

JANTARIS

Spoločenská stolná hra pre 3–4 hráčov

Autor: Zbyněk Vrána



V dobách dávno minulých vo veľkom meste Jantaris... Dva mocné obchodné cechy spolu súperia o najvýhodnejšie postavenie na trhu a najvyššie obchodné zisky. Ty v tejto hre predstavuješ cechmajstra jedného z menších obchodných cechov, ktorý sa na tunajšom trhu snaží nielen presadiť sa v tieni oboch mocných cechov, ale tiež prevziať nad trhom plnú kontrolu. To môžeš dosiahnuť len zvyšovaním prestíže svojho cechu v očiach obyvateľov mesta a ostatných cechov. Je niekoľko spôsobov, ako to dosiahnuť – dokážeš ich využiť a stať sa novým kráľom jantarských obchodníkov?

Potreby pre hru

- 1 herný plán s mapou mesta a počítadlom bodov prestíže
- 60 figúrok obchodníkov (4 farby po 15 figúrkach)
- 1 žetón aktívneho hráča
- 2 žetóny obchodných cechov (1 červený, 1 čierny)
- 20 kariet predmetov (s hnedými rámečkmi)
- 8 kariet ovládnutia trhu (s čiernymi rámečkmi)
- 6 kariet Veľkého trhu (s červenými rámečkmi)
- 16 hlasovacích kariet (4 druhy kariet v štyroch provedeniach)
- 48 žetónov tovaru (farebné drevené kocky, 24 červených, 24 čiernych)
- 4 karty popisu akcií
- 4 karty nápovedy

Príprava hry

- Na stôl rozložte **herný plán** s vyobrazenou **mapou mesta**, na ktorej sa uprostred nachádza kruhové **námestie** a naňho nadväzujú jednotlivé **štvrte** usporiadané po obvode kruhu. (Námestie sa pre účely hry nepovažuje za štvrť.) Pozdĺž okraja herného plánu sa nachádza **počítadlo bodov prestíže**.
- Na námestie položte oba **žetóny obchodných cechov**.
- Starostlivo zamiešajte balíček s **kartami predmetov**, nazývaný tiež **balíček bazáru**, a položte ho lícom dole vedľa herného plánu. Vedľa neho vyložte z tohto balíčka lícom nahor dve vrchné karty.
- Vedľa kariet s predmetmi položte lícom dole zamiešaný balíček **kariet Veľkého trhu**.
- Na voľné miesto vedľa herného plánu položte **žetóny tovaru**, roztriedené na jednotlivé farby.
- Balíček s **kartami ovládnutia trhu** zamiešajte a položte na voľné miesto vedľa herného plánu lícom dole. Z neho potom zhora vezmite toľko kariet, koľko je hráčov, obráťte ich a položte vedľa balíčka tak, aby boli dobre viditeľné pre všetkých hráčov.
- Každý z hráčov si zvolí jeden z cechov (jednu zo štyroch farieb). Vezme si všetky **figúrky obchodníkov** (ďalej len **obchodníci**) tejto farby, ďalej jednu **kartu popisu akcií**, jednu **kartu nápovedy** a **4 hlasovacie karty** („Posilnenie vplyvu“, „Kšeft“, „Nábor“ a „Čierny trh“), všetko vo svojej farbe.
- Každý hráč umiestni jednu svoju figúrku na počiatkové svetlozelené políčko na počítadle bodov prestíže, ostatné figúrky potom položí na voľné miesto pred sebou.

Ukážka prípravy hry pre troch hráčov (modrý hráč má už všetky herné potreby)



- | | |
|-----------------------------|---------------------------|
| 1. Karty ovládnutia trhu | 6. Tovar |
| 2. Karty predmetov | 7. Obchodníci |
| 3. Karty Veľkého trhu | 8. Karta popisu akcií |
| 4. Herný plán | 9. Hlasovacie karty |
| 5. Žetóny obchodných cechov | 10. Žetón aktívneho hráča |

Začiatok hry

Najmladší hráč vezme dvoch svojich obchodníkov a položí ich do dvoch rôznych štvrtí podľa svojho výberu. Každý z ostatných hráčov v poradí po smere hodinových ručičiek potom tiež položí do dvoch rôznych štvrtí po jednom zo svojich obchodníkov (môžu dávať obchodníkov i do štvrtí, kde už majú iní hráči svojich obchodníkov). Nakoniec si najmladší hráč vezme **žetón aktívneho hráča**.

Hráč s žetónom aktívneho hráča sa stáva **aktívnym hráčom** a v tomto ťahu riadi hru. Po odohraní celého svojho ťahu dá žetón aktívneho hráča hráčovi nachádzajúcemu sa vedľa neho po smere hodinových ručičiek.

Všeobecné pravidlá

Každý ťah obsahuje štyri fázy. Nasledujúce pravidlá sú spoločné pre všetky tieto fázy.

Počet žetónov tovaru

Každý hráč môže vlastniť maximálne 6 žetónov tovaru každej farby. Keď dosiahne toto množstvo, nemôže si vziať žiaden ďalší tovar príslušnej farby, pokiaľ zasa nebude mať menej než 6 žetónov tejto farby.

Žetóny obchodných cechov

Ak sa vo štvrti alebo na námestí nachádza niektorý zo žetónov obchodného cechu, nemôžete tam umiestňovať nových obchodníkov.

Ak to nie je výslovne povolené, nemôžete obchodníkov presúvať do štvrtí alebo na námestie, pokiaľ sa tam nachádza niektorý zo žetónov obchodného cechu, ani ich z takého miesta presúvať či odstraňovať.

Žetón obchodného cechu sa po presunutí z námestia do niektorej zo štvrtí už nemôže nikdy vrátiť späť na námestie. Na žiadnej zo štvrtí nemôžu byť zároveň oba žetóny obchodných cechov.

Priebeh ťahu aktívneho hráča

Ťah aktívneho hráča obsahuje štyri fázy. Poradie ich uskutočňovania je pevne dané.

1. fáza – Mesto

Aktívny hráč si v tejto fáze musí vybrať jednu z nasledujúcich troch činností: návštevu **tržnice**, **cechového domu** alebo **bazáru**.

Tržnica

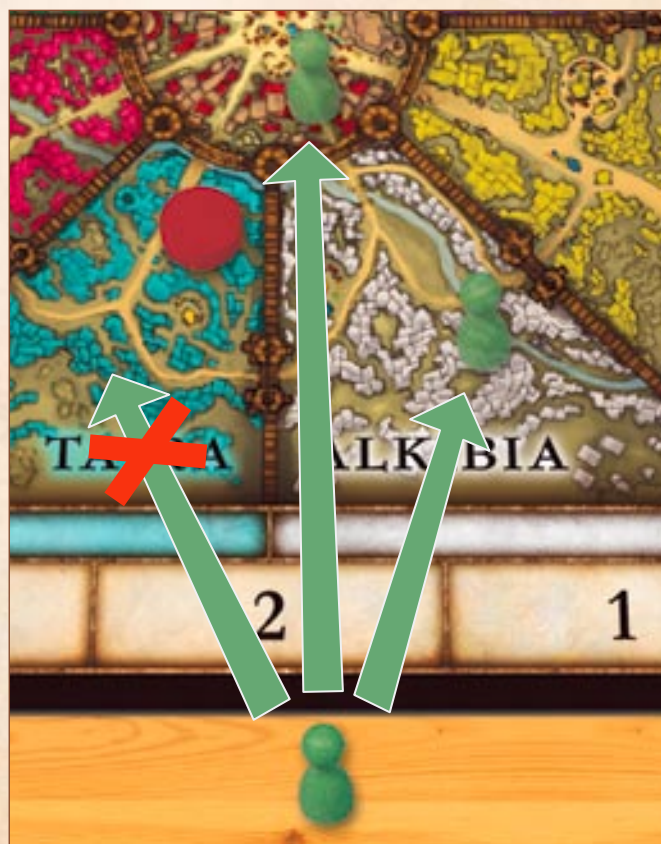
Hráč si môže vziať až dva žetóny tovaru jednej farby. Pretože mu však pravidlá nedovoľujú vlastniť viac než

6 žetónov každej farby tovaru, nemôže si ani na tržnici vziať tovar, ktorým by tento limit prekročil.

Cechový dom

Hráč má na výber jednu z dvoch možností, ako naložiť so svojimi obchodníkmi:

- Vezme jedného svojho obchodníka, ktorého má mimo herný plán, a položí ho na mapu mesta (na námestie alebo do niektorej zo štvrtí), kde sa nenachádza žetón obchodného cechu.
- **alebo**
- Odstráni až dvoch svojich obchodníkov z miest na mape mesta, kde sa nenachádza žetón obchodného cechu, a odloží ich k svojim ostatným obchodníkom mimo herný plán.



Možnosti ukladania nových obchodníkov na mapu mesta pri návšteve cechového domu

Bazár

Aktívny hráč **musí** po vstupe na bazár zahájiť **dražbu** o niektorý z vyložených predmetov vedľa balíčka bazáru. Aby mohla byť dražba zahájená, musí aktívny hráč vlastniť tovar, ktorým dokáže zaplatiť vyvolávaciu cenu predmetu uvedenú na jeho karte, a to vrátane určenej farebnej kombinácie tovaru. (Ak nedokáže zaplatiť ani jeden z vyložených predmetov, prvá fáza končí bez toho, aby sa dražba uskutočnila.) Aktívny hráč teda ponúkne cenu, za akú chce predmet kúpiť;

tá nesmie byť nižšia než jeho vyvolávacia cena. Potom, čo aktívny hráč zahájí dražbu, môže každý z hráčov (v poradí po smere hodinových ručičiek od aktívneho hráča) buď navíšiť aktuálnu cenu, alebo sa zdržať dražby. Aby hráč mohol navíšiť cenu, musí vlastniť zodpovedajúci počet tovaru v množstve a kombinácii farieb určených vyvolávacou cenou predmetu a zároveň mať dostatočné množstvo tovaru na navíšenie. Akonáhle sa hráč zdrží dražby, nemôže sa už do dražby o tento predmet znovu zapojiť. Keď je znova na rade aktívny hráč, môže najvyššiu ponuku len dorovnať. Potom je na ostatných dražiteľoch, či ponuku znovu zvýšia. Ak aktívny hráč predmet nezakúpil a má dostatok tovaru na zaplatenie druhého vyloženého predmetu, môže oň zahájiť dražbu. Nové predmety z balíčka bazáru sa do ponuky doplnia až na konci fáze.

Ďalšie pravidlá pre dražbu

- Ak hráč nemá dostatok tovaru, aby prevýšil aktuálnu ponuku, tak automaticky odstupuje z dražby.
- Tovar, ktorý chce hráč ponúknuť nad vyvolávaciu cenu predmetu, môže byť v ľubovoľnej kombinácii farieb.
- Aktívny hráč má túto výhodu: ak chce získať prevahu v dražbe vo svoj prospech, stačí mu najvyššiu ponuku iného hráča len dorovnať. Ostatní účastníci dražby môžu samozrejme ponuku znovu zvýšiť.
- Hráč, ktorý vyslovil najvyššiu ponuku, odovzdáva tovar do banku a stáva sa šťastným vlastníkom vydraženého predmetu. Ten umiestni viditeľne pred seba a svojho obchodníka na počítadle bodov prestíže posunie o práve získaný počet bodov uvedený na karte predmetu.
- Aktívny hráč môže vo svojom ťahu zakúpiť len jeden predmet. Ak kúpi prvý dražený predmet, nemôže už zahájiť dražbu o druhý.

Vo chvíli, keď aktívny hráč nemôže alebo nechce zahájiť ďalšiu dražbu, otočí nové predmety z balíčka bazáru, aby boli opäť vyložené dva predmety, a tým ukončí prvú fázu.

Používanie predmetov

Na každej karte predmetu je uvedené, kedy sa uskutoční jeho efekt. Predmet zostáva vo vlastníctve hráča až do konca hry, ak na ňom nie je uvedené, že ho má hráč odložiť. Niektoré predmety môžu byť použité opakovane. Ich efekt sa môže vykonať:

- ihneď po zakúpení; v takom prípade má predmet len jednorázový prínos
- na začiatku ťahu hráča, ktorý predmet vlastní, teda ešte pred tým, než tento hráč začne uskutočňovať jednotlivé fázy svojho ťahu
- v konkrétnej situácii popísanej na karte; efekt sa uskutoční ihneď, ako táto situácia nastane



Popis karty predmetu

- Meno predmetu
- Body prestíže získané zakúpením predmetu
- Doplňujúci symbol
- Vyvolávacia cena predmetu
- Zvláštna schopnosť predmetu



Symbol koruny

Niektoré predmety na sebe majú symbol koruny. Znamená to, že ich efekt ovplyvňuje okrem majiteľa predmetu aj všetkých ostatných hráčov, ktorí tiež vlastnia aspoň jeden predmet so symbolom koruny. Ak aktívny hráč vlastní viac ako jeden predmet so symbolom koruny, určí poradie uskutočňovania ich efektov.

Poznámka

Každá z vyššie uvedených akcií môže aktívnemu hráčovi priniesť úžitok, nezabudnite však, že výsledok akcie môže vyjsť navnívoč, pokiaľ by tým hráč mal porušiť niektoré zo všeobecných pravidiel. Napríklad ak navštívi aktívny hráč tržnicu, aj keď už má 6 červených a 6 čiernych žetónov tovaru, žiaden ďalší tovar nezíska.

2. fáza – Diplomacia

Aktívny hráč určí jednu štvrt', na ktorej sa nenachádza žetón obchodného cechu, potom zvolí jeden žetón obchodného cechu a presunie ho na vybranú štvrt'. Táto štvrt' je až do konca fázy označovaná ako **aktívna štvrt'**. Každú štvrt', ktorá s ňou priamo susedí, budeme v tejto fáze nazývať **susednou štvrt'ou**. Každý hráč následne vyberie jednu zo svojich hlasovacích kariet a položí ju lícom dole pred seba. Keď majú všetci hráči vybrané svoje hlasovacie karty, otočia ich lícom nahor tak, aby boli viditeľné pre ostatných hráčov. Po otočení hlasovacích kariet najprv uskutoční svoju akciu aktívny hráč. Po ňom uskutočnia svoje akcie ďalší hráči v poradí po smere hodinových ručičiek.

Efekt každej hlasovacej karty sa pre príslušného hráča určí z **karty popisu akcií** podľa celkového počtu hlasovacích kariet rovnakého mena.

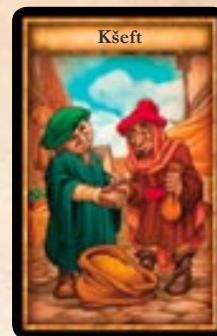
Kšeft	Čierny trh	Upevnenie vplyvu	Nábor
Získavate 2 tovary rovnakej farby, akú má žetón obchodného cechu v aktívnej štvrti.	Vezmite si 1 tovar od niektorého zo súperov.	Zvoľte jedného z hráčov. Všetci jeho obchodníci sú z aktívnej štvrti vyhnaní.	Umiestnite jedného obchodníka do ľubovoľnej štvrti, v ktorej sa nenachádza žetón obchodného cechu.
Získavate 1 tovar za každého obchodníka, ktorého máte v aktívnej štvrti. Farba tovaru je rovnaká ako farba žetónu obchodného cechu v aktívnej štvrti.	Získavate 2 tovary. Každý z nich môže byť ľubovoľnej farby.	Môžete presunúť do aktívnej štvrti až 2 svojich obchodníkov z jednej zo susedných štvrtí, v ktorej sa nenachádza žetón obchodného cechu.	Umiestnite jedného obchodníka na námestie, ak sa tam nenachádza žetón obchodného cechu.
Získavate 1 tovar za každého obchodníka, ktorého máte na námestí. Farba tovaru je rovnaká ako farba žetónu obchodného cechu v aktívnej štvrti.	Strácate všetok svoj tovar. Všetci vaši obchodníci sú z aktívnej štvrti vyhnaní.	Môžete presunúť z aktívnej štvrti až 2 svojich obchodníkov do jednej zo susedných štvrtí, v ktorej sa nenachádza žetón obchodného cechu.	Môžete umiestniť až 2 svojich obchodníkov do jednej zo susedných štvrtí, v ktorej sa nenachádza žetón obchodného cechu.

Príklad: Behom hlasovania zahrál Peter kartu „Čierny trh“, Jana zahrála kartu „Kšeft“ a Richard zahrál kartu „Čierny trh“. Jana v tomto hlasovaní získala dva tovary vo farbe žetónu cechu, ktorý sa nachádza v aktívnej štvrti. Peter a Richard si každý vzal dva tovary, pričom farbu tovaru si každý vybral podľa svojho uváženia.

Na jednoduchšiu orientáciu medzi vlastnosťami kariet akcií môžete využiť nasledujúce zhrnutie ich určenia a vplyvu na hru. Presný popis je uvedený na karte popisu akcií, ktorú má každý z hráčov po celú dobu hry k dispozícii:

Kšeft – umožňuje hráčovi získať tovar, ktorý potom môže využiť na nákup predmetov alebo ho predať na Veľkom trhu. Ak je hráč jediný, kto si pri hlasovaní zvolil túto akciu, získava dva tovary bez akýchkoľvek obmedzení. Pokiaľ ale pre akciu „Kšeft“ hlasuje viac hráčov, závisí množstvo získa-

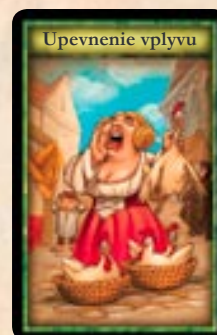
ného tovaru na počtu obchodníkov, ktorých má hráč v aktívnej štvrti, alebo na námestí (čím viac má hráč obchodníkov na námestí a v aktívnej štvrti, tým viac tovaru má šancu získať). Ak hráč nemá v aktívnej štvrti alebo na námestí žiadneho obchodníka, môže sa stať, že žiaden tovar nedostane.



Čierny trh – tiež prináša hráčovi tovar. Buď si ho vezme od iného hráča, alebo ho dostane z banku. V oboch prípadoch nie sú vyžadované ďalšie podmienky na jeho získanie. Je tu ale jedno nebezpečenstvo, ktoré sa vypláti nepodceňovať – pokiaľ sa pre „Čierny trh“ rozhodnú viac než dvaja hráči, potom všetci zúčastnení strácajú všetok svoj tovar a ich obchodníci sú vyhnaní z aktívnej štvrti.



Upevnenie vplyvu – je akcia, s pomocou ktorej môže hráč presúvať svojich obchodníkov medzi štvrtkami, alebo vypuďiť obchodníkov iných hráčov z aktívnej štvrti a tým výrazne zmeniť dominantné postavenie na trhu v tejto časti mesta. Akcia „Posilnenie vplyvu“ býva často kľúčová na získanie karty ovládnutia trhu vo štvrtkej fáze ťahu aktívneho hráča a jej použitie je väčšinou nutné dobre naplánovať. Môžete vyhnať aj svojich vlastných obchodníkov, alebo zvoliť hráča, ktorý vo štvrti žiadnych obchodníkov nemá.



Nábor – je spôsob, ako dostať ďalších obchodníkov do mesta. Podľa počtu hráčov, ktorí si tiež zvolia túto akciu, sa potom určí, kam budú noví obchodníci umiestnení – do ktorejkoľvek štvrti, na námestie, alebo do jednej zo susedných štvrtí.



Vyhnanie

S pojmom „**vyhnanie**“ sa môžete stretnúť v popise určitých akcií a tiež v texte na niektorých kartách predmetov. Každý hráč, na ktorého sa vyhnanie vzťahuje, urobí tieto úkony:

Presunie na **každú** zo susedných štvrtí jedného svojho obchodníka z aktívnej štvrte (pokiaľ má vo štvrti len jedného obchodníka, vyberie si, na ktorú stranu ho presunie). Nemôže však presunúť obchodníka do štvrte, na ktorej sa nachádza žetón obchodného cechu. V takom prípade presunie len jedného obchodníka, do druhej zo susedných štvrtí.

Všetkých ostatných svojich obchodníkov, ktorí zostali v aktívnej štvrti, odloží pred seba mimo herný plán.



Ukážka vyhnania 4 obchodníkov zo štvrte Taira

3. fáza – Veľký trh

Ak sa na konci druhej fázy nachádza na námestí menej než 5 obchodníkov akýchkoľvek farieb, tretia fáza sa neuskutoční a aktívny hráč prejde k štvrtej fáze. Ak je na námestí aspoň 5 obchodníkov, aktívny hráč otočí hornú **kartu Veľkého trhu** a postupuje podľa nasledujúcich pravidiel:

Ak má na námestí aspoň jedného obchodníka a zároveň vlastní aspoň také množstvo tovaru ľubovoľnej farby, aké je uvedené na otočenej karte Veľkého trhu, **musí** odovzdať uvedené množstvo tovaru (v ľubovoľnej kombinácii farieb) do banku. Za to si pripočíta toľko bodov prestíže, koľko je na karte Veľkého trhu uvedené (posunie svojho obchodníka na počítadle bodov o zodpovedajúci počet polí). Po tejto výmene tovaru za body prestíže presunie jedného svojho obchodníka z námestia na ľubovoľ-



nú štvrti, na ktorej sa nenachádza žetón obchodného cechu. Či už uskutočnil výmenu tovaru za body prestíže či nie, je teraz na rade hráč po jeho ľavej ruke, ktorý uskutoční rovnakú činnosť.

Všetci hráči sa takto striedajú v obchodovaní na Veľkom trhu, až do okamihu, kedy už žiaden z hráčov nemôže vymeniť tovar za body prestíže (nemá obchodníka na námestí alebo nemá potrebné množstvo tovaru). V tej chvíli tretia fáza končí a aktívny hráč vloží otočenú kartu Veľkého trhu na spodok balíčka lícom dole.

4. fáza – Ovládnutie trhu

Body prestíže je tiež možné získať splnením podmienok **karty ovládnutia trhu**. Na to je potrebné dosiahnuť štatút **dominancie** v troch štvrtiach, ktoré sú spoločne uvedené na niektorej z vyložených kariet ovládnutia trhu.

Hráč získa v niektorej zo štvrtí štatút dominancie, ak má v tejto štvrti aspoň dvoch svojich obchodníkov a zároveň v nej má viac obchodníkov než ktorýkoľvek iný hráč.

Ak niektorý z hráčov spĺňa v tejto fáze podmienky na získanie karty ovládnutia trhu, potom túto skutočnosť môže oznámiť ostatným hráčom a príslušnú kartu si vziať. Každá karta ovládnutia trhu dáva svojmu majiteľovi 3 body prestíže (ktoré hráč ihneď po získaní zaznamená na počítadle bodov prestíže). Kartú ovládnutia trhu potom nechá hráč ležať pred sebou a vyloží z balíčka kariet ovládnutia trhu novú kartu (pokiaľ už nie sú tieto karty rozobrané). Novú kartu ovládnutia trhu môže niektorý z hráčov získať tiež ešte v tejto fáze.



Ukončenie ťahu hráča

Po skončení poslednej fázy sa uzatvára ťah aktívneho hráča. Ten dá žetón aktívneho hráča súperovi, ktorý sa nachádza vedľa neho po smere hodinových ručičiek. Tento hráč sa tým stane aktívnym hráčom a začne odohrávať svoj ťah.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď na začiatku ťahu hráča, ktorý zahajoval hru, má niektorý z hráčov 12 či viac bodov prestíže. Víťazom sa potom stáva hráč, ktorý má najvyšší počet bodov prestíže. Ak má viac hráčov rovnaký najvyšší počet bodov, víťazí hráč, ktorý vlastní viac tovaru. Keď ani množstvo tovaru nedokáže rozhodnúť o víťazovi, potom títo hráči víťazia spoločne.

Ukážková hra

Na jednoduchšie priblíženie herných mechanizmov vám ponúkame ukázkovú partiu hry, v ktorej sa budeme dívať očami jedného z hráčov – Petra – na priebeh jedného ťahu hry. Tejto partie sa zúčastňujú ešte ďalší traja hráči, Petrovi kamaráti – Jana, Marek a Linda.

Po otvorení krabice s hrou pomohol Peter ostatným pripraviť všetko na hru. Doprostred stola položil herný plán. Z vrečúška potom na voľné miesto vysypal všetky drevené žetóny, ktoré v ňom boli obsiahnuté. Z kôpky vybral žetóny obchodných cechov a položil ich doprostred mapy mesta, na námestie. Potom si vzal všetky figúrky obchodníkov modrej farby (Petrova obľúbená farba), kartu popisu akcií a kartu nápovedy s modrým pozadím a 4 hlasovacie karty s modrým orámovaním. Potom zamiešal balíček kariet ovládnutia trhu, otočil štyri karty a vyložil ich vedľa balíčka. Ostatní hráči medzitým dokončili prípravu zvyšných častí hry. Nakoniec každý hráč položil na dve rôzne štvrte po jednom svojom obchodníkovi. Keďže je Peter najmladší hráč, ukladal svojich obchodníkov ako prvý. Pretože štvrť Shakara je uvedená len na jednej karte

ovládnutia trhu, rozhodol sa položiť svojho obchodníka práve tam, aby sa tak vyhol súpereniu o štvrte uvedené na dvoch alebo troch kartách. Druhého obchodníka potom umiestnil na Likaran. Ostatní hráči tiež umiestnili po dvoch svojich obchodníkoch na rôzne štvrte podľa svojho uváženia.

Peter je najmladším hráčom v tejto hre, preto si vezme žetón aktívneho hráča a zahajuje hru.

Najprv si Peter volí, ktorú z troch možností v prvej fáze využije. Po chvíľke váhania vyberá „Cechový dom“ a ukladá ďalšieho svojho obchodníka na štvrť Shakara. Pretože má na tejto štvrti teraz už dvoch svojich obchodníkov a nikto ďalší tu nemá aspoň toľko obchodníkov ako on, získava na Shakare štatút dominancie. To sa bude v budúcnosti hodiť. Tým pre Petra skončila prvá fáza a nastáva fáza druhá.

Pretože oba žetóny obchodného cechu sú zatiaľ na námestí, môže si Peter vybrať ktorúkoľvek štvrť. Vyberá si znova Shakaru, kde má len svojich obchodníkov, a premiestni na ňu čierny žetón obchodného cechu. V tej chvíli si každý z hráčov vyberie jednu zo svojich hlasovacích kariet a položí ju lícom dole na stôl. Peter si vybral kartu „Kšeft“.



Potom, čo si každý zvolil hlasovaciu kartu, otočia všetci svoje vybrané karty lícom nahor. Jana, ktorá sedí vedľa Petra po smere hodinových ručičiek, si tiež zvolila kartu „Kšeft“. Marek, ktorý sedí vedľa Jany, si vybral „Čierny trh“. A posledná Linda sa rozhodla pre „Nábor“. Ako prvý vyhodnocuje svoju kartu Peter. Pretože sú teraz v hre zahrnané už dve karty „Kšeft“ (Petrova a Janina), musí Peter vykonať druhú akciu podľa karty popisu akcií, ktorá hovorí „Získavate jeden tovar za každého obchodníka, ktorého máte v aktívnej štvrti. Farba tovaru je určená podľa žetónu obchodného cechu v aktívnej štvrti“. Peter má v aktívnej štvrti dvoch obchodníkov, a teda získava dva tovary čiernej farby. Ďalšia je na rade Jana. Aj ona má vykonať druhú akciu z popisu „Kšeftu“, pretože ale nemá ani jedného obchodníka v aktívnej štvrti, nedostane žiaden tovar. Ďalší v poradí je Marek, ktorý vezme Petrovi jeden jeho tovar. Ako posledná hraje Linda, ktorá vezme jedného svojho obchodníka z kôpky pred sebou a položí ho do štvrte Likaran. Pretože všetci hráči týmto uskutočnili svoje akcie, končí druhá fáza a nastáva tretia fáza, Veľký trh. Na námestí nie je v tejto chvíli ani jeden obchodník, Veľký trh sa teda nekoná. Keďže nikto z hráčov nespĺňa podmienky na získanie ktorejkoľvek karty ovládnutia trhu, je aj štvrtá fáza hneď ukončená. Peter dáva žetón aktívneho hráča Jane, ktorá sa tak stáva aktívnym hráčom a zahajuje svoj ťah od prvej fázy.

Dodatky

Tieto dodatky riešia problémy a prípadné nejasnosti pri použití niektorých predmetov. Pokiaľ si nie ste istí spôsobom použitia nejakého predmetu, tu by ste mali nájsť riešenie.

Historická kniha

Efekt predmetu sa vykoná v okamihu vstupu na bazár, teda ešte pred zahájením dražby.

Pakľúče

Pokiaľ vám všetky tri otočené predmety prinesú rovnaký počet bodov prestíže, nezískate žiaden.

Staré mince

Tento predmet môžete použiť samozrejme len v prípade, že sú splnené podmienky na prebehnutie Veľkého trhu, tj. na námestí sa nachádza aspoň 5 obchodníkov.

Rady do začiatku

- Na začiatku hry, kedy sa v meste ešte stále nachádzajú žetóny obchodných cechov, by ste mali počítať s rizikom pri hlasovaní kartou akcie „Nábor“. Ak bude ešte jeden hráč tiež hlasovať pre „Nábor“, ani jeden z vás nič nezíska a vy tak stratíte jednu drahocennú akciu.
- Ak hlasuje pre akciu „Posilnenie vplyvu“ len jeden hráč, nemusí jej účinok nutne použiť len na súpera. S jeho pomocou môžete tiež efektívne presúvať svojich obchodníkov po hernom pláne (napríklad v prípade, keď získate kartu ovládnutia trhu a prajete si začať obsadzovať iné štvrte na získanie ďalšej karty ovládnutia trhu).
- Získavať dominancie vo štvrtiach je možné veľmi efektívne vďaka Veľkému trhu, behom ktorého sa obchodníci sťahujú po predaji tovaru z námestia do okolitých štvrtí.
- Ak sa vám niektorý z predmetov v ponuke bazáru zapáči natoľko, že sa rozhodnete naňho naštériť potrebný tovar a získať ho v následnej dražbe, starostlivo zvažujte zahranie hlasovacej karty „Nábor“ v diplomatickej fáze. Môže sa potom stať, že svojho obchodníka budete musieť umiestniť na námestie. Pokiaľ prebehne Veľký trh skôr, než budete mať možnosť dražiť, váš obchodník na námestí predá svoj tovar a vy síce získate cenné body prestíže, zakúpenie vytúženého predmetu sa tým ale oddiali do vzdialenej neurčitej budúcnosti.

Pod'akovanie

Na záver by som rád vyjadril svoje poďakovanie a uznanie všetkým ľuďom, ktorí mi veľmi pomohli pri vývoji tejto hry. **Ivan Dostál** a **Lada Urbanová** pomohli upraviť tento návod tak, aby bol prehľadný a zrozumiteľný. **Ondřej Cigánek**, **Vít Staufčík**, **Pavel Prachař** a **Vláda Chvátil** prispeli dobrými radami, ktoré mi veľmi pomohli doladiť herný systém. A **Pavel Jung**, **Daniel Frejek**, **Jiří Kohoutek**, **Rostislav Řeha**, **Tomáš Zahradníček** a **Marcel Brabec** si našli dostatok času na to, aby si spoločne so mnou hru zahráli a pomohli v nej nájsť skryté chyby.

AUTORI

Tvorca hry: Zbyněk Vrána

Obrázok na krabici: Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

Herný plán: Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

Ilustrácie: Tomáš Kučerovský, Jan Kantor

Grafický design: Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

ZVLÁŠTNE POĎAKOVANIE

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

© 2007 Zbyněk Vrána

© 2007 ALTAR