

JANTARIS

Společenská desková hra pro 3–4 hráče

Autor: Zbyněk Vrána



V dobách dávno minulých ve velkém městě Jantaris... Dva mocné obchodní cechy spolu soupeří o nejvýhodnější postavení na trhu a nejvyšší obchodní zisky. Ty v této hře představuješ cechmistra jednoho z menších obchodních cechů, který se na zdejším trhu snaží nejen se prosadit ve stínu obou mocných cechů, ale také převzít nad trhem plnou kontrolu. Toho můžeš docílit jen zvyšováním prestiže svého cechu v očích obyvatel města a ostatních cechů. Je několik způsobů, jak toho dosáhnout – dokážeš je využít a stát se novým králem jantariských obchodníků?

Herní potřeby

- 1 herní plán s mapou města a počítadlem bodů prestiže
- 60 figurek obchodníků (4 barvy po 15 figurkách)
- 1 žeton aktivního hráče
- 2 žetony obchodních cechů (1 červený, 1 černý)
- 20 karet předmětů (s hnědými rámečky)
- 8 karet ovládnutí trhu (s černými rámečky)
- 6 karet Velkého trhu (s červenými rámečky)
- 16 hlasovacích karet (4 druhy karet ve čtyřech provedeních)
- 48 žetonů zboží (barevné dřevěné kostičky, 24 červených, 24 černých)
- 4 karty popisu akcí
- 4 karty nápovědy

Příprava hry

- Na stůl rozložte **herní plán** s vyobrazenou **mapou města**, na které se nachází kruhové **náměstí** uprostřed mapy a na něj navazují jednotlivé **čtvrtě** uspořádané po obvodu kruhu. (Náměstí se pro účely hry nepovažuje za čtvrtě.) Podél okrajů herního plánu se nachází **počítadlo bodů prestiže**.
- Na náměstí položte oba **žetony obchodních cechů**.
- Pečlivě zamíchejte balíček s **kartami předmětů**, nazývaný též **balíček bazaru**, a položte jej lícem dolů poblíž herního plánu. Vedle něj vyložte z tohoto balíčku lícem vzhůru vrchní dvě karty.
- Vedle karet s předměty položte lícem dolů zamíchaný balíček **karet Velkého trhu**.
- Na volné místo vedle herního plánu položte **žetony zboží**, roztríděné na jednotlivé barvy.
- Balíček s **kartami ovládnutí trhu** zamíchejte a položte na volné místo vedle herního plánu lícem dolů. Z něj pak shora vezměte tolik karet, kolik je hráčů, obraťte je a položte vedle balíčku tak, aby byly dobře viditelné pro všechny hráče.
- Každý z hráčů si zvolí jeden z cechů (jednu ze čtyř barev). Vezme si všechny **figurky obchodníků** (dále jen **obchodníci**) této barvy, dále jednu **kartu popisu akcí**, jednu **kartu nápovědy** a 4 **hlasovací karty** („Posílení vlivu“, „Kšeft“, „Nábor“ a „Černý trh“), vše ve své barvě.
- Každý hráč umístí jednu svou figurku na počáteční světle zelené políčko na počítadle bodů prestiže, ostatní figurky pak položí na volné místo před sebou.

Ukázka přípravy hry pro tři hráče (modrý hráč má již všechny herní potřeby)



- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 1. Karty ovládnutí trhu | 6. Zboží |
| 2. Karty předmětů | 7. Obchodníci |
| 3. Karty Velkého trhu | 8. Karta popisu akcí |
| 4. Herní plán | 9. Hlasovací karty |
| 5. Žetony obchodních cechů | 10. Žeton aktivního hráče |

Začátek hry

Nejmladší hráč vezme dva své obchodníky a položí je do dvou různých čtvrtí dle svého výběru. Každý z ostatních hráčů v pořadí po směru hodinových ručiček pak také položí do dvou různých čtvrtí po jednom ze svých obchodníků (mohou pokládat obchodníky i do čtvrtí, kde už mají své obchodníky jiní hráči). Nakonec si nejmladší hráč vezme **žeton aktivního hráče**.

Hráč s žetonem aktivního hráče se stává **aktivním hráčem** a v tomto tahu řídí hru. Po odehrání celého svého tahu předá žeton aktivního hráče hráči nacházejícímu se vedle něj po směru hodinových ručiček.

Obecná pravidla

Každý tah obsahuje čtyři fáze. Následující pravidla jsou společná pro všechny tyto fáze.

Počet žetonů zboží

Každý hráč může vlastnit maximálně 6 žetonů zboží od každé barvy. Když dosáhne tohoto množství, nemůže si vzít žádné další zboží příslušné barvy, dokud zase nebude mít méně než 6 žetonů této barvy.

Žetony obchodních cechů

Nachází-li se ve čtvrti nebo na náměstí některý z žetonů obchodního cechu, nelze tam umisťovat nové obchodníky.

Není-li výslovně řečeno jinak, nelze obchodníky přesouvat do čtvrti nebo na náměstí, pokud se tam nachází některý z žetonů obchodního cechu, ani je z takového místa přesouvat či odstraňovat.

Žeton obchodního cechu se po přesunutí z náměstí do některé ze čtvrtí již nemůže nikdy vrátit zpátky na náměstí. Na žádné ze čtvrtí nemohou být zároveň oba žetony obchodních cechů.

Průběh tahu aktivního hráče

Tah aktivního hráče obsahuje čtyři fáze. Pořadí jejich provádění je pevně dáno.

1. fáze – Město

Aktivní hráč si v této fázi musí vybrat jednu z následujících tří činností: návštěvu **tržišť**, **cechovního domu** nebo **bazaru**.

Tržišť

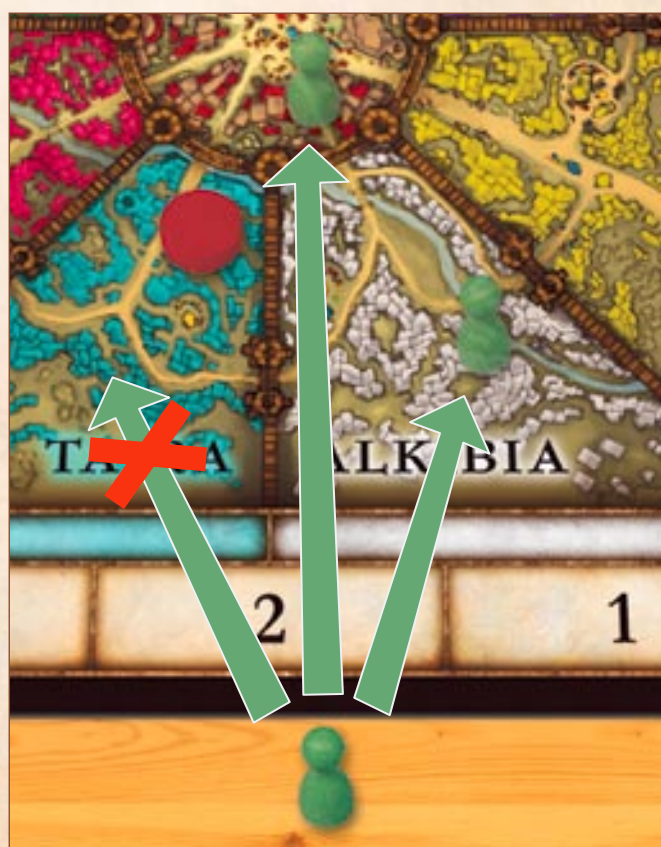
Hráč si může vzít až dva žetony zboží jedné barvy. Protože mu však pravidla nedovolují vlastnit od každé

barvy zboží více než 6 žetonů, nemůže si ani na tržišti vzít zboží, kterým by tento limit překročil.

Cechovní dům

Hráč má na výběr jednu ze dvou možností, jak naložit se svými obchodníky:

- Vezme jednoho svého obchodníka, kterého má mimo herní plán, a položí ho na mapu města (na náměstí nebo do některé čtvrti), kde se nenachází žeton obchodního cechu.
- **nebo**
• Odstraní až dva své obchodníky z takových míst na mapě města, kde se nenachází žeton obchodního cechu, a odloží je ke svým ostatním obchodníkům mimo herní plán.



Možnosti pokládání nových obchodníků na mapu města při návštěvě cechovního domu

Bazar

Aktivní hráč **musí** po vstupu na bazar zahájit **dražbu** o některý z vyložených předmětů vedle balíčku bazaru. Aby mohla být dražba zahájena, musí aktivní hráč vlastnit zboží, kterým dokáže zaplatit vyvolávací cenu předmětu uvedenou na jeho kartě, a to včetně určené barevné kombinace zboží. (Pokud nedokáže zaplatit ani jeden z vyložených předmětů, první fáze končí, aniž by dražba proběhla.) Aktivní hráč tedy nabídne cenu, za jakou chce předmět koupit; ta nesmí být niž-

ší než jeho vyvolávací cena. Poté, co aktivní hráč zahájí dražbu, může každý z hráčů (v pořadí po směru hodinových ručiček od aktivního hráče) buď navýšit aktuální cenu, anebo se zdržet dražby. Aby hráč mohl navýšit cenu, musí vlastnit odpovídající počet zboží v množství a kombinaci barev určených vyvolávací cenou předmětu a zároveň mít dostatečné množství zboží pro navýšení. Jakmile se hráč zdrží dražby, nemůže se už do dražby o tento předmět znovu zapojit. Když je opět na řadě aktivní hráč, může nejvyšší nabídku jen dorovnat. Pak je na ostatních dražitelích, zda nabídku znovu zvýší. Pokud aktivní hráč předmět nezakoupil a má dostatek zboží na zaplacení druhého vyloženého předmětu, může o něj zahájit dražbu. Nové předměty z balíčku bazaru se do nabídky doplní až na konci fáze.

Další pravidla pro dražbu

- Jestliže hráč nemá dostatek zboží, aby převýšil aktuální nabídku, pak automaticky odstupuje z dražby.
- Zboží, které chce hráč nabídnout nad vyvolávací cenu předmětu, může být v libovolné kombinaci barev.
- Aktivní hráč má tuto výhodu: chce-li získat převahu v dražbě ve svůj prospěch, stačí mu nejvyšší nabídku jiného hráče jen dorovnat. Ostatní účastníci dražby mohou samozřejmě nabídku opět zvýšit.
- Hráč, který vyslovil nejvyšší nabídku, odevzdá zboží do banku a stává se šťastným vlastníkem vydraženého předmětu. Ten umístí viditelně před sebe a svého obchodníka na počítaadle bodů prestiže posune o právě získaný počet bodů uvedený na kartě předmětu.
- Aktivní hráč může ve svém tahu zakoupit jen jeden předmět. Koupí-li první dražený předmět, nemůže již zahájit dražbu o druhý.

Ve chvíli, kdy aktivní hráč nemůže nebo nechce zahájit další dražbu, otočí nové předměty z balíčku bazaru, aby byly opět vyloženy dva předměty, a tím ukončí první fázi.

Používání předmětů

Na každé kartě předmětu je uvedeno, kdy se provede jeho efekt. Předmět zůstává ve vlastnictví hráče až do konce hry, není-li na něm uvedeno, že ho má hráč odložit. Některé předměty mohou být použity opakovaně. Jejich efekt se může provést:

- ihned po zakoupení; v takovém případě má předmět jen jednorázový přínos
- na začátku tahu hráče, který předmět vlastní, tj. ještě před tím, než se tento hráč rozhodne, jaké místo navštíví v první fázi svého tahu
- v konkrétní situaci popsané na kartě; efekt se provede ihned, jakmile tato situace nastane



Popis karty předmětu

- Jméno předmětu
- Body prestiže získané zakoupením předmětu
- Doplňující symbol
- Vyvolávací cena předmětu
- Zvláštní schopnost předmětu



Symbol koruny

Některé předměty na sobě mají symbol koruny. Znamená to, že jejich efekt ovlivňuje kromě majitele předmětu i všechny ostatní hráče, kteří také vlastní alespoň jeden předmět se symbolem koruny. Jestliže aktivní hráč vlastní více než jeden předmět se symbolem koruny, určí pořadí provádění jejich efektů.

Poznámka

Každá z výše uvedených tří akcí může aktivnímu hráči přinést užitek; nezapomeňte však, že výsledek akce může přijít vniveč, pokud by tím hráč měl porušit některé z obecných pravidel. Například navštíví-li aktivní hráč tržiště, i když už má 6 červených a 6 černých žetonů zboží, žádné další zboží nezíská.

2. fáze – Diplomacie

Aktivní hráč určí jednu čtvrt', na které se nenachází žeton obchodního cechu, pak zvolí jeden žeton obchodního cechu a přesune ho na vybranou čtvrt'. Tato čtvrt' je až do konce fáze označována jako **aktivní čtvrt'**. Každou čtvrt', která s ní přímo sousedí, budeme v této fázi nazývat **sousední čtvrt'**. Každý hráč pak vybere jednu ze svých hlasovacích karet a položí ji skrytě lícem dolů před sebe. Když mají všichni hráči vybrány své hlasovací karty, otočí je lícem vzhůru tak, aby byly viditelné pro ostatní hráče. Po otočení hlasovacích karet nejprve provede svou akci aktivní hráč. Po něm provádějí své akce další hráči v pořadí po směru hodinových ručiček.

Efekt každé hlasovací karty se pro příslušného hráče určí z **karty popisu akcí** podle celkového počtu hlasovacích karet stejného jména.

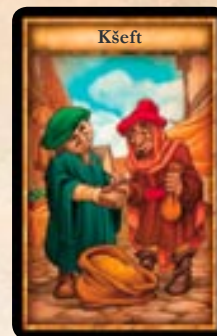
Kšeft	Černý trh	Posílení vlivu	Nábor
Získáváte 2 zboží téže barvy, pokud má žeton obchodního cechu v aktivní čtvrti.	Vezmete si 1 zboží od některého ze soupeřů.	Zvolte jednoho z hráčů. Všichni jeho obchodníci jsou z aktivní čtvrti vyhnáni.	Umístíte jednoho svého obchodníka do libovolné čtvrti, ve které se nenachází žeton obchodního cechu.
Získáváte 1 zboží za každého obchodníka, kterého máte v aktivní čtvrti. Barva zboží je stejná jako barva žetonu obchodního cechu v aktivní čtvrti.	Získáváte 2 zboží. Každé z nich může být libovolné barvy.	Můžete přesunout do aktivní čtvrti až 2 své obchodníky z jedné ze sousedních čtvrtí, ve které se nenachází žeton obchodního cechu.	Umístíte jednoho svého obchodníka na náměstí, pokud se tam nenachází žeton obchodního cechu.
Získáváte 1 zboží za každého obchodníka, kterého máte na náměstí. Barva zboží je stejná jako barva žetonu obchodního cechu v aktivní čtvrti.	Ztrácíte všechno své zboží. Všichni vaši obchodníci jsou z aktivní čtvrti vyhnáni.	Můžete přesunout z aktivní čtvrti až 2 své obchodníky do jedné ze sousedních čtvrtí, ve které se nenachází žeton obchodního cechu.	Můžete umístit až 2 své obchodníky do jedné ze sousedních čtvrtí, ve které se nenachází žeton obchodního cechu.

Příklad: Během hlasování zahrál Petr kartu „Černý trh“, Jana zahrála kartu „Kšeft“ a Richard zahrál kartu „Černý trh“. Jana v tomto hlasování získala dvě zboží v barvě žetonu cechu, který se nachází v aktivní čtvrti. Petr a Richard si každý vzal dvě zboží, přičemž barvu zboží si každý vybral podle svého uvážení.

Pro snadnější orientaci mezi vlastnostmi karet akcí můžete využít následující shrnutí jejich určení a vlivu na hru. Přesný popis je uveden na kartě popisu akcí, kterou má každý z hráčů po celou dobu hry k dispozici:

Kšeft – umožňuje hráči získat zboží, které pak může využít pro nákup předmětů nebo je prodat na Velkém trhu. Jestliže je hráč jediný, kdo si při hlasování zvolil tuto akci, pak získává dvě zboží bez jakýchkoliv omezení. Pokud ale pro akci „Kšeft“ hlasuje více hráčů, závisí množství získaného zboží

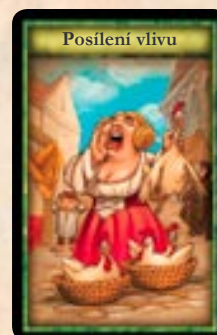
na počtu obchodníků, které má hráč v aktivní čtvrti, nebo na náměstí (čím více má hráč obchodníků na náměstí a v aktivní čtvrti, tím více zboží má šanci získat). Nemá-li hráč v aktivní čtvrti nebo na náměstí žádného obchodníka, může se stát, že žádné zboží nedostane.



Černý trh – také přináší hráči zboží. Buď si jej vezme od jiného hráče, nebo jej obdrží z banku. V obou případech nejsou vyžadovány další podmínky pro jeho získání. Je zde ale jedno nebezpečí, které se vyplatí nepodceňovat – pokud se pro Černý trh rozhodnou více než dva hráči, pak všichni zúčastnění ztrácejí všechno své zboží a jejich obchodníci jsou vyhnáni z aktivní čtvrti.



Posílení vlivu – je akce, s jejíž pomocí může hráč přesunovat své obchodníky mezi čtvrtěmi, anebo vypudit obchodníky jiných hráčů z aktivní čtvrti a tím výrazně změnit dominantní postavení na trhu v této části města. Akce „Posílení vlivu“ bývá často klíčová pro získání karty ovládnutí trhu ve čtvrté fázi tahu aktivního hráče a její použití je většinou nutno dobře naplánovat. Můžete vyhnat i své vlastní obchodníky, nebo zvolit hráče, který ve čtvrti žádné obchodníky nemá.



Nábor – je způsob, jak dostat další obchodníky do města. Podle počtu hráčů, kteří si také zvolí tuto akci, se pak určí, kam budou noví obchodníci umístěni – do kterékoliv čtvrti, na náměstí, nebo do jedné ze sousedních čtvrtí.



Vyhnání

S pojmem „vyhnání“ se můžete setkat v popisu určitých akcí a také v textu na některých kartách předmětů. Každý hráč, na kterého se vyhnání vztahuje, provede tyto úkony:

Přesune na **každou** ze sousedních čtvrtí jednoho svého obchodníka z aktivní čtvrti (pokud má ve čtvrti jen jednoho obchodníka, vybere si, na kterou stranu ho přesune). Nemůže však přesunout obchodníka do čtvrti, na které se nachází žeton obchodního cechu. V takovém případě přesune jen jednoho obchodníka, do druhé ze sousedních čtvrtí.

Všechny ostatní své obchodníky, kteří zůstali v aktivní čtvrti, odloží před sebe mimo herní plán.



Ukázka vyhnání 4 obchodníků ze čtvrti Taira

3. fáze – Velký trh

Jestliže se na konci druhé fáze nachází na náměstí méně než 5 obchodníků jakýchkoliv barev, třetí fáze se neprovede a aktivní hráč přejde ke čtvrté fázi. Je-li na náměstí aspoň 5 obchodníků, aktivní hráč otočí horní **kartu Velkého trhu** a postupuje podle následujících pravidel:

Jestliže má na náměstí alespoň jednoho obchodníka a zároveň vlastní aspoň takové množství zboží libovolné barvy, jaké je uvedeno na otočené kartě Velkého trhu, **musí** odevzdat uvedené množství zboží (v libovolné kombinaci barev) do banku. Za to si přičte tolik bodů prestiže, kolik je na kartě Velkého trhu uvedeno (posune svého obchodníka na počítadle bodů o odpovídající počet polí). Po této výměně zboží za body prestiže přesune jednoho svého obchodní-



ka z náměstí na libovolnou čtvrt', na které se nenachází žeton obchodního cechu. Ať už provedl výměnu zboží za body prestiže či nikoli, je nyní na řadě hráč po jeho levé ruce, který provede stejnou činnost.

Všichni hráči se takto střídají v obchodování na Velkém trhu, až do okamžiku, kdy už žádný z hráčů nemůže směnit zboží za body prestiže (nemá obchodníka na náměstí nebo nemá potřebné množství zboží). V té chvíli třetí fáze končí a aktivní hráč vloží otočenou kartu Velkého trhu na spodek balíčku lícem dolů.

4. fáze – Ovládnutí trhu

Body prestiže lze také získat splněním podmínek **karty ovládnutí trhu**. K tomu je potřeba dosáhnout statutu **dominance** ve třech čtvrtích, které jsou společně uvedeny na některé z vyložených karet ovládnutí trhu.

Hráč získá v některé ze čtvrtí status dominance, jestliže má v této čtvrti aspoň dva své obchodníky a zároveň v ní má více obchodníků než kterýkoliv jiný hráč.

Jestliže některý z hráčů splňuje v této fázi podmínky pro získání karty ovládnutí trhu, pak tuto skutečnost může oznámit ostatním hráčům a příslušnou kartu si vzít. Každá karta ovládnutí trhu dává svému majiteli 3 body prestiže (které hráč ihned po získání zaznamená na počítadle bodů prestiže). Kartu ovládnutí trhu pak nechá hráč ležet před sebou a vyloží z balíčku karet ovládnutí trhu novou kartu (pokud již nejsou tyto karty rozebrány). Novou kartu ovládnutí trhu může některý z hráčů získat rovněž ještě v této fázi.



Ukončení tahu hráče

Po skončení poslední fáze se uzavírá tah aktivního hráče. Ten předá žeton aktivního hráče soupeři, který se nachází vedle něj po směru hodinových ručiček. Tento hráč se tím stane aktivním hráčem a začne odehrávat svůj tah.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy na začátku tahu hráče, který zahajoval hru, má některý z hráčů 12 či více bodů prestiže. Vítězem se pak stává hráč, který má nejvyšší počet bodů prestiže. Má-li více hráčů stejný nejvyšší počet bodů, vítězí hráč, který vlastní více zboží. Když ani množství zboží nedokáže rozhodnout o vítězi, potom tito hráči vítězí společně.

Ukázková hra

Pro snadnější přiblížení herních mechanismů vám nabízíme ukázkovou partii hry, ve které se budeme dívat očima jednoho z hráčů – Petra – na průběh jednoho tahu hry. Této partie se účastní ještě další tři hráči, Petrovi přátelé – Jana, Marek a Linda.

Po otevření krabice s hrou pomohl Petr ostatním připravit vše ke hře. Doprostřed stolu položil herní plán. Z pytlíčku pak na volné místo vysypal všechny dřevěné žetony, které v něm byly obsaženy. Z hromádky vybral žetony obchodních cechů a položil je doprostřed mapy města, na náměstí. Pak si vzal všechny žetony obchodníků modré barvy (Petrova oblíbená barva), kartu popisu akcí a kartu nápovědy s modrým pozadím a 4 hlasovací karty s modrým orámováním. Pak zamíchal balíček karet ovládnutí trhu, otočil čtyři karty a vyložil je vedle balíčku. Ostatní hráči mezitím dokončili přípravu zbylých částí hry. Nakonec každý hráč položil na dvě různé čtvrti po jednom svém obchodníkovi. Jelikož je Petr nejmladším hráčem, pokládal své obchodníky jako první. Protože čtvrt Šakara je uvedena jen na jedné kartě ovládnutí trhu, rozhodl

se položit svého obchodníka právě tam, aby se tak vyhnul soupeření o čtvrti uvedené na dvou nebo třech kartách. Druhého obchodníka pak umístil na Likaran. Ostatní hráči také umístili po dvou svých obchodnících do různých čtvrtí podle svého uvážení.

Petr je nejmladším hráčem v této hře, proto si vezme žeton aktivního hráče a zahajuje hru.

Nejprve si Petr volí, kterou ze tří možností v první fázi využije. Po chvílce váhání vybírá „Cechovní dům“ a pokládá dalšího svého obchodníka na čtvrt Šakara. Protože má v této čtvrti teď už dva své obchodníky a nikdo další zde nemá aspoň tolik obchodníků jako on, získává ve Škakaře status dominance. To se bude v budoucnu hodit. Tím pro Petra skončila první fáze a nastává fáze druhá.

Protože oba žetony obchodního cechu jsou zatím na náměstí, může si Petr vybrat kteroukoliv čtvrt. Vybírá si opět Šakaru, kde jen on má své obchodníky, a přemístí na ni černý žeton obchodního cechu. V této chvíli si každý z hráčů vybere jednu ze svých hlasovacích karet a položí ji lícem dolů na stůl. Petr si vybral kartu „Kšeft“.



Poté, co si každý zvolil hlasovací kartu, otočí všichni své vybrané karty lícem vzhůru. Jana, která sedí vedle Petra po směru hodinových ručiček, zvolila také kartu „Kšeft“. Marek, který sedí vedle Jany, si vybral „Černý trh“. A poslední Linda se rozhodla pro „Nábor“. Jako první vyhodnocuje svou kartu Petr. Protože jsou nyní ve hře zahrány již dvě karty „Kšeft“ (Petřova a Janina), musí Petr provést druhou akci podle karty popisu akcí, která říká „Získáváte jedno zboží za každého obchodníka, kterého máte v aktivní čtvrti. Barva zboží je určena podle žetonu obchodního cechu v aktivní čtvrti.“ Petr má v aktivní čtvrti obchodníky dva, získává tedy dvě zboží černé barvy. Další je na řadě Jana. I ona má provést druhou akci z popisu „Kšeftu“, protože ale nemá ani jednoho obchodníka v aktivní čtvrti, nedostane žádné zboží. Další v pořadí je Marek, který vezme Petrovi jedno jeho zboží. Jako poslední hraje Linda, která vezme jednoho svého obchodníka z hromádky před sebou a položí ho do čtvrti Likaran. Protože všichni hráči tímto provedli své akce, končí druhá fáze a nastává fáze třetí, Velký trh. Na náměstí není v této chvíli ani jeden obchodník, Velký trh se tedy nekoná. Jelikož nikdo z hráčů nespĺňuje podmínky pro získání kterékoliv karty ovládnutí trhu, je i čtvrtá fáze hned ukončena. Petr předává žeton aktivního hráče Janě, která se tak stává aktivním hráčem a zahajuje svůj tah od první fáze.

Dodatky

Tyto dodatky řeší problémy a případné nejasnosti při použití některých předmětů. Pokud si nejste jisti způsobem použití nějakého předmětu, zde byste měli najít řešení.

Historická kniha

Efekt předmětu se provede v okamžiku vstupu na bazar, tedy ještě před zahájením dražby.

Paklíče

Pokud vám všechny tři otočené předměty přinesou stejný počet bodů prestiže, nezískáte žádný.

Staré mince

Tento předmět můžete použít samozřejmě jen v případě, že jsou splněny podmínky pro proběhnutí Velkého trhu, tj. na náměstí se nachází aspoň 5 obchodníků.

Rady do začátku

- Na začátku hry, kdy se na náměstí ještě stále nacházejí žetony obchodních cechů, byste měli počítat s rizikem při hlasování kartou akce „Nábor“. Bude-li ještě jeden hráč také hlasovat pro „Nábor“, ani jednomu z vás to nepřinese užitek a vy tak ztratíte jednu drahocennou akci.
- Hlasuje-li pro akci „Posílení vlivu“ jen jeden hráč, nemusí její účinek nutně použít jen na soupeře. S pomocí této akce můžete také efektivně přesunovat své obchodníky po herním plánu (například v případě, kdy získáte kartu ovládnutí trhu a přejete si začít obsazovat jiné čtvrti pro získání další karty ovládnutí trhu).
- Získávat dominance ve čtvrtích lze velmi efektivně díky Velkému trhu, během kterého se obchodníci stěhují po prodeji zboží z náměstí do okolních čtvrtí.
- Jestliže se vám některý z předmětů v nabídce bazaru zalíbí natolik, že se rozhodnete na něj našetřit potřebné zboží a získat ho v následné dražbě, pečlivě zvažujte zahrání hlasovací karty „Nábor“ v diplomatické fázi. Může se pak stát, že svého obchodníka budete muset umístit na náměstí. Pokud proběhne Velký trh dříve, než budete mít možnost dražit, váš obchodník na náměstí prodá své zboží a vy sice získáte cenné body prestiže, zakoupení vytouženého předmětu se tím ale oddálí do vzdálené neurčité budoucnosti.

Poděkování

Závěrem bych rád vyjádřil své poděkování a uznání všem lidem, kteří mi velmi pomohli při vývoji této hry. **Ivan Dostál** a **Lada Urbanová** pomohli upravit tento návod tak, aby byl přehledný a srozumitelný. **Ondřej Cigánek**, **Vít Štaufčík**, **Pavel Prachař** a **Vláš Chvátil** přispěli dobrými radami, které mi velmi pomohly doladit herní systém. A **Pavel Jung**, **Daniel Frejek**, **Jiří Kohoutek**, **Rostislav Řeha**, **Tomáš Zahradníček** a **Marcel Brabec** si našli dostatek času k tomu, aby si společně se mnou hru mnohokrát zahráli a pomohli nalézt skryté chyby.

AUTOŘI

Tvůrce hry: Zbyněk Vrána

Obrázek na krabici: Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

Herní plán: Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

Ilustrace: Tomáš Kučerovský, Jan Kantor

Grafický design: Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Silvia Čillíková, Martin Kučera, Milan Horák, Jonathan Franklin, Jörg Schmidt-Ebeling

© 2007 Zbyněk Vrána

© 2007 ALTAR