

Vydavatel: Hobby World LLC

Autor hry: Jurij Žuravljov

Titulní ilustrace na krabici: Ilja Komarov

Ilustrace karet: Julia Alexejevová, alexius, Alexej Balandin, Dmitrij Burmak, Nikolaj Dichťarenko, Stěpan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Guňavij, Dmitrij Chrapovickij, Anna Ignatjevová, Jelena Kazejevová, Ilja Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrej Maximov, Jekatěrina Maximovičová, Xenie Marmajeová, Georgij Markov, Mireha, Andrej Mironišin, Perchikk, Dmitrij Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savčenko, Pavel Spicyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexej Žižica

Grafický design: Sergej Dulin

Produkce: Michail Akulov and Ivan Popov

Vedoucí redaktor: Vladimír Sergejev

Redaktor: Petr Ťuleněv

Layout: Ivan Suchověj, Darja Smirnovová

Zvláštní poděkování zaslouží Ilja Karpinskij

Český překlad: Karel Vlasák



© 2014 Hobby World LLC.
All right reserved.
international.hobbyworld.ru

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

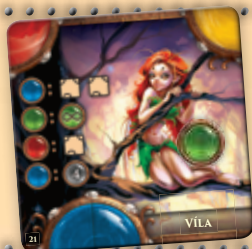
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

PŘEHLEDOVÝ LIST SČÍTÁNÍ BODŮ



JEDNOBAREVNÉ KRUHY

Za každý jednobarevný kruh ve své pyramidě dostanete tolik bodů, na které úrovni v pyramidě leží horní karta tohoto kruhu, plus případně další body za každý bonusový žeton za barevné kruhy téže barvy.



VĚČNÉ DRAHOKAMY

Za každý věčný drahokam ve své pyramidě dostanete tolik bodů, na které úrovni v pyramidě příslušná karta leží, plus případně další body za každý bonusový žeton za barevné kruhy téže barvy.

Zasuňte pod tuto kartu libovolnou volnou kartu ze své pyramidy. Leží-li na ní nějaké žetony, položte je na tuto kartu. Na konci hry získáte:

- 2 body, je-li tato karta na první úrovni;
- 3 body, je-li na druhé úrovni;
- 4 body, je-li na třetí úrovni;
- 5 body, je-li na čtvrté úrovni.

KARTY ZÁKONŮ

Za karty zákonů dostanete body v souladu s popisem v textu na těchto kartách.

ŽETONY BODŮ MOCI

Za tyto žetony dostanete tolik bodů, kolik odpovídá jejich vyznačené nominální hodnotě.



MAGIE

Každý žeton magie vám přinese tolik bodů, jaký je celkový součet hodnot bonusových žetonů magie.



KOMPLETNÍ SADY ŽETONŮ

Za každou ucelenou sadu sestávající z jednoho žetonu obrany, vědy a magie ve své pyramidě získáte 12 bodů.



TRESTNÉ BODY ZA ŽETONY ÚTOKU

Za každý žeton útoku, který zbyl vašim soupeřům, ztratíte 4 body. Každý váš žeton obrany neutralizuje jeden žeton útoku některého ze soupeřů.

