



PALÁCE CARRARY

- druhé vydání -



2-4



90 min



10+

Jakožto hlava šlechtického rodu jsi obdržel panovníkový dekret z královského paláce příkazující ihned započít se zvelebováním šestice prominentních měst v kraji. Musíš se dát bezodkladně do práce! Ve slavných kararských lomech nakoupíš bloky drahocenného mramoru a začneš stavět nové budovy. Budeš je také zkrášlovat dekoracemi a vzácnými sochami. Čas od času se přijede na tvé mramorové zázraky podívat i samotná královská rodina, aby hodnotila tvůj pokrok ve výstavbě a odměnila tě dary či vítěznými body. Dbej, abys nezaostával za ostatními šlechtickými rody a hra neskončila dříve, než se ti podaří nashromáždit dostatek bodů. Sláva a čest nechť provází rod, jemuž se jich na konci této hry podaří nashromáždit nejvíce!



Herní materiál



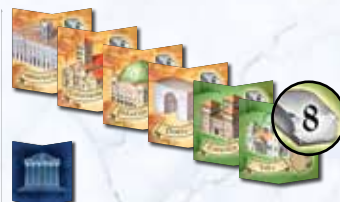
1 herní plán se základnou pro kotouče



2 oboustranné kotouče



36 destiček budov
(6 různých druhů budov s hodnotami 1-5 [dvě sady s hodnotou 3], 4 druhy mají oranžové městské pozadí a 2 zelené venkovské pozadí)



6 destiček monumentů
(budovy s hodnotou 8)



8 destiček vylepšení



4 oboustranné desky hráčů



63 mincí florénů



42 stavebních bloků
(7 od bílého, žlutého, červeného, zeleného, modrého a purpurového)



1 váček na stavební bloky



32 bodovacích sloupků
(8 od každé barvy hráče)



8 ukazatelů vítězných bodů (VB)
(2 od každé barvy hráče)



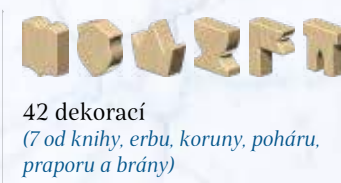
4 zástěny
(1 od každé barvy hráče)



1 oboustranná deska královského dvora



1 žeton královské návštěvy



42 dekorací
(7 od knihy, erbu, koruny, poháru, praporu a brány)

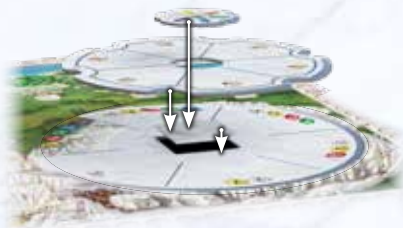


44 soch
(6 od bílé, žluté, červené, zelené, modré, purpurové, dále 8 zlatých)

pokročilá varianta

Poznámka: Mince ve hře se nepovažují za omezený zdroj. V případě nedostatku mohou hráči místo nich použít jakoukoli vhodnou náhradu. Veškeré ostatní herní součásti jsou omezené.

Sestavení kotoučů na herním plánu:



Sestavení zástěn:



Autoři hry

AUTOŘI HRY: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling · **ILUSTRACE:** Franz Vohwinkel · **VEDOUcí PROJEKTU:** Rudy Seuntjens
VÝVOJ HRY: Seb Van Deun · **GRAFICKÁ ÚPRAVA A PRAVIDLA:** Rafaël Theunis · **REDAKCE:** Amanda Erven · **KOREKTURY:** Dave Moser, Ori Avtalion, Christine Gijbels · **KONTROLA KVALITY:** Eefje Gielis · **LOGISTIKA:** Wim Goossens

Wolfgang Kramer by si přál poděkovat své ženě Ursule Kramerové a Sebovi (z Game Brewer), kteří se s ním probojovali bezpočtem zkušebních partií a pomáhali mu vyladit pravidla. Michael Kiesling by chtěl rovněž poslat zvláštní poděkování své ženě Ině za její bezbřehou podporu.

Česká verze hry

TLAMA games – Miroslav Tlamicha · Praha, Česká republika
REDAKCE: Miroslav Tlamicha · **PŘEKLAD:** Ondřej Polák · **KOREKTURY:** Marcel Ondrák · **GRAFICKÁ ÚPRAVA:** Michal Hubáček
www.tlamagames.com

TLAMA
games



Přehled hry

Ve hře **Paláce Carrary** se hráči pustí do soutěže o to, kdo ve slavných městech toskánského a ligurského pobřeží **postaví ty nejehonosnější budovy**. Aby svého cíle dosáhli, budou se snažit **nakoupit kvalitnější mramor** než protihráči a **zvolit lepší taktiku**. Jakmile totiž hráčům začnou přibývat postavené budovy, musí zvolit ten **pravý okamžik, kdy spustit bodování** rozmanitých míst či atributů své výstavby. Získají tak peníze potřebné pro nákup stavebních bloků a/nebo vítězné body nezbytné k výhře. Jde tak trochu o **závod**, který hráče nutí neustále držet krok s ostatními. Hra nabízí 2 varianty: **základní** a **pokročilou**. Pokud toto vydání Paláců Carrary hrajete poprvé, doporučujeme začít variantou **základní**, a až po čase přejít na **pokročilá** pravidla. Jednu partii odehrajete v čase, za který kůň tryskem doběhne z Lerici do Livorna (vzájemně nejvzdálenější města v této hře).

Základní varianta

Příprava hry

- 1 Doprostřed stolu položte **herní plán**. Vezměte oba kotouče nepotříštěnou stranou nahoru a položte menší z dvojice na větší. Zarovnejte jejich kruhové výseče s výsečemi kruhu vytištěného na podkladu herního plánu.
- 2 **Určete začínajícího hráče**. Pokud se nedohodnete jinak, začne hráč, který jako poslední viděl ve skutečnosti nebo na obrázku mramorovou sochu. Tento hráč si vezme 2 purpurové stavební bloky. Druhý hráč (po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče) si vezme 1 purpurový a 1 modrý blok, třetí hráč 2 modré bloky a čtvrtý hráč 1 modrý a 1 zelený blok. S těmito bloky budou hráči vstupovat do hry.
- 3 Na výseč, podél jejíhož okraje jsou natištěné obrázky s cenami všech barev bloků, položte **6 stavebních bloků**, po jednom od každé barvy. Zbývající bloky vložte do váčku na stavební bloky.
- 4 Připravte **destičky budov** (s hodnotami 1-5):
 - » **Při hře 2 hráčů** použijte 24 budov (odstraňte obě sady budov s hodnotou 3 – dvě od každého druhu, celkem tedy 12 destiček).
 - » **Při hře 3 hráčů** použijte 30 budov (odstraňte jednu sadu budov s hodnotou 3 – jednu od každého druhu, celkem tedy 6 destiček).
 - » **Při hře 4 hráčů** použijte všech 36 budov.

- 5 Všechny budovy pro daný počet hráčů zamíchejte. Poté 9 z nich otočte a vyskládejte na prázdná místa pro budovy na herním plánu. Zbývající budovy prozatím položte lícem dolů do komínku (nebo komínků) vedle herního plánu, kde budou tvořit doplňovací zásobu.
- 6 Vedle herního plánu vyskládejte lícem nahoru **6 destiček monumentů** (budov s hodnotou 8) a **8 destiček vylepšení** tak, aby na všechny bylo vidět.
- 7 Po straně herního plánu položte **desku královského dvora**, stranou označenou symbolem  nahoru.

Na vyhrazené místo na desce královského dvora položte **žeton královské návštěvy**.

- 8 Poblíž herního plánu připravte zásobu **mincí (florénů)**.



5



3



2



3



4



5

Příprava hráčů



- 1 Každý hráč si před sebe položí vlastní **desku hráče**, stranou se symbolem nahoru. Nad deskou hráče by mělo zůstat dostatek místa pro destičky budov, jež se budou během hry vykládat do sloupečků nad obrázky jednotlivých měst.
- 2 Každý z hráčů si dále před sebe položí **zástěnu** své barvy – vedle nebo před svou desku hráče tak, aby za ni protihráči během hry neviděli.
- 3 Každý hráč si za zástěnu položí **20 florénů** a své **počáteční stavební bloky** (viz bod 2 přípravy hry).
- 4 Následovně každý z hráčů postaví jeden **bodovací sloupek** své barvy na každé ze šesti bonusových polí královského dvora.
- 5 Nakonec si hráči vezmou **ukazatele vítězných bodů** (VB) své barvy. Jeden ukazatel položí na pole 0 počítadla VB a **druhý** pak na pole 0 počítadla stovek VB.
- 6 Zbylé dvojice bodovacích sloupků vraťte do krabice, spolu se všemi dekoracemi a sochami a dalšími nevyužitými herními komponenty (ty slouží pro pokročilou variantu hry).



Průběh hry

Jako první je na tahu začínající hráč, po něm ve směru hodinových ručiček následují tahy ostatních hráčů. Hráči se střídají v tazích až do konce hry. **Ve svém tahu si hráč musí zvolit jednu z následujících akcí:**

1. **Nákup stavebních bloků**
2. **Stavba budovy či monumentu**
3. **Bodování**
4. **Vynechání tahu a zisk 2 mincí**

1. Nákup stavebních bloků

Nabídku bloků určuje otočný kotouč.



Na kotouči se nachází 6 výšečí, na nichž budou při hře ležet stavební bloky nabízené k prodeji. Během hry se bude kotouč otáčet po směru hodinových ručiček, a posunovat tak výšeče podél kruhu, na němž jsou uvedené ceny bloků. První část kruhu udává ceny pro všechny druhy bloků, a právě do této části se přidávají nové bloky. Pokud některá část kruhu neudává cenu určitého druhu bloku, znamená to, že je daný blok v příslušné výšeči zdarma.

Předtím než si hráč, který je na tahu, nakoupí bloky, může se rozhodnout kotoučem otočit o jednu část kruhu po směru hodinových ručiček. Pokud tak učiní, **musí na něj zároveň přidat nové bloky (je-li to možné)**. To provede tak, že na výšeč v první části kruhu vyskládá z váčku tolik stavebních bloků, aby **celkový počet bloků na kotouči odpovídal počtu 11**. Poté přistoupí k nákupu.

Pokud se rozhodne kotoučem neotočit, žádné bloky se nepřidávají a hráč přistoupí rovnou k nákupu.

Při nákupu si hráč vybere jednu z výšečí na kotouči a z této jedné výšeče si koupí **tolik bloků, kolik chce nebo kolik může**. Cenu za 1 kus bloku dané barvy **ukazují ilustrace** ztvárněné u okraje výšeče, z níž hráč nakupuje. (Není-li některá barva uvedena, znamená to, že bloky dané barvy jsou v této výšeči **zdarma**.) Hráč tedy zaplatí určený počet mincí (vrátí je do společné zásoby) a uloží si nakoupené bloky za svou zástěnu.

Příklad: *Lumír* otočí kotoučem o 1 pole po směru hodinových ručiček **1**. Na celém kotouči leží celkem 9 bloků, vytáhne tedy z váčku 2 další a přidá je do výšeče **1** **2**. Poté si z výšeče **III** koupí jen zelený a modrý blok **3**. Zaplatí do zásoby 1 minci, protože zelený blok zde stojí **1** **4** a modrý je zdarma. Oba bloky si odloží za svou zástěnu.



Zvláštní situace

1. Pokud se bloky u poslední výšeče (té s cenou pouze pro bílý blok) otočením posunou opět do první části kruhu, zůstávají ležet na kotouči a jejich cena opět vzroste.
2. Pokud hráč po otočení kotouče a přidání nových bloků zjistí, že si nemůže dovolit koupit nic, musí zvednout svou zástěnu a dokázat ostatním hráčům nedostatečný stav svých prostředků. Poté si může vzít 2 mince ze společné zásoby a ukončit tah. V opačném případě si **musí** koupit alespoň jeden blok.
3. Pokud dojde k situaci, že je váček při doplňování bloků na celkový počet 11 prázdný, vytáhne a umístí hráč tolik bloků, kolik je ve váčku k dispozici, a přistoupí k nákupu, tak jako obvykle. Před nákupem může kotouč otočit, i když je váček prázdný, a nelze tedy táhnout a umístit žádné nové bloky.
4. Pokud je prázdný váček i kotouč, nemůže si hráč akci Nákup stavebních bloků zvolit.

2. Stavba budovy či monumentu

Hráči staví své budovy nad horním okrajem své desky hráče. Každá stavba vyžaduje zaplacení určitého množství bloků a stává se zdrojem VB nebo mincí dále ve hře.

Z barvy destičky budovy lze vyčíst **druh krajiny** (oranžový městský, zelený venkovský) **1**, **druh budovy** (viz text na destičce) **2**, **dekoraci** spojenou s danou stavbou **3** a **hodnotu** (cenu v blocích) **4**.



Při stavbě může hráč provést jednu z následujících akcí:

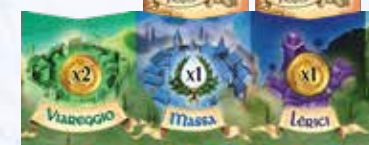
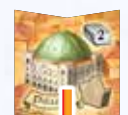
- A. **Postavení budovy, NEBO**
- B. **Postavení monumentu a zisk destičky vylepšení.**

A. Postavení budovy

Hráč si vybere jednu z budov v nabídce na herním plánu. Má-li **požadovaný počet a skladbu bloků**, může postavit **1 libovolnou budovu v kterémkoliv z měst**. Obrázky měst na desce hráče ukazují, jaká barva bloků je při stavbě v tomto městě přípustná. Hodnota na destičce budovy samotné pak udává počet bloků, jež je třeba zaplatit, v libovolné kombinaci přípustných barev.



Využité bloky hráč vrátí do váčku a postavenou budovu si **přiloží k hornímu okraji** své hrací desky nad příslušné město. Následující stavby v tomto městě pak bude umísťovat vždy **nad předešlé budovy**, a tvořit tak **sloupeček**. Nakonec ještě na herním plánu na prázdné místo, jež zůstalo po koupi budovy, položí lícem nahoru novou destičku ze zásoby budov ležících vedle herního plánu, zbývají-li nějaké.



Při placení může hráč nahradit některou z barev dvěma bloky v barvě o 1 stupeň nižší hodnoty. Hodnoty barev jsou odstupňované ve stejném pořadí, v jakém jsou zobrazena města na desce hráče (**hodnoty rostou zprava doleva**). Může tedy například namísto jednoho červeného bloku zaplatit dvěma zelenými bloky. Počet takovýchto náhrad není nijak omezen, **náhrady však nelze řetězit**. U našeho příkladu tak hráč nemůže zaplatit namísto jedné červené dvěma zelenými a následně k nim přidat červenou, aby vše směřil za jeden žlutý blok atd. Potřebuje-li náhradu za jeden žlutý blok, musí mít za zástěnou od počátku svých výměn dva červené.



Příklad: Laura se rozhodne koupit knihovnu (Biblioteca) v hodnotě 4 bloků ①. Ráda by ji postavila v Luce. Bloky musí být bílé, žluté nebo červené, v libovolné kombinaci a v celkovém počtu 4 ②. Do váčku vrátí 1 bílý, 1 žlutý, 1 červený a 2 zelené (jako náhradu za 1 červený) ③. Knihovnu si umístí nad město Lucca na své desce hráče ④ a na uvolněné místo na herním plánu položí lícem nahoru novou budovu z doplňovací zásoby vedle herního plánu.



B. Postavení monumentu a zisk destičky vylepšení

Každý z druhů budovy má také svou **monumentální verzi s hodnotou 8**, čekající mezi destičkami položenými lícem nahoru vedle herního plánu. Stavba monumentů probíhá stejně jako stavba budov, hráč však má jednu možnost navíc: může povýšit stávající budovu a nahradit ji **monumentem shodného druhu**.

Při povýšení platí všechny obvyklé požadavky ohledně bloků, hráč však musí **zaplatit pouze rozdíl v hodnotě** nahrazované destičky a hodnotě monumentu (8). Po zaplacení si monument umístí navrch destičky budovy, kterou nahrazuje. Původní destička je tak skryta a vyražena ze hry.



Při koupi monumentu (ať už při jeho stavbě či povýšení budovy) může hráč zároveň zdarma získat **destičku vylepšení** dle svého výběru. Destičky vylepšení zvyšují výnosy měst. Hráč si vybere libovolnou destičku vylepšení z nabídky vedle herního plánu a položí si ji na příslušné místo na své desce (viz „3. Bodování“ na následující stránce).



Příklad: Renata si chce koupit monumentální verzi brány (porta) a postaví ji ve Viareggiu. V tomto městě už má budovu brány s hodnotou 5 ①, stačí jí tedy doplatit 3 bloky. Může zaplatit 1 červený a 2 zelené, a splnit tak požadavky na barvu bloků ve Viareggiu. **Renata** poté monumentální bránu položí na budovu brány s hodnotou 5 ②, která je tímto vyražena ze hry. Z destiček vylepšení si vybere žlutou pro město Pisa a překryje s ní původní obrázek města ③. Pisa jí od teď při bodování vynese za každý bod hodnoty budovy a za každou dekoraci 4 mince namísto dřívějších 3.



Zisk VB při stavění

Pokud se hráč rozhodne postavit budovu či monument v situaci, kdy již využil **všechny své bodovací sloupky**, získává okamžitě VB v hodnotě stavěné budovy, bez jakýchkoli dalších modifikátorů. Pokud budovu povyšuje na monument, obdrží VB v hodnotě zaplacené ceny. Pokud tedy povýší budovu s hodnotou 5 na monument (hodnota 8), obdrží 3 VB.

3. Bodování

Při **bodování** hráč obdrží VB a/nebo mince, obvykle za budovy určitého druhu nebo na určitém místě. Hráč vlastní celkem 6 bodovacích sloupků a ve hře je k dispozici 14 bodovacích míst. Každé z měst vytištěných na hlavním herním plánu může být využito kterýmkoli z hráčů, vždy však může být **obodováno pouze jednou a pouze jedním z hráčů**. Místa na desce hráče jsou k dispozici pouze jemu a každé z nich lze obodovat pouze jednou.

Průběh bodování (v tomto pořadí):

- » Hráč si z desky královského dvora vezme žeton královské návštěvy (●).
- » Zvolí jeden ze svých bodovacích sloupků na královském dvoře a vezme si příslušný bonus (viz „Poznámka“ v následujícím sloupci pravidel).
- » Vybere si některé z volných bodovacích míst a vezme si příslušnou odměnu (odměny).
- » Každý další hráč si buď zvolí také akci bodování, NEBO jinou akci a vzdá se tím bonusu.
- » Hráč na začátku svého následujícího tahu vrátí žeton královské návštěvy na desku královského dvora.

Bodování probíhá tak, že si hráč z **desky královského dvora vezme žeton královské návštěvy**, který si ponechá až do svého následujícího tahu (proto, aby ostatní hráči nezapomněli, že někdo spustil bodování). Hráč si pak vybere některý ze svých bodovacích sloupků na bonusových polích královského dvora a vezme si uvedený bonus (3 body nebo 5 peněz).



Poté si vybere některé z **prázdných** bodovacích míst (podrobnosti o bodovacích místech A/B/C viz dále v textu) a vynásobí hodnotu dané budovy nebo jejich součtem (např. 4) příslušnou odměnou uvedenou na své desce hráče. Za odměnu tedy získá peníze, VB, nebo kombinaci obojího.

Pokud při zisku bodů dosáhne ukazatel vítězných bodů hráče konce počítadla, přesune hráč svůj druhý ukazatel na počítadle stovek na následující pozici (+100, nebo +200). Aktuální skóre je tak vždy součtem hodnot obou ukazatelů VB.



Volitelné bodování spoluhráčů

Kdykoliv má **jeden z hráčů** u sebe žeton královské návštěvy, platí tato zvláštní pravidla:

- » Pokud se jeho spoluhráč rozhodne také bodovat, musí si vlastní bodovací sloupek vzít z **toho samého bonusového pole** královského dvora. Získá **ten samý bonus**, a poté může obvyklým způsobem obodovat **libovolné volné** bodovací místo.
- » Pokud se jeho spoluhráč rozhodne, že **nechce bodovat**, odloží bodování na později. Svůj bodovací sloupek přesune z **toho samého bonusového pole** do **velkého prázdného pole** na desce královského dvora, jež však nenabízí žádný bonus. Poté provede **obvyklým způsobem** svůj tah. Později ve hře může tento přesunutý sloupek použít k bodování, nezíská však při tom žádný bonus.



Pokud má hráč na začátku svého tahu ve vlastnictví žeton královské návštěvy, vrátí ho nejprve na jeho místo na desce královského dvora. Může se však rozhodnout, že bude **ihned opět bodovat a znovu si žeton vzít**.

Poznámka: Jakmile je všech 6 polí s bonusem na královském dvoře prázdných, budou se veškerá následující bodování zahajovat z velkého prázdného pole na desce královského dvora. Hráč si jednoduše vezme svůj sloupek z tohoto pole a aktivuje některé z bodovacích míst. Žeton královské návštěvy si již brát nemusí, protože pro hráče, kteří by se rozhodli před jeho následujícím tahem také bodovat, již nezbyvají žádné bonusy.

Bodovací místa:

A. 6 měst na hlavním herním plánu

B. 6 druhů budov na desce hráče

C. Městská a venkovská krajina na desce hráče

A. 6 měst na hlavním herním plánu

Pokud chce hráč obodovat město, musí mít nad daným městem na své desce postavené **alespoň 2, respektive 3 budovy** (3 ve městech Lerici, Massa a Viareggio a 2 ve městech Lucca, Pisa a Livorno).

Hráč umístí jeden ze svých bodovacích sloupků na **prázdné bodovací políčko na hlavním herním plánu** pod městem, které chce obodovat. Poté sečte hodnoty všech budov ve sloupečku nad tímto městem **na své herní desce**. Součet nakonec vynásobí hodnotou odměny tohoto města (uvedenou na desce hráče). Výsledná hodnota určuje odměnu, kterou obdrží.



Příklad: Čeněk chce obodovat město Massa, ve kterém má postavené 3 budovy ① a nikdo toto město dosud neobodoval. Na desce královského dvora si vybere svůj bodovací sloupek na **bonusovém poli s bonusem 5 mincí**, vezme si daných 5 mincí ze společné zásoby ②, sloupek přesune pod město Massa ③ a sečte hodnotu svých budov ve sloupečku nad obrázkem města Massa na své desce hráče (celkem 8) ④. Toto číslo vynásobí odměnou uvedenou na městu Massa a získá 8 VB. Dva z jeho spoluhráčů se také rozhodnou bodovat (jeden oboduje krajinu a druhý druh budovy), a oba tak získají po 5 mincích.



B. 6 druhů budov na desce hráče

Chce-li hráč obodovat druh budovy, musí mít postavenou alespoň **1 budovu** druhu, za který chce získat body či mince. Nezáleží při tom, v jakém městě se dané destičky nacházejí, hráč získává body či mince za všechny budovy daného druhu vyložené nad svou deskou hráče.

Hráč umístí jeden ze svých bodovacích sloupků na některé z **prázdných bodovacích míst u obrázků druhů budov** ve spodní části své desky hráče. Hodnota každé budovy příslušného druhu se násobí odměnou města, v němž se tato budova nachází. **To se může týkat více měst**, a výše odměny se tudíž budou lišit. Hráč si vezme odměnu za každou budovu daného druhu.

Příklad: Lumír, následující po Čenkově, který vyvolal bodování, se rozhodne obodovat své budovy paláců (palazzo). Vezme svůj bodovací sloupek ze stejného bonusového pole jako Čeněk a získává 5 mincí jako bonus **1**. Bodovací sloupek umístí na bodovací místo u obrázku paláce naspodu své desky hráče **2**. Má postavený jeden palác s hodnotou 1 v Pise, za který obdrží 3 mince (1×3) **3**. V Luce má palác s hodnotou 5, za nějž získá 10 VB (5×2) **4**. A v Masse má palác s hodnotou 4, za který získá 4 VB (4×1) **5**.



C. Městská a venkovská krajina na desce hráče

Chce-li hráč obodovat druh krajiny, musí mít postavenou alespoň **1 budovu** s příslušným druhem krajiny (oranžová městská, nebo zelená venkovská). Nezáleží při tom, v jakém městě se dané budovy nacházejí, hráč získává body či mince za všechny budovy s daným druhem krajiny vyložené nad svou deskou hráče.

Hráč umístí jeden ze svých bodovacích sloupků na jedno z **prázdných bodovacích míst zvoleného druhu krajiny** (městského, či venkovského) ve spodní části své desky hráče. Bodování krajiny je jediný případ, kdy se **nepřihlíží** k žádné z odměn u měst. Hráč pouze sečte hodnoty všech destiček budov s odpovídajícím druhem krajiny a součet vynásobí odměnou vyobrazenou u **zvoleného bodovacího místa**. Jako odměnu tedy získá VB (venkovská krajina), či mince (městská krajina), jež si vezme ze společné zásoby. Odměny u měst se při tomto bodování **nezapočítávají**.



Příklad: Laura umístí svůj bodovací sloupek na bodovací místo u obrázku městské krajiny **1** a sečte hodnoty všech svých oranžových – městských destiček budov ($1+4+5+1$). Součet činí 11 **2**, vezme si tedy ze společné zásoby 11 mincí **3**.



4. Vynechání tahu a získání 2 mincí

Hráč se může rozhodnout vynechat tah a vzít si místo něj 2 mince ze společné zásoby.

Konec hry

Konec hry nastává, jsou-li splněny obě následující podmínky:

- » Přejmenším jeden z hráčů umístil všechny své bodovací sloupky na bodovací místa, a zároveň
- » je doplňovací zásoba budov vedle herního plánu prázdná.

Konec hry se jinými slovy spouští buď tím, že jeden z hráčů

doplní nabídku budov poslední destičkou ze zásoby ve chvíli, kdy někdo (on sám či spoluhráč) již nemá žádné neumístěné bodovací sloupky, nebo tím, že jeden z hráčů umístí svůj poslední bodovací sloupek ve chvíli, kdy je **doplňovací zásoba** budov již prázdná.

Hráč, který spustí konec hry, obdrží 5 VB a hra pro něj tímto končí. Všichni ostatní hráči odehrají ještě jeden poslední tah.

Závěrečné bodování

Všichni hráči si spočítají své závěrečné VB.

Za každých 5 mincí (zaokrouhleno dolů) navíc každý hráč obdrží 1 VB.

Ve hře vítězí ten hráč, jemuž se podařilo dosáhnout nejvyššího počtu vítězných bodů! V případě shody vítězí hráč, jemuž zbylo nejvíce stavebních bloků. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězí všichni dotyční hráči.

Pokročilá varianta

Příprava hry

Připravte hru stejně jako pro základní variantu, upravte však následující herní materiál:

- 1 Oba **kotouče** otočte tak, aby ležely stranou potíštěnou symboly nahoru. Velký kotouč můžete náhodně natočit. Malý kotouč by měl být na začátku hry natočený tak, aby se purpurová socha nacházela v první části kruhu (té bez mramorového pozadí).
- 2 Roztříďte **dekorace** podle druhu. Při hře 2 hráčů použijte 5 kusů od každého z šesticte druhů (celkem tedy 30), při hře 3 hráčů 6 od každého druhu (celkem tedy 36) a při hře 4 hráčů 7 od každého druhu (celkem tedy 42). Utvořte z nich zásobu vedle herního plánu.
- 3 Desku **královského dvora** otočte stranou se symbolem **1** nahoru. Poblíž polí s bonusem sochy připravte každému hráči dvojici **zlatých soch** (na každé straně jednu). Při hře 3 a méně hráčů vraťte zbývající zlaté sochy do krabice. Zbýlých **36 soch** (6 od každé z šesticte barev) připravte vedle herního plánu.
- 4 Každý hráč má o **2 bodovací sloupky** navíc, **dohromady** tedy vlastní **8 sloupků**, které si po jednom rozestaví na osm bonusových polí královského dvora.
- 5 Otočte své **desky hráčů** pokročilou stranou (označenou symbolem **1**) nahoru. Tato strana nabízí hráčům 2 skladiště a 3 bodovací místa se sochami.
- 6 Veškerý ostatní nevyužitý materiál hráčů vraťte do krabice.



Průběh hry

Hra se řídí stejnými pravidly jako základní varianta, s následujícími doplněními:

1. Nákup stavebních bloků

Hráč si kupuje bloky tak jako v základní variantě s tím rozdílem, že **musí** otočit jedním nebo oběma kotouči. Může si vybrat jednu z následujících možností:

A. Může oba kotouče společně otočit o 1 výše (po směru hodinových ručiček) a poté doplnit nové bloky tak jako v základní variantě; **nebo**

B. může otočit pouze vnitřním kotoučem se sochami o 1 výše (po směru hodinových ručiček), žádné nové bloky však **nedoplňuje**.

Pokud hráč koupí všechny zbývající bloky ve výšeči, může si za odměnu ze společné zásoby vzít **buďto** vyobrazenou dekoraci, **nebo** vyobrazenou sochu. Sochu nebo dekoraci si nemůže brát z výšeči, která je již prázdná; má-li provést tuto akci, musí se ve výšeči nacházet alespoň jeden blok.



Dekorace a sochy

Dekorace přidávají 1 k hodnotě budovy během bodování.

Sochy umožňují obodovat budovu v rámci bodování soch.

Na konci hry získávají hráči vítězné body za sady dekorací a za většinové vlastnictví soch ve městě.

Dekoraci si hráč může ihned přidat na odpovídající neobsazené místo pro dekoraci na **již postavenou budovu**. Na dané budově se již může nacházet socha.

Sochu si může ihned přidat na jednu z **již postavených budov** ve městě, jež povoluje stavět z **bloků dané barvy**. Nemůže si ji přidat na budovu, která již sochu má, přítomnost dekorace však nevádí.

Nemá-li hráč budovu správného druhu nebo ve správném městě, nebo se rozhodne, že nic umístit nebude, musí si sochu nebo dekoraci **umístit do jednoho ze skladišť**, nacházejících se v dolním rohu desky hráče. Na každé políčko skladiště se vejde 1 socha nebo 1 dekorace.



Kdykoliv během některého z příštích tahů může hráč přesunout dekorace a/nebo sochy ze svého skladiště na odpovídající místo.

Pokud by hráč měl získat novou dekoraci/sochu v situaci, kdy nemá odpovídající budovu nebo volné skladiště, může se rozhodnout vrátit dříve získanou dekoraci/sochu ze skladiště do krabice, a uvolnit tak místo, nebo se prostě může zisku nové dekorace/sochy vzdát.

Příklad: Čeněk si koupí všechny bloky (2 červené, 1 žlutý a 1 modrý) z výšeči se symbolem praporu 1. Jelikož je výšeč nyní prázdná, může si ze společné zásoby vzít prapor a přidat jej na svůj hrad ve městě Pisa 2. Každá z budov může mít pouze jednu dekoraci, která musí odpovídat druhu budovy. Čeněk si také býval mohl koupit poslední bílý blok z výšeči se symbolem poháru 3, protože však nevlastní budovu odpovídajícího druhu, musel by si pohár uložit do skladiště.



Příklad 2: Lumír koupí všechny bloky ve výšeči, jež v tomto tahu nabízí červenou sochu a pohár 1. Vybere si červenou sochu 2. Lumír vlastní dvě budovy bez soch ležící ve městech, které mohou používat červené bloky, vybere si tedy budovu v Masse a sochu umístí na ni 3.



2. Postavení budovy

Pokud si hráč zvolí druhou možnost – **B. Postavení monumentu a zisk destičky vylepšení** – a pokud se na budově povyšované na monument nachází dekorace a/nebo socha, přesune se daná dekorace a/nebo socha na destičku monumentu. Hráč tedy **o nic nepřichází**.

3. Bodování

Deska královského dvora je otočena stranou 1 nahoru, což znamená, že bonusy, jež nyní hráči mohou získat, pokud vyvolají akci bodování nebo v ní pokračují, představují **sochy (2×), dekorace (2×), 5 mincí (2×), 3 VB (2×)**.

Bonusy se od základní varianty hry liší, získávají se však stejně. **Bonus s dekorací** dovoluje hráči vzít si ze společné zásoby dekoraci dle vlastní volby. **Bonus se sochou** dovoluje hráči vzít si jednu ze zlatých soch připravených u bonusového pole. **Zlaté sochy představují pozlacený mramor, a dají se tak použít u kterékoliv volné budovy**. Pokud si hráč zlatou sochu vzít nemůže nebo nechce, nevrací ji do zásoby, ale do krabice.

Pokročilá varianta hry nabízí 19 bodovacích míst (14 jako v základní variantě a 5 nových).

Změna v bodování základních bodovacích míst:

A. 6 měst na hlavním herním plánu

B. 6 druhů budov na desce hráče

C. Městská a venkovská krajina na desce hráče

Ve všech třech případech přidává každá dekorace 1 k hodnotě dané budovy.

Pokročilá bodovací místa:

D. 2 bodovací místa s penězi

Chce-li hráč obodovat toto místo, vybere si volné políčko a umístí na něj svůj bodovací sloupek. Bodovací políčko si tak po zbytek hry zabírá. Přitom musí **vlastnit a spoluhráčům ukázat minimální množství mincí** uvedené u daného políčka. Žádnou z těchto mincí však prozatím **neutrácí**. Na rozdíl od všech ostatních případů bodování se tato bodovací místa aktivují až **na konci hry**. Na konci hry si pak daný hráč vymění své mince za VB v kurzu uvedeném u políčka, jež si zabírá, namísto běžného kurzu 5:1. U políčka vlevo (min. 36 mincí) si může hráč zbylé mince směnit za VB v poměru 3:1 (zaokrouhleno dolů, smění tedy např. 25 mincí za 8 VB). U políčka vpravo (min. 50 mincí) je směnný kurz 2:1. V rámci jedné partie si může **jeden hráč zabrat pouze 1 bodovací políčko s penězi**.

Příklad: Renata vlastní 40 mincí, takže si může svým bodovacím sloupkem zabrat bodovací místo s kurzem 3:1 1. Na konci hry jí zůstane 31 mincí, za něž získá celkem 10 VB.



E. 3 bodovací místa se sochami na desce hráče

Chce-li hráč obodovat kterékoliv ze **3 bodovacích míst se sochou, musí mít alespoň v jednom z měst, které se budou bodovat, nejméně na 1 budově sochu**. Každé ze tří políček odkazuje na jinou dvojici měst: Livorno a Lerici (bílé a purpurové), Massa a Pisa (modré a žluté), Viareggio a Lucca (zelené a červené). Hráč si ze **tří párů měst** vybere pár s volným bodovacím políčkem a umístí na něj svůj bodovací sloupek. Získá tak odměnu za každou budovu se sochou v kterémkoli z uvedených dvojic měst. Bodový zisk spočítá tak, že sečte hodnotu budovy a dekorace (má-li nějakou) a vynásobí ji odměnou daného města. Toto provede u každé budovy **se sochou** ve sloupečcích nad oběma zvolenými městy.

Poznámka: Při žádném bodování v průběhu hry sochy nenavyšují hodnotu budovy.

Příklad: Laura chce obodovat všechny své budovy se sochami v Masse a Pise. Umístí tedy svůj bodovací sloupek na příslušné políčko 1. V Pise má 3 budovy, z nichž jedna má sochu 2. Sečte hodnotu této budovy (1) s hodnotou dekorace (1), a tak získá výslednou hodnotu 2. Příslušné město je překryto destičkou vylepšení 3. Laura tedy svůj součet vynásobí touto odměnou (×4 mince), a tak získá celkem 8 mincí. V Masse má 3 budovy, všechny se sochou, plus 2 dekorace 4. Když sečte hodnotu všech 3 budov (5 + 1 + 1 + 4 + 1), vyjde jí 12. Tento součet vynásobí odměnou města Massa (×1 VB) a posune svůj ukazatel VB o 12 políček.



Bonusová akce: Koupě dekorace či sochy

Když je hráč na tahu, **může si koupit 1 dekoraci, nebo 1 sochu** ze společné zásoby za cenu 10 mincí. **Tato koupě se nepovažuje za akci.**

Pořízenou dekoraci musí ihned umístit na budovu správného druhu dle obvyklých pravidel pro umísťování dekorací. **Nelze ji odložit do skladiště.**

Pořízenou sochu musí ihned umístit na budovu bez sochy ve městě, jež **odpovídá barvě sochy**. Bílou sochu lze tedy umístit pouze do Livorna, žlutou pouze do Pisy atd. Tímto se liší od obvyklých pravidel pro umísťování sochy. **Umístění do skladiště není povoleno.**

Konec hry

Podmínky pro konec hry se neliší od základní varianty.

Závěrečné bodování

Hráči, kteří si zabrali **bodovací políčko s penězi**, si nyní mohou směnit své zbylé mince za VB dle směnného kurzu příslušného místa. Ostatní hráči si **také mohou mince vyměnit** dle výchozího kurzu 1 VB za 5 mincí.

Každý hráč si navíc u všech **dekorací umístěných na svých postavených budovách** přičte VB za každou sadu (1 či více) stejné dekorace. Níže uvedená tabulka ukazuje, kolik bodů hráč získá za danou velikost sady.

1	2	3	4	5	6	7
2	6	12	20	30	42	56

Příklad: *Laura* má na postavených budovách ve všech svých městech 1 prapor (2 VB), 1 erb (2 VB), 2 brány (6 VB), 4 koruny (20 VB). Celkem tedy získává 30 VB.



Následně hráči obdrží **body podle toho, kdo má ve kterém městě nejvíce soch**. Barva soch nehraje při bodování roli. VB obdrží hráči na 1., 2. a 3. místě. Počet získaných bodů se u každého města liší. **Tabulka na herním plánu** přehledně shrnuje počet VB dle vybojovaného pořadí. V případě shodného pořadí hráčů získávají všichni tito hráči odměnu uvedenou pro následující nižší příčku. Hráči, kteří měli původně získat tuto nižší příčku, se kvůli tomuto posunu rovněž posunou o jednu úroveň dolů v žebříčku. Je tak docela možné, že nakonec neobdrží žádné body. Pro účast na tomto bodování je nutné v předmětném městě vlastnit alespoň jednu sochu.



Příklad: *Lumír* má v purpurovém městě (Lerici) 3 sochy. To je nejvyšší počet ze všech hráčů, připíše si tedy 7 VB. *Čeněk*, jediný další hráč se sochami v Lerici, vlastní 2, a utrží tak 3 VB. *Laura* a *Renata* mají shodně po 4 sochách v modrém městě (Massa). Obě tedy získají 4 VB. *Laura* má 3 sochy ve Viareggiu, *Lumír* a *Renata* mají oba ve Viareggiu 2 sochy a *Čeněk* 1. *Laura* získává 9 VB, *Lumír* a *Renata* každý po 2 VB a *Čeněk* nezíská žádné VB. *Lumír* je jediným hráčem se sochami v Livornu, a získává tedy 12 VB.

Ve hře vítězí hráč, jemuž se podařilo dosáhnout nejvyššího počtu vítězných bodů! V případě shody vítězí hráč, jemuž zbylo nejvíce stavebních bloků. Pokud je výsledek stále nerozhodný, vítězí všichni dotyční hráči.

Často opomíjená pravidla

1. Dva bloky jedné barvy mohou hráči vyměnit za jeden blok barvy vyšší hodnoty. Pořadí barev odpovídá pořadí, v jakém jsou vyobrazena města na deskách hráčů – jejich hodnota narůstá ve směru zprava doleva: purpurová ► modrá ► zelená ► červená ► žlutá ► bílá.
2. Hodnota budovy = cena její stavby (vyobrazená v pravém horním rohu každé destičky). K ní se za případnou dekoraci položenou na destičce přičítá +1.
3. V daném městě lze stavět vždy jen s pomocí bloků, které jsou v tomto městě žádané. Ve městech tak můžete používat pouze následující bloky mramoru:



- **Lerici:** bílé, žluté, červené, zelené, modré a purpurové
- **Massa:** bílé, žluté, červené, zelené a modré
- **Viareggio:** bílé, žluté, červené a zelené
- **Lucca:** bílé, žluté a červené
- **Pisa:** bílé a žluté
- **Livorno:** bílé



Sochu určité barvy je taktéž nutné umisťovat pouze do měst, která akceptují danou barvu mramoru. **Sochy koupené za 10 mincí lze navíc umístit pouze do města barvy shodující se s barvou sochy.** Bílé do Livorna, žluté do Pisy atd.

4. Jakmile hráč povýší budovu na monument, destička původní budovy ležící vespod je po zbytek partie vyřazena ze hry.