

SÍDLA ŠLECHTICŮ

PALADINOVÉ ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOŘI HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITIRIEVSKY
GRAFICKÁ ÚPRAVA & SAZBA: SHEM PHILLIPS
© 2021 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKLADU: ONDŘEJ POLÁK
REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA
SAZBA: MICHAL HUBÁČEK
KOREKTURY: DANIEL KNÁPEK
© 2021 TLAMA GAMES
WWW.TLAMAGAMES.COM

V rozšíření *Sídla šlechticů* se k *Paladinům Západního království* připojí urození spojenci, kteří již nehodlají nadále přihlížet nájezdům na naše hranice. Vévodové, baroni, hrabata a markrabí ovšem nabídnou kýženou pomoc pouze těm, kdo si je podmaní pečlivým vyjednáváním a diplomacií. Podaří se vám nashromáždit dostatek sil a znovu ubránit naše sídla, nebo podlehnete tíze vlastní nerozhodnosti a netečnosti?


HERNÍ MATERIÁL

-  1 × diplomat
-  4 × dílna
-  4 × ukazatele vlastnosti (diplomacie)




30 karet vyjednávání




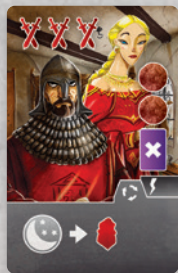
16 karet paladinů (se symbolem )



6 karet cizinců (se symbolem )



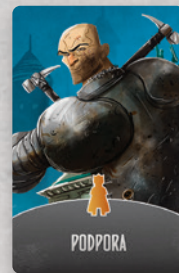
8 karet měšťanů (se symbolem )



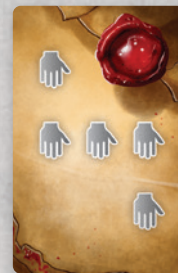
4 karty spojenectví



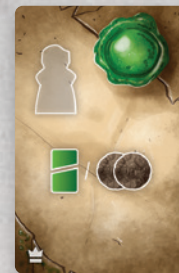
30 karet podpory




2 karty intrik (pro sólovou hru)



2 karty královských rozkazů



5 karet královské přízně (se symbolem )

7 rozšiřujících desek (4 pro hráče, 2 herního plánu, 1 pro sólo hru)

Další obsah: 6 karet pro kooperativní scénář z Letopisů Západního království.

PŘÍPRAVA HRV

Hru připravte dle pravidel základní hry s následujícími změnami:

1. Obě rozšíření herního plánu umístěte na odpovídající konce plánu dle nákresu níže.



2. Nové karty cizinců, měšťanů, královských rozkazů a královské přízně zamíchejte do odpovídajících balíčků. Při přípravě karet měšťanů si povšimněte, že na rozšíření herního plánu jsou vlevo další 2 volná místa. Na první místo nalevo od původních 5 měšťanů umístěte 1 další kartu měšťana lícem vzhůru. Na druhé místo umístěte celý dobírací balíček karet měšťanů otočený lícem vzhůru. Na opačné straně herního plánu, napravo od 6 karet cizinců, se také nachází 1 volné místo navíc. Sem umístěte celý dobírací balíček karet cizinců, také otočený lícem vzhůru. Nad dobíracím balíčkem cizinců je nyní místo pro odhazovací balíček, na který budete během hry odhazovat karty měšťanů, cizinců a vyjednávání.

3. Jakmile připravíte karty královských rozkazů na herním plánu, rozdejte každému hráči náhodně 1 ze zbylých karet královských rozkazů. Každý hráč se smí podívat na svoji kartu, ale neměl by ji ukazovat ostatním. Tyto karty představují tajné rozkazy, a pokud se hráči podaří rozkaz splnit, získá 6 VB.

4. Karty podpory rozdělte do tří úrovní (podle čísel na rubu karet). Zamíchejte 6 karet 1. úrovně a umístěte náhodně po 1 kartě lícem dolů na každé ze 4 míst na levém rozšíření herního plánu. Zbylé 2 karty vraťte do krabice. Zamíchejte karty 2. úrovně, **a pokud hrajete v méně než 3 hráčích vraťte 4 karty 2. úrovně zpět do krabice**. Karty 2. úrovně rozdělte do 4 stejně velkých hromádek a umístěte po 1 hromádce lícem dolů na každou z karet 1. úrovně na rozšíření herního plánu. Zamíchejte karty 3. úrovně, rozdělte je do 4 stejně velkých hromádek a umístěte po 1 hromádce lícem dolů na každou hromádku karet podpory na rozšíření herního plánu. Nakonec otočte všechny 4 takto utvořené hromádky karet podpory lícem vzhůru (karty 1. úrovně by nyní měly být navrchu každé hromádky, otočené lícem vzhůru).

5. Figurku diplomata umístěte na hromádku karet podpory nejvíce vpravo. Poblíž také umístěte 4 karty spojenectví.

- Karty vyjednávání rozdělte do čtyř úrovní (podle čísel na rubu karet). Zamíchejte karty 1. úrovně a umístěte náhodně po jedné kartě 1. úrovně (lícem vzhůru) na každé ze 3 spodních míst na levém rozšíření herního plánu. Čtvrtou kartu umístěte lícem dolů nad místo v levém horním rohu rozšíření herního plánu, čímž vytvoříte dobírací balíček karet vyjednávání. Zamíchejte karty 2. úrovně, a pokud hrajete v méně než 3 hráčích, vraťte 2 karty 2. úrovně zpět do krabice. Všechny zbývající karty 2. úrovně umístěte lícem dolů na dobírací balíček karet vyjednávání. Proces opakujte s kartami 3. úrovně, přitom ovšem vraťte 2 karty do krabice, pokud hrajete v méně než 4 hráčích. Zamíchejte všechny karty 4. úrovně a také je umístěte lícem dolů na dobírací balíček. Nakonec otočte takto utvořený dobírací balíček karet vyjednávání lícem vzhůru (karta 1. úrovně by nyní měla být navrchu balíčku, otočená lícem vzhůru).
- Náhodně rozdejte každému hráči 1 rozšíření desky hráče. Toto rozšíření umístěte k pravému okraji své desky. Použijte stranu s barevnými políčky pro poddané. Opačná strana je určena pro sólovou hru.
- Dejte každému hráči 1 ukazatel vlastnosti diplomacie (umístěte jej na políčko 0 na stupnici vlastností), 1 dílnu navíc (prozatím ji ponechte poblíž své desky) a 4 nové karty paladinů, které každý hráč zamíchá do svého dobíracího balíčku karet paladinů.
- Okamžitě poté, co do své družiny naverbujete počáteční kartu měšťana (krok č. 14 přípravy základní hry), musí každý hráč vzít dílnu navíc (kterou dostal během přípravy) a umístit ji na jedno z osmi akčních polí na pravé straně desky hráče (včetně nových akcí podpora a vyjednávání).



Místo pro umístění karet podpory.



Například tento hráč obdržel rozšíření desky „kupec“. Poté, co do své družiny během přípravy hry naverboval kavalíra, se rozhodl umístit dílnu navíc na políčko akce obrácení.

Místo pro umístění karet vyjednávání.

V každém kole si během výběru paladinů hráči nyní dobírají 4 karty (namísto původních 3). Stejně jako v základní hře každý hráč vybere 1 paladina, kterého chce využít v tomto kole, 1 paladina umístí navrch dobíracího balíčku a 1 dospod dobíracího balíčku. Čtvrtou kartu paladina musí zcela odstranit ze hry.

Noví paladinové fungují podobně jako ti ze základní hry, navíc ale poskytují dočasné zvýšení diplomacie. Astolfo nemá zvláštní schopnost, ale přináší hráči pro dané kolo 2 poddané navíc. Maugris umožní hráči vyhnout se při vykonání akce placení mincí a proviantu tím, že si vezme dluh.

Například hráč, který používá Maugrise, si smí vzít dluh namísto toho, aby platil mince za útok na libovolného cizince. Stejně tak by si mohl vzít dluh namísto toho, aby platil proviant za opevnění.



KARTY PODPORY

Jako akci mohou nyní hráči umístit poddané na políčka v levém horním rohu karet podpory, podobně jako je tomu u karet královské přízně.

Pokud se pro tuto akci některý hráč rozhodne, pak ignoruje praporec na pravé polovině karty podpory. Jakmile zaplatí poplatky vyobrazené v levém praporci, získá odměnu vyobrazenou na spodní části karty.

Například na tuto kartu podpory smí hráč umístit bojovníka a po zaplacení 1 proviantu smí okamžitě zdarma naverbovat 1 měšťana.

Ovšem pozor, na rozdíl od poddaných na kartách královské přízně, kteří se na konci kola vrací do společné zásoby, poddaní umístění na kartách podpory zůstanou na svém místě, dokud někdo danou kartu nezíská.





Podpora

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 kněze, 1 libovolného poddaného a 1 zvěda) a 1 až 3 provianty. Celkový počet zaplaceného proviantu se počítá podle symbolů proviantu (vyobrazených mezi kartami podpory) přes které se pohne figurka diplomata.

Při provádění této akce mohou hráči využít některou ze svých vlastností k získání karty podpory. Na praporci na pravé straně každé karty podpory je pod symbolem podpory (ve tvaru diplomata) vyobrazena hodnota některé vlastnosti. Hráč si smí vzít libovolnou kartu podpory, kromě té, na které právě stojí figurka diplomata, ovšem musí mít dostatek požadované vlastnosti a v zásobě musí mít potřebný proviant. Pokud si chce hráč některou z karet vzít, přesune diplomata na vybranou kartu a zaplatí požadovaný proviant. Nyní si vezme kartu spolu s případnými poddanými, kteří jsou na ni umístěni, a vyhodnotí odměnu vyobrazenou na spodní části karty. Pokud hráč díky kartě podpory získá zločince, musí si stále vzít 1 podezření. Jak vidíte pod praporcem v pravé části každé karty podpory, tato akce vždy odmění hráče alespoň 1 diplomacií. Získané karty podpory umísťujete lícem dolů nad akci podpora na rozšíření desky hráče.

Například tento hráč se rozhodl získat podporu svých spojenců na západě. Umístil na akci 3 poddané a zaplatil 2 provianty do společné zásoby, protože má v plánu vzít si z herního plánu kartu podpory úplně vlevo. Jak vidíte, s pomocí aktuální karty paladina dosahuje jeho vliv potřebné hodnoty 2. Vybranou kartu podpory získá spolu s kupcem, kterého si vezme do své zásoby. Získaná karta podpory odmění hráče 1 diplomacií. Hráč tedy okamžitě posune svůj ukazatel diplomacie na stupnici vlastností. Jako odměnu má hráč možnost otočit 1 dluh nebo se zbavit 2 podezření. Povšimněte si, že neplatí minci vyobrazenou na levém praporci. Ta má vliv pouze při umístění poddaného na tuto kartu. Po vyhodnocení celé akce hráč vezme kartu podpory a umístí ji lícem dolů nad akci podpora na rozšíření desky hráče. Figurka diplomata bude nyní stát na nově odhalené kartě podpory úplně vlevo.



Vyjednávání

Tato akce vyžaduje 3 poddané (1 bojovníka, 1 libovolného poddaného a 1 kupce) a 1 až 3 mince (popřípadě dluh). Všechny náklady v mincích/dluhu jsou uvedeny na levém rozšíření herního plánu u příslušné karty vyjednávání.

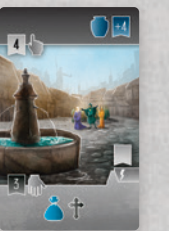
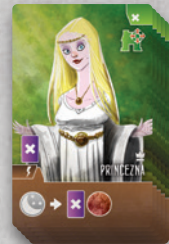
Při provádění této akce mohou hráči využít buďto svoji vlastnost diplomacie, aby šlechtice přesvědčili k vykonání některé akce jejich jménem (pověření), nebo ostatní 3 vlastnosti (vliv, víru a sílu), aby šlechtice získali pro svoji věc (podmanění).

Pověření šlechtice

Pokud chce hráč pověřit šlechtice nějakým úkolem, zajímá se pouze o vrchní část karty vyjednávání. Aby mohl hráč tuto akci vykonat, musí mít určitý počet bodů diplomacie, který je vyobrazen v levém horním rohu každé karty vyjednávání. Pokud má hráč zájem o vrchní kartu dobíracího balíčku karet vyjednávání, musí za ni zaplatit 3 mince nebo si vzít 1 dluh. Pokud má zájem o některou ze tří karet u spodního okraje herního plánu, musí zaplatit 1–2 mince podle symbolů nad danou kartou.

Jakmile se hráč ujistí, že má dostatek diplomacie a zaplatí patřičný obnos mincí (popřípadě si vezme dluh), musí vyhodnotit akci vyobrazenou v pravém horním rohu právě zakoupené karty vyjednávání. Vyhodnocování těchto akcí funguje stejně jako v případě běžných akcí, hráči během nich ovšem nemusí umístit poddané na odpovídající akční pole na desce hráče. Také za ně neplatí případné poplatky v mincích či proviantu (zároveň ale nesmí během útoku platit mince za nedostačující sílu). Trvalé schopnosti měšťanů, které se aktivují při vykonání některé akce, se aktivují i během vykonání dané akce prostřednictvím pověření šlechtice, jako kdyby šlo o běžnou akci. Tyto karty navíc poskytují dočasné zvýšení vlastností pro vykonání dané akce (v pravém horním rohu karty). Po vyhodnocení akce kartu vyjednávání odhodte.

Například tento hráč se rozhodl, že bude vyjednávat se šlechtici ve snaze pověřit je nějakou akcí. Aby mohl využít tuto kartu vyjednávání, potřebuje diplomaci 5 a musí zaplatit 1 minci. Poté vykoná akci misie s dočasným zvýšením víry o 4.



Podmanění šlechtice

Pokud chce hráč podmanit šlechtice a získat je na svoji stranu, zajímá se pouze o spodní část karty vyjednávání. Aby mohl hráč akci vykonat, musí mít určitý počet bodů **vlivu**, **víry** nebo **sily**, který je vyobrazen v levém spodním rohu každé karty vyjednávání. Pokud má hráč zájem o vrchní kartu dobíracího balíčku karet vyjednávání, musí za ni zaplatit 3 mince nebo si vzít 1 dluh. Pokud má zájem o některou ze tří karet u spodního okraje herního plánu, pak musí zaplatit 1–2 mince podle symbolů nad danou kartou.

Nejprve se hráč ujistí, že má dostatek potřebné vlastnosti a zaplatí patřičný obnos mincí (*popřípadě si vezme dluh*). Poté hráč vezme danou kartu vyjednávání a zasune ji pod akci **vyjednávání** na rozšíření své desky hráče. Jak je vyznačeno v pravé spodní části každé karty vyjednávání, podmanění šlechtice odmění hráče vždy 1 bodem **diplomacie**.

*Například tento hráč se rozhodl podmanit si tohoto šlechtice. Potřebuje mít **sílu** 2 a musí zaplatit 2 mince. Jakmile zaplatí, okamžitě získá 1 bod **diplomacie** a zasune kartu pod svoji desku hráče.*

Hlavním důvodem pro podmaňování šlechticů je závěrečné bodování. Na každé kartě vyjednávání je některý ze 4 symbolů. Hráč získá na konci hry body za každou sadu různých symbolů (*jak vidíte na levém okraji rozšíření desky hráče, např. každá sada 2 různých symbolů přinese hráči 2 VB, zatímco sada 4 symbolů celých 9 VB*). Hráči se také mohou pokusit sestavit sadu 3 stejných symbolů, za kterou mohou získat kartu spojenectví.

*Například první hráč, který bude mít na podmaněných kartách vyjednávání 3 vojenské symboly, okamžitě obdrží tuto kartu spojenectví a umístí ji poblíž své desky hráče. Nejenomže tím získá 2 daně a smí se zbavit 1 podezření, ale navíc od této chvíle získá v každém kole 1 **bojovníka** poté, co pasuje.*

Na každém rozšíření desky hráče je již předem vyobrazen jeden ze symbolů. Ten se počítá pro účely bodování sad symbolů a získávání karet spojenectví, ale nikdy se nepovažuje za kartu vyjednávání.



Poté, co všichni hráči pasují, je třeba obnovit herní plán. Postupujte dle kroků ze základní hry a přidejte krok následující:

Pokud je na poli nejvíce vpravo dole stále karta vyjednávání, odhodte ji a posuňte všechny zbývající karty vyjednávání (*pokud tam nějaké jsou*) doprava, aby se zaplnily vzniklé mezery. Poté **vezměte nové karty vyjednávání** z dobíracího balíčku karet vyjednávání a umístěte jednu kartu na každé volné pole zprava doleva. Pokud balíček karet vyjednávání dojde, nemíchejte odhazovací balíček. Zásoba těchto karet je omezená.

Část herního plánu s kartami podpory není třeba nijak obnovovat. Poddaní na nich zůstanou tam, kde jsou, stejně jako figurka **diplomata**.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Hra končí stejně jako během základní hry. Kromě bodů za běžné položky získají hráči VB také za položky následující:

- Ukazatel **diplomacie** na stupnici vlastností
- Tajný královský rozkaz (6 VB, *pokud jej hráč splnil*)
- Získané karty podpory (1 VB za každé 2 karty)
- Karty vyjednávání (0–9 VB za každou sadu různých symbolů)

Například tento hráč získá 9 VB za kompletní sadu 4 různých symbolů a další 2 VB za sadu 2 zbývajících symbolů (kupec a sedlák) na kartách vyjednávání. Nepodařilo se mu ovšem splnit tajný královský rozkaz, který zněl získat 5 karet vyjednávání. Nezáiská tedy 6 VB navíc.



Sólovou hru připravte podle pravidel v základní hře *Paladinové Západního království* spolu s kroky popsány na stranách 3–4 těchto pravidel.

Novou překryvnou desku virtuálního hráče umístěte na desku virtuálního hráče tak, aby na sebe navazovaly ilustrace. Položte ukazatel surovin na první políčko zleva na počítadle surovin. Dejte virtuálnímu hráči jedno z rozšíření desek hráčů, otočte jej na stranu pro sólovou hru a umístěte jej k okraji desky virtuálního hráče.

Nové 2 karty intrik přimíchejte ke stávajícím kartám intrik. Nakonec umístěte ukazatel diplomacie na políčko „3“ na stupnici vlastností virtuálního hráče. Ukazatel sily umístěte na políčko „2“, ukazatel víry na políčko „1“ a ukazatel vlivu na políčko „0“ (rozložení ukazatelů vlastností je vyobrazeno pod počítadlem surovin).

Sídla šlechticů přinášejí nové obtížnosti pro sólovou hru. Během kroku č. 6 přípravy sólové hry ze základních pravidel použijte namísto původních hodnot tyto hodnoty:

Jednoduchá = 2 karty královského rozkazu

Standardní = 4 karty královského rozkazu

Těžká = 6 karet královského rozkazu

Šílená = 1 dílna na každém akčním poli (celkem 8)

Virtuální hráč funguje takřka stejně jako v základní hře, s několika malými změnami:

1. Virtuální hráč může pomocí karty intrik „královská přízeň“ nově umísťovat poddané také na karty podpory. Jak je ovšem vyznačeno v pravém horním rohu překryvné desky virtuálního hráče, na karty podpory se virtuální hráč zaměří pouze v případě, že jsou již všechny dostupné karty královské přízně obsazeny poddanými.
2. Na počítadle surovin jsou nyní nové pozice pro interakci s odpovídajícími kartami měšťanů a cizinců. Upozornujeme, že virtuální hráč se zaměří na dobírací balíčky pouze v případě, že nejsou dostupné žádné jiné karty daného druhu.
3. Nově platí, že pokud by měl virtuální hráč odhodit kartu podezření nebo dluhu a neměl by ani jednu z nich u sebe, nejenomže místo toho přesunete 1 minci ze zásoby daní zpět do společné zásoby, ale navíc posunete ukazatel surovin na počítadle surovin o 1 pole doprava.
4. V základní hře platí, že pokaždé když by měl virtuální hráč získat proviant, mince či daně, posouváte ukazatel surovin na počítadle surovin o 1 pole doprava. Nově ovšem tento ukazatel posouváte o 2 pole doprava za každou získanou surovinu.

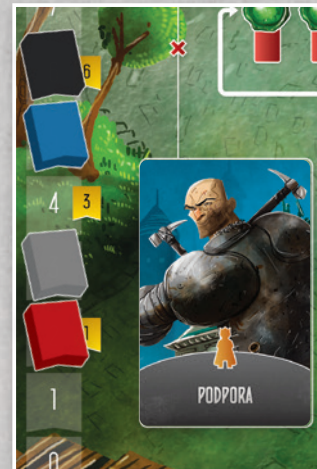


Podpora

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí získat kartu podpory s co nejvyšší vyobrazenou hodnotou některé z vlastností. Pokud je na více kartách vyobrazena stejná hodnota, virtuální hráč se z těchto karet zaměří na tu, jejíž potřebné vlastnosti má více na své stupnici vlastností (pamatujte, že v případě shody rozhoduje ukazatel položený navrchu).

Stejně jako při běžné hře platí, že virtuální hráč nemůže získat kartu, na které právě stojí figurka diplomata. Stejně tak platí, že pokud získá kartu podpory, na které byl umístěný poddaný, ponechá si jej a kartu samotnou si uschová pro závěrečné bodování. Virtuální hráč také při získání karty podpory obdrží odměnu vyobrazenou ve spodní části karty. Stále také platí pravidlo, že pokud virtuální hráč z nějakého důvodu nemůže získat kartu podpory, pokusí se namísto toho vykonat dostupnou akci, která je nejvíce vlevo v levé horní části desky virtuálního hráče.

Příklad: Virtuální hráč otočil kartu intriky „podpora“ a umístil poddané ze své zásoby na toto akční pole. Na dostupných kartách podpory je nejvyšší hodnota vlastnosti na kartě se „silou 5“. Virtuální hráč bohužel nemá dostatek sily na to, aby mohl získat tuto kartu. Karty s druhou nejvyšší hodnotou vlastnosti jsou hned dvě: „vliv 4“ a „víra 4“. Virtuální hráč má dostatek vlivu i víry, ale protože jeho ukazatel víry je na stupnici vlastností výše, zaměří se na kartu podporu úplně vpravo, tedy tu s vírou 4. Poté, co virtuální hráč získá tuto kartu, získá spolu s ní i zločince na ni umístěného (a 1 podezření). Také získá 1 bod diplomacie a posune svůj ukazatel diplomacie o 1 políčko výše na stupnici vlastností. Díky odměně na spodní části karty podpory navíc okamžitě provede modlitbu takže odstraní všechny poddané z pravé strany své desky a zamíchá všechny karty intrik.



Vyjednávání

Při provádění této akce se virtuální hráč vždy pokusí podmanit (*získat*) kartu vyjednávání umístěnou nejvíce vpravo u spodního okraje herního plánu. Pokud pro podmanění dané karty nemá potřebnou vlastnost, zaměří se na další kartu nalevo, poté případně na další kartu nalevo, a pokud je to potřeba, nakonec se zaměří na dobírací balíček karet vyjednávání. Pokud si virtuální hráč nemůže podmanit žádnou kartu vyjednávání, pokusí se pověřit (*odhodit*) některou z karet vyjednávání, a to za použití stejného postupu jako během podmanění. Za podmanění ani pověření virtuální hráč neplatí žádné mince.

Při podmanění šlechticů si virtuální hráč jednoduše vezme danou kartu vyjednávání, zasune ji pod svoji desku hráče a posune ukazatel *diplomacie* o 1 políčko výše na stupnici vlastností. Virtuální hráč může také získat karty spojenectví, stejně jako okamžité odměny a poddané navíc každé kolo, které karty spojenectví poskytují.

Při pověření šlechticů virtuální hráč vyhodnotí danou akci bez nutnosti umísťovat na akční pole poddané. Navíc neplatí žádné mince či proviant. Využije také dočasné zvýšení vlastnosti pro danou akci, které karty vyjednávání poskytují.

*Příklad: Virtuální hráč otočil kartu intriky „vyjednávání“ a umístil poddané ze své zásoby na toto akční pole. Nejprve se pokusí podmanit si kartu nejvíce vpravo, jenže nemá dostatek *síly*. Další karta vyžaduje při podmanění *vliv* 4, který virtuální hráč má. Vezme si tedy tuto kartu vyjednávání, zasune ji pod svoji desku hráče a zvýší svoji *diplomacii* o 1 bod.*

*Pokud by virtuální hráč neměl dostatek vlivu, pokračoval by ve snaze podmanit si ostatní karty. Protože by si žádnou z nich podmanit nemohl, využil by namísto toho svoji *diplomacii* k pověření první karty vyjednávání a vyhodnotil by akci *opevnění*.*



V základní hře platí pravidlo, že si virtuální hráč nepřenáší své poddané do dalších kol. To platí i nadále, ale nově **získá na začátku každého kola 1 poddaného navíc za každou kartu spojenectví, kterou vlastní.**

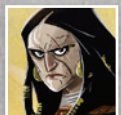
Při běžné hře platí, že máte odhodit kartu vyjednávání nejvíce vpravo, pokud je stále ve hře. V sólové hře **odhodíte navíc i kartu na předposledním místě vpravo.**

PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY: ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Virtuální hráč získá body za ukazatel *diplomacie*, karty podpory a karty vyjednávání, stejně jako lidský hráč. Protože na začátku hry neobdrží virtuální hráč tajný královský rozkaz, za tuto kategorii žádné VB nezíská.

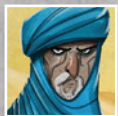


Hráčům jsou nově dostupné také vrchní karty obou dobíracích balíčků; jak cizinců, tak měšťanů. Pokud vrchní kartu využijí, okamžitě se pod ní odhalí nová karta. To znamená, že v každém kole bude dostupná alespoň 1 karta měšťana a 1 karta cizince (pokud tedy nenastane situace, že dobírací balíčky dojdou).



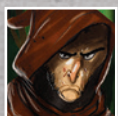
Surovkyně/Surovec

Získáš 1 VB za každé 2 karty podpory.



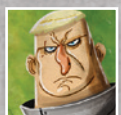
Vyslankyně/Vyslanec

Získáš 1 VB za každé 4 body diplomacie.



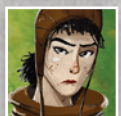
Bídačka/Bídák

Získáš 1 VB za každé 2 podmaněné karty vyjednávání (karty odhozené během akce pověření se nepočítají).



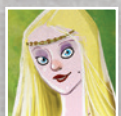
Kavalír

Získáš uvedenou odměnu při podmanění karty vyjednávání (karty odhozené během akce pověření se nepočítají).



Gardistka

Získáš uvedenou odměnu při provedení akce podpora.



Princezna

Uvedenou odměnu získáš v každém kole poté, co pasuješ. (Tuto odměnu získáš až poté, co odstraníš všechny poddané ze své desky hráče a zkontroluješ limit poddaných přenositelných do dalšího kola. Díky tomu můžeš mít po pasování i více než 3 poddané.)



Pokud po tomto symbolu napravo následuje šipka a odměna, znamená to „poté co pasuješ, získej toto“. Jak se dočtete na str. 16, královská přízeň s tímto symbolem nutí hráče okamžitě pasovat (virtuálního hráče ovšem ne).



Tento symbol znamená, že hráč smí zdarma odhodit 1 kartu měšťana z herního plánu a získat odměnu v pravém horním rohu karty.



Tento symbol umožňuje hráči přesunout 1 dílnu z jednoho libovolného akčního pole na jiné akční pole. Při sólové hře si virtuální hráč tuto možnost nikdy nevybere, namísto toho raději zvolí jinou poskytnutou možnost.



Tento symbol umožňuje hráči odhodit 1 naverbovaného měšťana a okamžitě získat odměnu uvedenou v pravém horním rohu karty. Pokud má tento symbol použít virtuální hráč při sólové hře, zaměří se při jeho použití na kartu měšťana nad herním plánem dle obvyklých pravidel.

KOOPERATIVNÍ SCÉNÁŘ Z LETOPISŮ ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

V rozšíření *Sídla šlechticů* najdete navíc také 6 karet, díky kterým je toto rozšíření kombinovatelné s kooperativním scénářem z rozšíření *Letopisy*. Během přípravy hry zamíchejte nové karty tyranových hrozeb a královských rozkazů mezi ty určené pro původní kooperativní mód. Původní kartu královny hrozby nahraďte novou kartou z tohoto rozšíření.



Postih:
Všichni ztratí
1 **čest** nebo
1 **diplomacii**



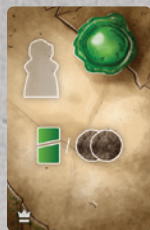
Postih:
Všichni ztratí 1 **čest**
nebo 1 kartu měšťana
(bez efektu)



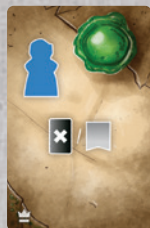
KARTY KRÁLOVSKÉ PŘÍZNĚ: ZÁKLADNÍ HRA A ROZŠÍŘENÍ



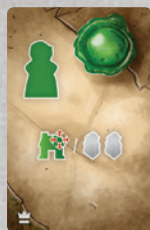
Získej 1 minci a 1 proviant, odstraň 1 kartu podezření a získej 1 nádeníka.



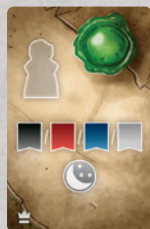
Odhoď 1 svého na-verbovaného měšťana a okamžitě získej odměnu v pravém horním rohu karty, nebo získej 2 mince.



Zruš 1 dluh, nebo získej 1 bod diplomacie.



Přesuň 1 dílnu z jednoho libovolného pole na jiné, nebo získej 2 nádeníky.



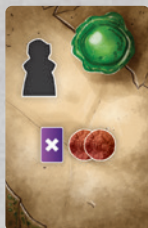
Získej 1 víru, sílu, vliv nebo diplomacii a poté okamžitě pasuj (virtuální hráč kvůli této kartě nepasuje).



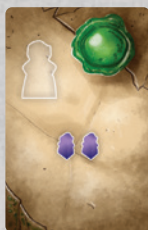
Zdarma neverbuj měšťana z herního plánu, nebo zdarma měšťana odhoď a získej odměnu v pravém horním rohu karty.



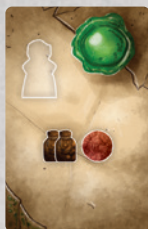
Zaplať 1 minci a poté buďto splať 1 dluh, nebo odstraň 2 karty podezření.



Odstraň 1 kartu podezření a získej 2 daně. Tyto dva efekty smíš vyhodnotit v libovolném pořadí.



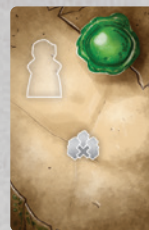
Získej 2 zločince (a 2 karty podezření jako obvykle, přičemž je vyhodnotíš jednu po druhé).



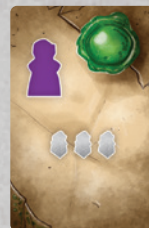
Získej 2 provianty a 1 daň.



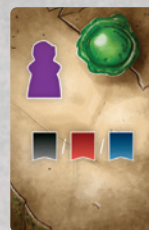
Vezmi si 1 dluh a poté získej 1 **zvěda**, 1 **kupce** a 1 **bojovníka**.



Odstraň všechny poddané z 1 akčního pole na své desce hráče a vrať je do společné zásoby.



Získej 3 nádeníky.



Získej 1 **víru**, **sílu** nebo **vliv**.



Zaplať 1 proviant a proved' rozvoj, nebo získej 1 **bojovníka** a 1 kněze.