Obchod a Expanze v 18. století

MOŘEPLAVCI

Ocitáte se v dobách, kdy se mapa světa teprve začala vytvářet. Námořní mocnosti rozšiřovaly svá impéria, vysílaly své lodi do nejvzdálenějších částí světa, aby objevily nové země, uzavřely nová spojenectví a dobyly nová území. Bohatství nově objevených cizích světů je lákavou odměnou pro ty, kteří si je svou silou a mazaností dokáží podmanit..., ale i udržet.

Reprezentujete rozvíjející se říši, která se snaží rozšířit svůj vliv a prestiž doma i napříč rozsáhlými oceány světa. Budete zápolit v objevování a mořeplavbě, v osidlování a válčení s ostatními velmocemi o ovládnutí zdrojů a regionů, které pomohou rozvinout vaše impérium. Správnými rozhodnutími musíte najít rovnováhu mezi kulturními, politickými, průmyslovými a finanční zisky tak, abyste upevnili moc svého impéria. Cesty, které vyberete, války, které povedete, rozhodnutí, která učiníte, budou mít vliv na konečnou podobu nového světa...

Bude vaše impérium tím nejsilnějším, až se mapa světa zaplní?

Od 12 let • 3–5 hráčů • 90 minut

CÍL HRY

Cílem hry je co nejvíce proslavit své impérium. Hráči obsazováním měst, plavbou po obchodních cestách, získáváním karet a stavbou budov zvyšují svou úroveň rozvoje, tj. průmyslu, kultury, financí a politiky, a za to vše sklízí slávu. Krátkodobé cíle, jako jsou stavba užitečných budov, zisk žetonů obchodu a karet, je potřeba podřídit hlavnímu cíli, a to získat si slávu a moc nad rozsáhlými územími světa. Hra trvá pouze sedm kol, a když skončí, můžete to být právě vy, kdo si vydobyl největší slávu.

Autoři hry

Carl de Visser
Jarratt Gray

Grafika a úprava pravidel

Joshua Cappel

Překlad pravidel

Michal Jurčík

Autoři děkují svým rodinám za veškerou podporu. Carl děkuje Bab, Tollo a Keld. Jarratt děkuje Evie, Trissa, Barbara, Brian a Lincoln.

Autoři by také rádi poděkovali Emmě Hart za korekturu a všem playtesterům za jejich analýzy, podněty a čas: Lance Hudson, Ianu Andersonovi, Mattu Edmondsovi, Anne Mathesonové, Johnovi Binghamovi, Craigu McGeachieovi, Leonie Secker, Mattu Morrisovi, Andrew Parrovi, Lincolnu Helyovi, Anthonymu Doorneboschovi, Grantu Robinsonovi, Nicku Coleovi, Nasia Allyové, Johovi Fouhymu, Darcy and Shannon Tomlinsonovým, Donně Giltrapové, Malcolmu Harbrowovi, Evangelině Grayové, Davu Maclagenovi, Philu Andersonovi, Goldovi, Sethovi Wagonerovi, Johnovi Mortonovi, Timu Oliverovi a dalším, kteří se připojili náhodou do hry na Confusion 07, Featherston Gaming Clubu, Peter's Wednesday Games nebo jedné Christchurch games groups. Vaší pomoci si velmi ceníme. Joshua by přidal díky Helaině Cappelové a Ericovi Gertzbeinovi za jejich inspirující tvorbu, Jimu Coteovi za jeho úpravy a Jarrattu Grayovi za jeho nádherný prototyp a grafiku. Michal děkuje Atwarovi za polský překlad pravidel.

Výrobce a distributor pro ČR:
ALBI Česká republika a.s.
Thámova 13, Praha 8, www.albi.cz
Infolinka hry: +420 737 221 010
www.modernihry.cz

Distribútor pre SR:
ALBI s.r.o., Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

OBSAH BALENÍ

1 hlavní herní plán

Herní plán je rozdělen na sedm oddělených *regionů* lišících se barvou: *Evropa, Dálný východ, Indie, Severní Amerika, Karibik, Jižní Amerika* a *Afrika.*

V každém regionu jsou *města* se *spojnicí* do dalších měst v jiných regionech, *obchodní cesta* a místo pro balíček karet.

Evropa je počátečním regionem a od ostatních regionů se liší místy pro **dva** balíčky karet a **chybějící** obchodní cestou.

48 karet

Ve hře budete využívat osm balíčků po šesti kartách v každém z nich. Na jeden region připadá jeden balíček, navíc je balíček *otroctví.* Karty zvyšují úrovně rozvoje a/nebo přidávají body slávy, jak ukazují ikony. Každá karta je označena ikonkou podle regionu, do kterého patří.

Většina balíčků obsahuje kartu *guvernéra,* která má speciální vlastnosti a získává se jiným způsobem než ostatní karty. Karta je označena guvernérovou pečetí.

95 žetonů obchodu

Ve hře je osm různých druhů obchodních žetonů.
Žetony s hnědým pozadím zvyšují úrovně rozvoje a žetony s modrým pozadím slouží k provedení akcí, které jsou na nich zobrazeny.
Na rubové straně všech žetonů je symbol slávy ✠.
Na konci hry se žetony otočí a použijí pro označení počtu bodů.

26 velkých bodových žetonů slávy

Použijí se při počítání bodů slávy na konci hry.
Každý je oboustranný, na jedné straně je „10“, na druhé „50“.

5 herních plánů pro hráče

Každý herní plán obsahuje stupnice úrovně rozvoje, a to průmyslu, kultury, financí, a politiky. Hráči na svůj plán umisťují také postavené budovy, žetony populace, žetony obchodu a získané karty.

45 budov

Během hry je možné si vybrat z patnácti druhů budov. Každá budova zvyšuje úroveň rozvoje a/nebo poskytuje akci(e) hráči, který ji postavil. Úroveň budovy zobrazená na každé kartičce ukazuje, jaká úroveň stavebnictví je potřeba k jejímu postavení.

150 žetonů populace

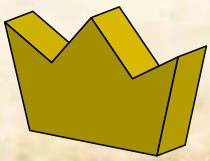
Třicet žetonů v barvě každého hráče představuje kolonisty, kteří dopluli do různých částí světa a pracují ve městech a v budovách.

20 ukazatelů rozvoje

Čtyři kostičky v barvě každého hráče se na herním plánu hráče využívají k označení úrovně ve čtyřech oblastech rozvoje – průmysl, kultura, finance a politika.

1 koruna začínajícího hráče

Koruna se používá k označení hráče, který začíná kolo.



Ikonografie

Ve hře jsou použity následující symboly rozvoje:

Průmysl

V každém kole staví hráči nové budovy. Čím mají vyšší úroveň průmyslu, tím lepší a užitečnější budovy mohou postavit.

Kultura

Během hry vaše impéria rostou. S vyšší úrovní kultury se zvyšuje populace. Reprezentovaná je žetony populace, které je možné využít k realizaci vašich plánů.

Finance

Bez peněz a jejich udržení přestanou lidé pracovat. Hráči s vyšší úrovní financí jsou schopni zaplatit více pracujících.

Politika

Úroveň politiky je obrazem schopnosti řídit impérium. S vyšší úrovní politiky jsou dostupnější zdroje pro zvyšování úrovní ostatních aspektů rozvoje.

Sláva

Slávu si získáte obchodováním, dobýváním i vlastním rozvojem. Čím je impérium slavnější, tím je silnější.

PŘÍPRAVA HRY

1. Herní plán položte doprostřed stolu.

2. Náhodně umístěte žetony obchodu na herní plán (**symbolem slávy dolů**), po jednom na každé místo na obchodní cestě, na město a na spojnici měst.

3. Karty rozdělte podle stejných ikon do balíčků lícem nahoru v pořadí od spodu **5–4–3–2–1–guvernér**, respektive 5–4–3–2–1–0 v balíčcích otroctví a Evropy, ve kterých chybí karta guvernéra.

4. Vytvořte hromádky stejných staveb. Každá hromádka bude obsahovat:

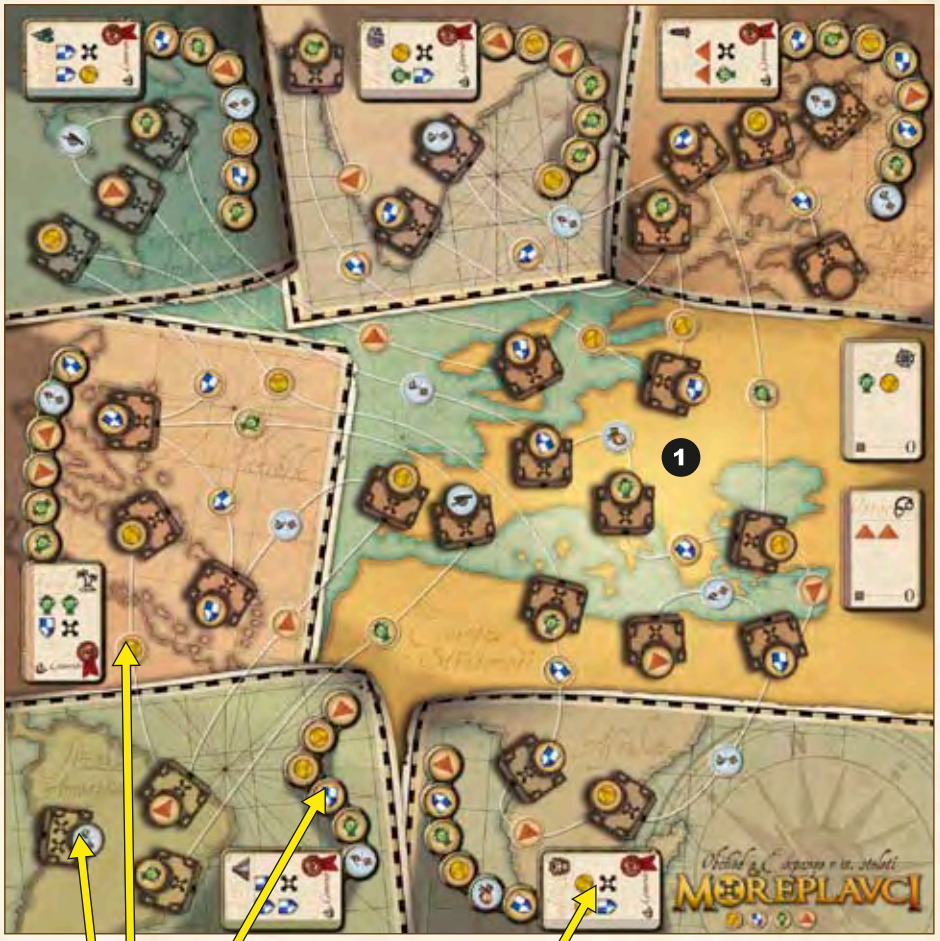
   5 stejných budov úrovně 1
   (tržiště, loděnice a dílna)
   4 stejné budovy úrovně 2
   (banka, kasárna a radnice)
   3 stejné budovy úrovně 3
   (doky, pevnost a divadlo)
   2 stejné budovy úrovně 4
   (kartograf, obchodní kancelář a univerzita)
   1 budovu úrovně 5
   (burza, muzeum a parlament)

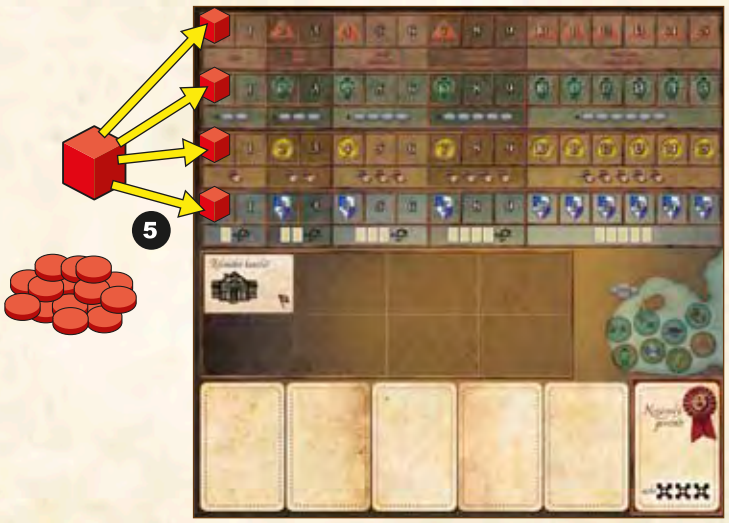
   Hromádky budov položte tak, aby je všichni hráči měli v dosahu.

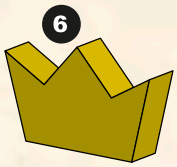
5. Každý hráč dostane herní plán hráče, 4 ukazatele rozvoje v jedné barvě, 30 žetonů populace ve stejné barvě jako ukazatele rozvoje. Nepoužité komponenty vraťte zpět do krabice. Ukazatele rozvoje položí hráči na své herní plány na pole „0“. Žetony populace položte do blízkosti svého herního plánu – vytvoříte tak vaši zásobu.

6. Losem vyberte hráče, který začne hru, ten obdrží korunu.

7. Žetony bodů slávy položte do blízkosti herního plánu, budou použity až na konci hry.







JAK HRÁT

Hra se skládá ze sedmi kol. Každé kolo má čtyři fáze. Začínající hráč hraje v každé fázi první a ostatní následují po směru hodinových ručiček. Během prvních tří fází hraje každý hráč jen jednou, ve čtvrté fázi (akce) se hraje, dokud všichni hráči *nepasují.*

Fáze 1: Výstavba

Hráči staví nové budovy.

Fáze 2: Růst

Hráči dobírají žetony populace.

Fáze 3: Výplata

Žetony populace použité k aktivaci budov se vrací do přístavu.

Fáze 4: Akce

Hráči provádí akce aktivací budov nebo použitím žetonu obchodu (s modrým pozadím). *Plavbu,* aby dovezli zásoby, upevnili postavení v regionech, případně, aby otevřeli region dalším akcím. *Obsazení,* aby získali pod kontrolu neobsazené město. *Útok,* aby odstranili síly protihráče z obsazeného města. *Platbu,* aby uvolnili aktivované budovy a poslali pracovníky plnit jiné úkoly. *Zásoby,* aby si dobrali karty ke zvýšení rozvoje, respektive k zisku bodů slávy.

FÁZE 1: VÝSTAVBA

Každý hráč postupně postaví jednu budovu.

Během fáze výstavby si **musí** každý hráč vybrat jednu z dostupných staveb a postavit ji, tj. položit ji na volné místo pro stavby na svém herním plánu hráče. Úroveň ▲ **průmyslu** určuje *úroveň stavebnictví.* Na kartičkách budov je vyznačena potřebná úroveň stavebnictví 1–5 (cihly v pravém horním rohu kartičky). Hráči si mohou vybrat jen budovy, jejichž **úroveň je menší nebo rovna** jejich úrovni stavebnictví. *(Pokud budovy s potřebnou úrovní v zásobě chybí, musí si hráč vybrat budovu následné vyšší úrovně.)*

Úroveň (5) průmyslu

Úroveň (3) stavebnictví

Příklad: *Zelený má průmysl na úrovni 5, proto si může vybrat budovu úrovně 3 nebo menší. Zelený si vybral* ***divadlo*** *a položí jej na volné místo budov na svém herním plánu hráče.*

- Hráč **může** stavět budovy, které má již postavené.
- Hráč **nemůže** postavit budovu úrovně 5, pokud už jednu budovu úrovně 5 postavil.
- Některé budovy mají ikonky rozvoje: ▲ průmyslu, kultury, financí a politiky. Když je postavena budova s ikonkou(ami) rozvoje příslušného odvětví v levém dolním rohu, posune hráč, který ji postavil, odpovídající ukazatel o počet zobrazených ikonek dopředu.

Příklad: Divadlo *zelenému přidá dvě úrovně kultury. Zelený posune svůj ukazatel rozvoje na herním plánu hráče o 2 pole dopředu.*

Poté, co poslední hráč postaví budovu, následuje další fáze.
Když je obsazeno poslední místo pro výstavbu na herním plánu hráče, znamená to, že je sedmé kolo, tzn. poslední kolo hry.

Stav rozvoje

Zvyšování rozvoje přináší níže uvedené výhody.

Průmysl

Minimální potřebná úroveň	Úroveň budovy: ukazuje, jaké budovy je možné stavět
0	▬
2	▬▬
4	▬▬▬
7	▬▬▬▬
10	▬▬▬▬▬

Kultura

Minimální potřebná úroveň	Úroveň růstu: žetony populace přibývající do přístavu
0	+ ●●
2	+ ●●●
4	+ ●●●●
7	+ ●●●●●
10	+ ●●●●●●

Finance

Minimální potřebná úroveň	Počet výplat: počet pracovníků, které je možné zaplatit
0	1
2	2
4	3
7	4
10	5

Politika

Minimální potřebná úroveň	Limit karet: počet karet, které si hráči mohou nechat po pasování
0	□ + 6
2	□□ + 6
4	□□□ + 6
7	□□□□ + 6
10	□□□□□

FÁZE 2: RŮST

Postupně každý hráč obdrží odpovídající počet žetonů populace.

Ve fázi růstu přesouvají hráči své žetony populace ze své zásoby do přístavu. Úroveň **kultury** každého hráče určuje velikost *růstu jeho populace*. Na ukazateli úrovně růstu na herním plánu hráče je zobrazeno, kolik žetonů populace v této fázi najednou obdrží.

- Jestliže žetony populace hráči dojdou, použijte alternativu (množství žetonů populace je neomezené).

Poté, co poslední hráč obdrží žetony populace, následuje další fáze.

Příklad: *Fialový má úroveň kultury 2, takže jeho úroveň růstu je 3. Fialový si vezme 3 žetony populace ze své zásoby a položí je do přístavu.*

FÁZE 3: VÝPLATA

Každý hráč postupně provede výplatu.

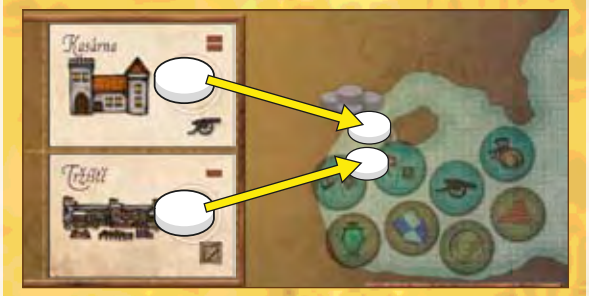
Ve fázi výplaty odměňují hráči své pracující (výplata spočívá v přesunutí žetonu populace z budovy zpět do přístavu). Úroveň **financí** určuje množství provedených výplat, tj. přesunutí žetonů populace.

- Jestliže má hráč na budovách více žetonů populace, než kolik jich může vyplatit, **musí** si vybrat, které žetony populace vrátí do přístavu a které nechá na budově.
- Jestliže má hráč počet povolených výplat vyšší (nebo stejný), než je počet žetonů populace na budovách, vrátí do přístavu **všechny** žetony populace z budov. Přebývající výplaty propadají (nemají vliv na hru).

Výplata (přesunutí žetonů populace zpět do přístavu) umožňuje následné využití budov ve fázi akcí. Budovy s ponechanými žetony populací **nemohou** být aktivovány.

V prvním kole nemají hráči na budovách žetony, proto může být tato fáze přeskočena.

Příklad: *Bílý má úroveň financí 3, což představuje 2 výplaty. Bílý přesune 2 žetony populace z budov zpět do přístavu.*



FÁZE 4: AKCE

Každý hráč postupně (od začínajícího hráče po směru hodinových ručiček) provede jednu akci, a až na něj přijde znovu řada, provede další, a tak dále, dokud všichni hráči nepasují (nemohou nebo nechtějí provést další akci).

Základní pravidla pro fázi akcí

- Během fáze akcí mohou hráči získávat žetony obchodu nebo karty s ikonami průmyslu, kultury, financí a politiky. Pokud získaný žeton obchodu nebo karta obsahuje ikonku rozvoje, hráč si ihned zvýší úroveň tohoto rozvoje o tolik, kolik zobrazuje ikonek rozvoje.

Příklad: *Červený získal kartu guvernéra Dálného východu, která má 2 ikonky průmyslu, 1 ikonku kultury a 1 ikonku slávy. Červený si zvýší úroveň průmyslu o 2, úroveň kultury o 1 a získá 1 bod slávy, ale jen tehdy, pokud si kartu nechá do konce hry.*

Příklad: *Červený získal žeton obchodu s ikonkou politiky. Červený posune svůj ukazatel rozvoje politiky na herním plánu hráče o jedno pole dopředu.*

- Hráči **nesmí** s ostatními hráči vyměňovat nebo jim předávat získané karty a žetony obchodu.
- Hráči **nesmí** odhazovat (nevyužít) získané karty a žetony obchodu, ale mohou být přinuceni odhodit některé karty po pasování (viz dále).
- Pokud hráč pasoval, **nemůže** již v této fázi provádět další akce, ostatní hráči provádí své akce normálně.
- Když pasují všichni hráči, fáze i kolo končí (viz *Konec kola*).

PROVEDENÍ AKCE

Ve hře jsou dvě možnosti, jak je možné provést akci.

MOŽNOST A: AKTIVACE BUDOVY

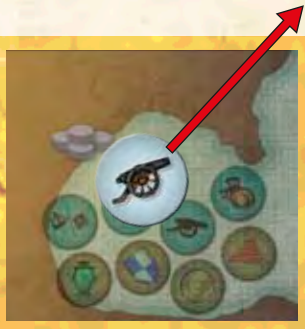
Nejčastější způsob provedení akce je aktivace budovy. Hráč přesune z přístavu jeden žeton populace na budovu (aktivační pole budovy), jejíž akci hodlá provést. Budova nemůže být aktivována, pokud na jejím aktivačním poli už žeton populace leží nebo pokud aktivační pole budova nemá. Hráč po položení žetonu populace na aktivační pole budovy provede akci zobrazenou na budově.

Příklad: *Černý přesune volný žeton populace ze svého přístavu na volné aktivační pole budovy loděnice. To mu umožní provést akci* ***plavba,*** *která je vyznačena na kartičce budovy. Budovu banky nemůže aktivovat, protože nemá aktivační pole.*

MOŽNOST B: ODLOŽENÍ ŽETONU OBCHODU

Některé žetony obchodu (s modrým pozadím) mají místo ikonek rozvoje ikonky akcí.
Hráč může takový žeton obchodu ze svého přístavu odložit a provést na něm vyznačenou akci.

Příklad: *Černý má ve svém přístavu žeton obchodu s ikonkou útoku. Odhozením žetonu provede akci útok.*



AKCE

PLAVBA • OBSAZENÍ • ÚTOK • PLATBA
ZÁSOBY • PASOVÁNÍ/ODHOZENÍ

PLAVBA

Hráč přesune žeton populace ze svého přístavu na obchodní cestu, a to na **následující neobsazené** místo s žetonem obchodu směrem k balíčku karet. Jako odměnu za položení žetonu populace na obchodní cestu si hráč vezme žeton obchodu z právě obsazeného místa a položí jej do svého přístavu ikonkou nahoru (odkrytě).

Příklad: *Bílý provedl akci plavba – přesunul žeton populace z přístavu na třetí místo na obchodní cestě Dálného východu (první a druhé místo je už obsazené žetonem populace černého a bílého). Bílý obdrží jako odměnu žeton obchodu s ikonkou politiky a položí jej do svého přístavu.*

- Hráči se mohou plavit i do regionu, kde už je obchodní cesta celá zaplněná žetony populace. V tom případě se žeton populace položí **vedle** obchodní cesty.
- V centrálním území – Evropě – **není možné** provádět akci plavba, protože v tomto regionu není obchodní cesta.

JEDNODUCHÉ VS. SLOŽENÉ

Budovy a žetony obchodu umožňují provádět akce. Každá akce je vysvětlena v pravidlech, ale jsou ještě akce složené, které mají několik pravidel navíc.

AKCE JEDNODUCHÉ

PLAVBA
Viz pravidla akce plavba.

OBSAZENÍ
Viz pravidla akce obsazení.

ÚTOK
Viz pravidla akce útok.

PLATBA
Viz pravidla akce platba.

ZÁSOBY
Viz pravidla akce zásoby.

AKCE SLOŽENÉ

PLAVBA/ZÁSOBY
Hráč si může vybrat jednu ze dvou akcí.

OBSAZENÍ/ZÁSOBY
Hráč si může vybrat jednu ze dvou akcí.

OBSAZENÍ/ÚTOK
Hráč si může vybrat jednu ze dvou akcí.

OBSAZENÍ & PLAVBA
Hráč může provést jednu nebo obě akce, a to v libovolném pořadí. Obě akce musí provést v jednom regionu.

PLAVBA & PLAVBA
Hráč může provést jednu nebo obě akce. Obě akce musí provést v jednom regionu.

ZÁSOBY & ZÁSOBY
Hráč si může vzít jednu nebo dvě karty, ale jen z jednoho balíčku.

PLAVBA (pokračování)

Otevření regionu

Region se *otevře* ve chvíli, kdy je na poslední místo jeho obchodní cesty položen žeton populace.

Vrchní karta balíčku *(karta guvernéra)* připadne hráči, který má při otevření regionu **nejvíce** žetonů populace na obchodní cestě *(v případě **shody** získá kartu guvernéra tohoto regionu hráč, jehož žeton populace je **nejblíže** balíčku karet).* To je **jediný** způsob, jak je možné získat kartu guvernéra.

Získanou kartu guvernéra si hráč položí na místo „nezávislý guvernér“ **nebo** na jiné volné místo pro karty na hráčově herním plánu *(nebo vedle plánu, pokud jsou už všechna místa obsazena)* a okamžitě si zvýší úrovně rozvoje zobrazené na získané kartě.

V otevřeném regionu mohou hráči provádět akce: obsazení, zásoby a útok. Počáteční region Evropy je otevřený od začátku hry.

Příklad: *Černý obsadil akcí plavba poslední políčko na obchodní cestě Afriky. Region se otevřel, karta guvernéra může být přidělena. Vždy připadne hráči s největším počtem žetonů populace na obchodní cestě regionu, v tomto případě mají ale dva hráči stejný počet žetonů. Červený je ale blíže balíčku karet, proto získá kartu guvernéra. Podle zobrazených ikonek posune ukazatel rozvoje financí o 2 a politiky o 1.*

OBSAZENÍ

Hráč přesune žeton populace z přístavu do **neobsazeného** města v otevřeném regionu. Jako odměnu získá žeton obchodu, který ležel na políčku tohoto města, a položí jej do svého přístavu.

- ***Obsazení* je možné provést jen v otevřeném regionu.**
- Aby mohl hráč provést obsazení, musí v dotyčném regionu už být *přítomen.* To znamená, že v něm musí mít **alespoň jeden** žeton populace, a to buď na obchodní cestě (nebo vedle ní), nebo ve městě.

V Evropě jsou automaticky všichni hráči přítomni, tzn. že nezáleží na tom, jestli už v Evropě nějaký žeton populace leží.

Příklad: *Afrika byla díky černému z předchozího příkladu otevřena, a tak fialový provede akci obsazení a přesune svůj žeton kontroly z přístavu do města (může obsadit i další město, ale už ne v rámci stejné akce). Jako odměnu fialový dostane žeton obchodu z obsazeného města.*

Kontrola propojení měst

Většina měst ve hře je propojena s jinými městy. Pokud se hráči podaří obsadit (obsazením nebo útokem) **obě** propojená města, získá *kontrolu* i nad spojnicí těchto měst.

Na všech spojnicích jsou od začátku hry položeny žetony obchodu, **první** hráč, který získá kontrolu nad spojnicí, si jako odměnu vezme žeton obchodu z této spojnice a položí jej do svého přístavu.

Spojnice jsou důležité, i když je žeton obchodu odebrán, protože na konci hry přináší body slávy hráči, který je kontroluje.

Příklad: *Později se fialovému podaří obsadit i sousední město, obě města jsou propojena, a protože je fialový prvním hráčem, který má **kontrolu** nad jejich spojnicí, získává za odměnu žeton obchodu z jejich spojnice (způsob obsazení města nehraje roli, zda obsazením, nebo útokem).*

ÚTOK

Tato akce stojí útočícího hráče dva žetony populace. Jeden žeton vrátí z přístavu do své zásoby. Druhým žetonem populace z přístavu útočí na město obsazené jiným hráčem, a to tak, že nahradí žeton populace hráče z napadeného města (nahrazený žeton populace z napadeného města je odložen do zásoby napadeného hráče).
Výsledkem akce je *obsazení* města útočícím hráčem.

***Příklad**: Bílý útočí. Nejprve vrátí jeden žeton populace ze svého přístavu do zásoby a druhým nahradí žeton populace fialového, a tak město obsadí. Žeton populace fialového je odložen do jeho zásoby, žeton populace bílého v nově obsazeném městě zůstane.*

- **Útok může být veden pouze na *obsazená* města.**

- Aby mohl hráč útočit, musí už být *přítomen* v dotyčném regionu. To znamená, že v něm musí mít **alespoň jeden** žeton populace, a to buď na obchodní cestě (nebo vedle ní), nebo ve městě. **V Evropě jsou automaticky všichni hráči přítomni, tzn. že nezáleží na tom, jestli už v Evropě nějaký žeton populace leží.**

Kontrola propojení měst

Díky akci útok je možné získat kontrolu nad spojnicí měst viz *Kontrola propojení měst* v kapitole Obsazení.

PLATBA

Hráč přesune jeden svůj žeton populace z budovy (aktivačního pole) do přístavu, a to za každou výplatu (závisí na úrovni financí). Tím si uvolní budovu pro opětovné použití.

- **Není možné** využít akci platba z budovy, aby byl uvolněn žeton z též budovy.

***Příklad:** Černý provede akci platba. Vybere si, že vrátí do přístavu žeton populace z budovy kartograf. (Kdyby chtěl, mohl vrátit do přístavu žeton populace z budovy trh.)*

Sbírání žetonů

Přístav se může rychle zaplnit nasbíranými žetony, proto můžete žetony s ikonkami rozvoje ukládat do sloupečků na odpovídajících řádcích ukazatele rozvoje. To pročistí přístav a pomůže při rychlém spočítání bodů za rozvoj, pokud žetony položíte na bodovaná místa rozvoje.

***Příklad:** Černý má 4 žetony s ikonkou financí a 3 s ikonkou politiky. Srovná je do sloupečků a položí na políčka „4“ a „3“ na odpovídajících řádcích ukazatele rozvoje.*

Pořadí fází

Možnou alternativou pořadí fází je individuální vykonání prvních tří fází hry – každý hráč si sám provede první tři fáze (stavba, růst, výplata) bez toho, aby čekal na ostatní hráče. Tím se hra urychlí a umožní samostatné plánování.

Limit ukazatelů úrovní

Maximální velikost úrovně každého ukazatele rozvoje je 15; pokud by měl ukazatel během hry překročit 15, zůstává stále na 15. Pokud dojde ke snížení úrovně, např. ztrátou karty, položte ukazatel rozvoje na aktuální úroveň rozvoje.

***Příklad:** Úroveň kultury bílého je 16, ukazatel rozvoje stojí ale na „15“. Když skončí jeho kolo, musí vzhledem k limitu karet jednu odhodit, vybere kartu Indie „1“, proto jeho kultura klesne o 1, ale protože by 14 nebyla jeho aktuální úrovní (teď je na úrovni 15), zůstává na „15“ a neposouvá se dolů.*

ZÁSOBA

Hráč si vezme **vrchní** kartu z balíčku v **otevřeném** regionu a položí si ji na svůj herní plán hráče *(nebo vedle, pokud na plánu už není místo)* a hned změní úroveň rozvoje v závislosti na zobrazených ikonkách.

- V každém regionu je balíček karet. Aby si hráč mohl vzít kartu z balíčku, musí mít v regionu stejně nebo více žetonů populace, než jaká je hodnota karty. Žetony populace mohou být ve městech, na obchodní cestě (nebo vedle ní).

- V regionu Evropa jsou balíčky karet **dva** – balíček regionu a balíček otroctví. V každém jsou karty s hodnotou 0–5. Protože v Evropě není obchodní cesta, počítají se pro potřeby zásob pouze žetony populace ve městech Evropy. Žetony populace se počítají pro oba evropské balíčky. Pro kartu v hodnotě „0“ nejsou potřeba žádné žetony populace.

- Pro dobrané karty **není** žádný limit na počet vlastněných karet hráčem, karty mohou být libovolně přeskládávány z/na herní plán hráče. Ale když hráč **pasuje,** musí odhodit tolik karet, kolik překračuje maximální počet karet daný úrovní politiky *(limit karet je ještě popsán v kapitole Pasování/odhození).*

Příklad: *Zelený provádí akci zásoby. Severní Amerika je otevřeným regionem a na vrchu jejího balíčku je karta s hodnotou „3“. Zelený potřebuje mít v tomto regionu nejméně tři žetony populace, aby kartu získal. Má jich 5 (3 na obchodní cestě a 2 ve městech). Vezme si kartu a ihned posune ukazatele rozvoje průmyslu i kultury o dva, podle počtu ikonek na kartě.*

ZRUŠENÍ OTROCTVÍ

V balíčku Evropy je zvláštní karta v hodnotě „5“. Její popis informuje o osvobození otroků. Pokud je tato karta sebrána kterýmkoliv hráčem, **musí** všichni ihned odložit vedle svého herního plánu hráče **všechny** své karty otroctví, které vlastní. Zároveň si každý sníží úrovně rozvoje podle odstraněných karet.

Odložené karty otroctví se otočí a zůstávají vedle herního plánu hráče do konce hry, kdy si za každou **odečte** 1 bod slávy. Odložené karty otroctví se nezapočítávají do limitu karet. Balíček karet otroctví rovněž odstraňte ze hry – další karty otroctví již nebude možné do konce hry získat.

Příklad: *Někdo vzal kartu „Zrušení otroctví“; není důležité kdo. Fialový má dvě karty otroctví. Otočí je a odloží vedle svého herního plánu hráče. Zredukuje úroveň průmyslu o 4 a úroveň financí o 2 – podle počtu ikonek na odložených kartách otroctví. Všichni ostatní hráči, kteří vlastní karty otroctví, udělají to samé se svými kartami. Následně se odloží balíček otroctví z herního plánu zpět do krabice – už se do konce hry nevyužije.*

PASOVÁNÍ/ODHOZENÍ

Když hráč pasuje, už nemůže v této fázi provádět jakékoliv akce.

Každý hráč má úrovní politiky stanoven *limit karet,* které může vlastnit po pasování. Maximum je 5 karet – jedna na každé volné místo na herním plánu hráče.

- Navíc může mít hráč jednu kartu otroctví, která se do limitu karet nezapočítává. (Může mít i více karet otroctví, ale jen **jedna** se nebude počítat do limitu.)
- Na herním plánu hráče je jedno místo vyhrazené výlučně pro kartu guvernéra. Karta guvernéra, která leží na tomto místě, se **nezapočítává** do limitu karet. (Hráči mohou vlastnit více karet guvernéra. Zároveň ji **nemusí** na vyhrazené pole pokládat, potom se ale normálně **započítává** do limitu karet.)

Když hráč pasuje, musí odhodit karty převyšující limit. Sám si vybere karty, které odhodí. Odhozením karet se změní úrovně rozvoje, proto je nutné jejich úroveň upravit.

Pozor: Ztráta úrovně(í) politiky může způsobit snížení limitu a hráč musí následně odhodit další karty, dokud limit nesplní.

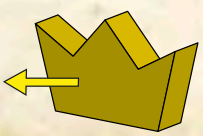
Příklad: *Červený pasoval, musí zkontrolovat, jaký má limit pro karty. Úroveň politiky je na 3, která stanovuje limit 2 karty. Červený si může nechat dvě karty plus jednu kartu otroctví a jednu kartu guvernéra na poli „nezávislý guvernér". Červený má ale jednu kartu přes limit a vybírá k odhození kartu Jižní Ameriky hodnoty „1", následně sníží úroveň kultury o 2, podle ikonek na odhozené kartě. Odhozenou kartu vrátí zpět na balíček Jižní Ameriky.*

- Odhozené karty se vrací do odpovídajících balíčků na herním plánu. Karty se vždy pokládají na balíček podle hodnoty – menší nahoře, vysoká dole.
- Odhozené karty otroctví se na balíček **nevracejí,** místo toho se otočí a položí vedle herního plánu hráče. Každá otočená karta otroctví má na konci hry hodnotu -1 bod slávy za útěk otroků. Odložené karty otroctví se nezapočítávají do limitu karet.
- Odhozená karta guvernéra se odstraňuje ze hry (vraťte ji do krabice).
- Během **odhazování** karet je možné měnit místa položení karet, ale je nutné zachovat pravidla pro limit karet.

KONEC KOLA

Když pasují všichni hráči, kolo končí. V tuto chvíli je dobré přepočítat úrovně rozvoje, zda odpovídají počtu ikonek na kartách, žetonech a budovách. Pokud je vše zkontrolováno, předejte korunu označující začínajícího hráče dalšímu hráči vlevo a začněte další kolo.

Pokud skončilo sedmé kolo, končí hra.
(Jednoduchá kontrola: zaplnění všech míst pro budovy na herním plánu hráče signalizuje, že se jedná o poslední kolo.)



BUDOVY

*Hru začínáte s **koloniální kanceláří,** která pomáhá obsazovat města.*

***Tržiště** je základní budovou pro zisk karet, je často využíváno od začátku do konce hry.*

***Loděnice** postavená dostatečně brzo umožňuje využívat akci plavba a navíc zvyšuje úroveň kultury.*

***Dílna** upevňuje impérium po průmyslové stránce, a tím otvírá možnosti stavět budovy vyšších úrovní.*

*Postavením **banky** zvyšujete úroveň financí, což zlepšuje mobilitu pracujících.*

***Kasárna** jsou klíčem k brzké dominanci v kontrole měst, hlavně ve startovním regionu.*

***Radnice** nabízí zajímavou možnost výběru mezi plavbou do regionu nebo dobráním karty regionu.*

***Doky** jsou dobrým nástupcem loděnice. Umožňují obsazení i plavbu v rámci jednoho tahu.*

***Pevnost** přidá k úrovni politiky a zároveň umožňuje provést akci obsazení nebo útok.*

*Postavením **divadla** zvyšujete úroveň kultury v impériu, tím se zvýší i populace.*

***Kartograf** poskytuje informace o oceánech, což umožňuje provést dvě akce plavby v jednom tahu.*

***Obchodní kancelář** je silnější verzí tržiště, protože umožní získat až dvě karty z jednoho regionu v jednom tahu.*

***Univerzita** přidá impériu slávu, která se na konci hry počítá.*

***Burza** zvyšuje úroveň financí a umožňuje provést platbu na ostatních budovách.*

*Postavením **muzea** si zvyšujete úroveň kultury a můžete provést platbu na ostatních budovách.*

*Silný **parlament** zvyšuje sílu politiky a umožňuje provést platbu na ostatních budovách.*

KONEC HRY A VÝHRA

Hra končí po odehrání sedmého kola. Orientačním bodem je počet postavených budov. Po sedmém kole se spočítají všechny získané body slávy.

Hráči dostanou body slávy za úrovně rozvoje, a to průmyslu, kultury, financí a politiky, za obsazená města, kontrolované spojnice, karty s body slávy, budovy a žetony populace v přístavu. Někteří hráči si odečtou body slávy za odložené karty otroctví.

Z herního plánu odstraňte všechny zbývající žetony obchodu, zkontrolujte úrovně rozvoje a přidejte žetony obchodu z herních plánů hráčů, všechny žetony obchodu otočte a využijte je k zaznamenání získaných bodů slávy. Každý žeton obchodu představuje 1 bod slávy, v případě potřeby můžete využít velké žetony bodů slávy.

A **B** **Města a spojnice.** Na každé město obsazené hráčem položte žeton slávy (otočený žeton obchodu). Většina měst má hodnotu jednoho bodu slávy, ale jsou i města s hodnotou dvou bodů slávy. Poté položte po jednom žetonu na spojnice měst kontrolované počítaným hráčem. Tak dostane hráč součet bodů slávy za jím kontrolované spojnice a obsazená města. To samé opakujte při bodování každého hráče.

C **D** **E** **F** **Ukazatele rozvoje.** Každá stupnice rozvoje obsahuje políčka s ikonkami i bez ikonek. Ukazatele rozvoje na stupnici přesuňte na nejbližší nižší políčko **s ikonkou** rozvoje (pokud na políčku s ikonkou už nestojí), číslo v políčku s ikonkou, kde se ukazatel rozvoje nachází, udává počet bodů slávy za tuto stupnici.

G **Karty.** Některé karty zobrazují ikonky slávy. Za každou takovou ikonku obdrží majitel karty jeden žeton slávy.

H **Místo pro kartu guvernéra.** Každý hráč, který nemá na místě karty guvernéra kartu guvernéra, získá tři body slávy.

I **Univerzita.** Každý hráč, který postavil tuto budovu, získá tři body slávy.

J **Extra populace.** Za každé tři žetony populace ve svém přístavu získá hráč jeden žeton slávy.

K **Postih za otrokářství.** Každý hráč s odloženými kartami otroctví ztrácí za každou kartu jeden bod (žeton). *(Jestliže hráč vlastní neodhozenou kartu otroctví, body za ni neodčítá.)*

Počítání bodů a vítězství

Každý hráč si sečte své body slávy, kdo jich získal nejvíce, stává se vítězem. V případě shody je remíza.

Příklad: *Hra skončila... Červený počítá body slávy:*

A **16 bodů** *za obsazené města (čtrnáct jednobodových a jeden dvoubodový).*

B **9 bodů** *za kontrolované spojnice.*

C **10 bodů** *za průmysl.*

D **7 bodů** *za kulturu (přesun ukazatele rozvoje z 8 na 7).*

E **7 bodů** *za finance (ukazatel rozvoje z 9 na 7).*

F **12 bodů** *za politiku.*

G **5 bodů** *za ikonky slávy na kartách.*

H **3 body** *za prázdné pole „nezávislý guvernér".*

I **3 body** *za budovu univerzity.*

J **1 bod** *za tři žetony populace v přístavu.*

K **Mínus 2 body** *za dvě odložené karty otroctví.*

Červený získal 71 bodů slávy. Sláva jeho impériu, nejslavnějšímu ze všech.