

TAWANTINSUYU

ŘÍŠE INKŮ

PRAVIDLA
HRY

PRAVIDLA

Veliký Sapa Inka Pachacuti se obrátil na své potomky a nakázal jim uctívat boha slunce Inti a rozšířit jeho jménem slávu celé říše tak daleko, kam jen lamy dojdou. Aby se jeden z hráčů mohl stát nástupcem Pachacutiho, musejí se spolu utkat o největší slávu v očích lidu. Tu mohou získat uctíváním bohů, skládáním tapiserií z překrásných tkanin, tažením proti Chinchaysuyu, Antisuyu, Qullasuyu, a Kuntisuyu – čtyřem oblastem nové říše – a mnoha dalšími způsoby.


Přestože cest ke slávě je mnoho, jedna věc je jistá: z vrcholu velkého chrámu Coricancha, podél řemeslných dílen na úbočí kopce a až k vesnicím na jeho úpatí, vede velice dlouhá a strastiplná cesta. Jak bylo v dobách incké říše zvykem, úbočí kopce kolem chrámu Coricancha byla rozdělena na terasy. Ty slouží jako rovná půda, na které mohou růst brambory a kukuřice, kde se dá těžit kámen či zlato a kde mohou tkalci pracovat na mistrných výtvořech a stavitelé budovat své dílny. Sestup z chrámu na terasy pod ním je bohužel velmi namáhavý, a tak jsou všichni obyvatelé na kopci ochotni věnovat vzácné dary a pět slávu těm, kdo vystaví schodiště, díky kterým bude cesta dolů o něco snazší.

V Tawantinsuyu je nespočet cest kupředu, ale není vůbec jasné, která vás dovede až na trůn po velikém Pachacutim. Pomozte rozšířit říši válečnými taženími do okolních krajů, vytvořte tapiserie, o kterých se bude mluvit celá staletí, získejte slávu stavbou schodišť pro svůj lid vytvořením soch zasvěceným Intimu a vyslužte si titul příštího Sapa Inky.

HERNÍ MATERIÁL

1 HERNÍ PLÁN




19 produkčních budov
(označené symbolem produkce )



DESTIČKY



Budovy

20 pasivních budov
(označené symbolem pasivní schopnosti )



35 tkanin



4 z nich jsou označené jako počáteční tkaniny (#SW01-04)



Sochy

12 malých soch



6 velkých soch



4 násobící destičky na suroviny



1 žeton slavnosti



1 destička Coricancha

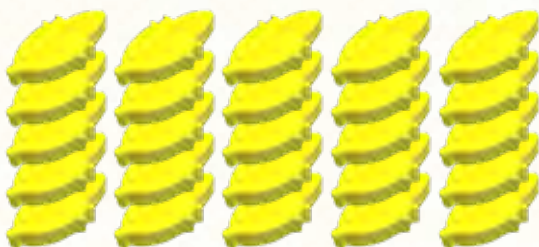


SUROVINY

25x kámen



25x kukuřice



30x brambory



20x zlato

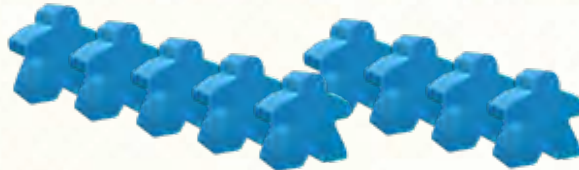


Poznámka: Suroviny (zlato, kámen, brambory a kukuřice) jsou neomezené. Pokud máte nedostatek žetonů některé ze surovin, použijte destičky násobení nebo vhodnou náhradu. Veškeré ostatní komponenty (dělníci, schodiště a žetony války) jsou omezené a nelze nijak zvýšit jejich počet ve hře.

SLUŽEBNÍCI

45 služebníků, 9 v každé barvě: ●●●○●

Architekti



Poslové



Řemeslníci



Kněží



Válečníci

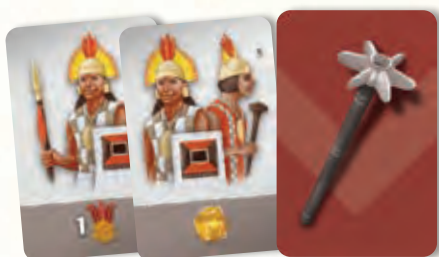


KARTY

42 karet bohů



30 karet armád



1 PYTLÍK

MATERIÁL PRO SÓLOVOU HRU

(viz strana 22)

MATERIÁL JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

Nápověda pro hráče

1 pro každého hráče



Velebněží

1 pro každého hráče



Bodovací žeton

1 pro každého hráče



Schodiště

5 pro každého hráče



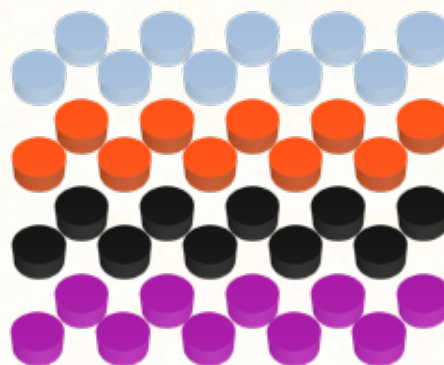
Žetony chrámu

1 pro každého hráče



Žetony války

10 pro každého hráče



PŘÍPRAVA HRY

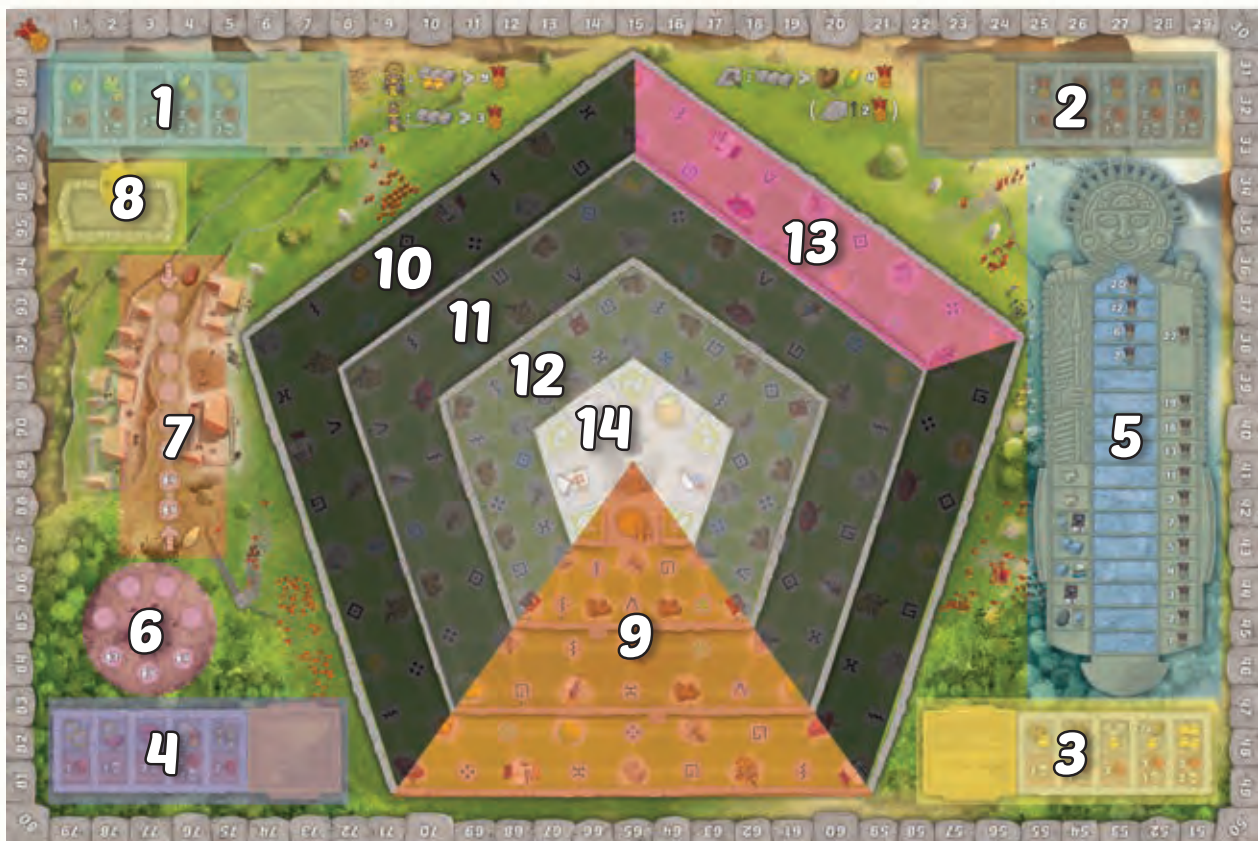
Důležité! Každou kopii hry připravujeme s velkou péčí. Přesto se bohužel není možné vyhnout všem chybám. Proto se během přípravy hry ujistěte, že vám neschází žádný herní materiál. Díky tomu budete mít jistotu, že vám herní zážitek nezkaží chybějící dílek. Pokud si všimnete poškozeného nebo chybějícího materiálu, kontaktujte nás na e-mail: info@tlamagames.com.

KLÍČOVÉ KONCEPTY

- 1 Válka v oblasti Chinchasuyu
- 2 Válka v oblasti Antisuyu
- 3 Válka v oblasti Qullasuyu
- 4 Válka v oblasti Kuntisuyu
- 5 Chrám
- 6 Kruh nomádů
- 7 Vesnice
- 8 Oběti války

Popis středové části herního plánu:

- | | |
|----------------------|------------------|
| 9 Sekce | 12 Vrchní terasa |
| 10 Spodní terasa | 13 Segment |
| 11 Prostřední terasa | 14 Coricancha |



1. Rozložte herní plán doprostřed stolu. Všechny žetony surovin umístěte poblíž herního plánu a utvořte jejich společnou zásobu.
2. Dejte každému hráči jeho schodiště. Každý hráč umístí svůj bodovací žeton na políčko 10 na počítadle bodů a svůj žeton chrámu na nejnižší políčko chrámové stupnice.



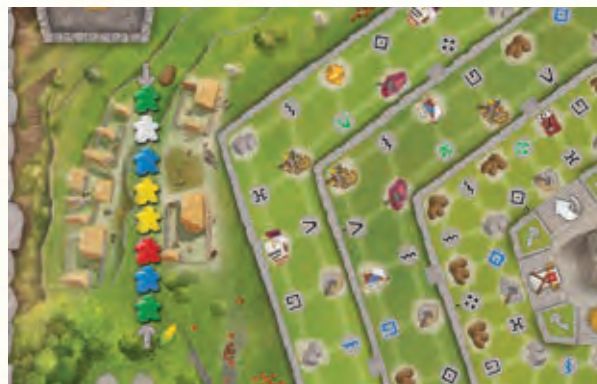
Nejnižší políčko chrámové stupnice

3. Destičku Coricancha náhodně natočte a umístěte na vrchol kopce. (Během první hry tento krok přeskočte a hrajte s Coricanchou natisknutou na herním plánu).



Destička Coricancha

4. Pokud hrajete hru **2 hráčů**, odstraňte 1 služebníka od každé barvy ze hry a vraťte je do krabice.
5. Pokud hrajete hru **3 hráčů**, odstraňte 2 služebníky od každé barvy ze hry a vraťte je do krabice.
6. Umístěte do pytlíku 2 služebníky od každé barvy. Každý hráč si poté vytáhne 2 služebníky. Pokud některý hráč vytáhne 2 služebníky stejné barvy, vytáhne si poté ještě jednoho služebníka (který bude logicky jiné barvy). Poté vrátí jednoho ze stejně barevných služebníků zpět do pytlíku.
7. Vložte do pytlíku všechny zbývající služebníky. Náhodně tahejte služebníky z pytlíku a umísťte je na políčka ve vesnici tak, aby vytvořili řadu mezi symboly brambory a kukuřice. Na herním plánu je vyznačeno, kolik služebníků musíte do vesnice umístit v závislosti na počtu hráčů.



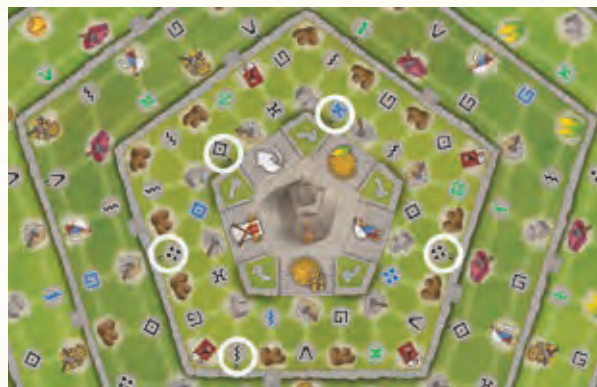
Vesnice

8. Umístěte náležitý počet služebníků (v závislosti na počtu hráčů, jak je vyznačeno na herním plánu) do kruhu nomádů. Tito dělníci netvoří řadu.



Nomádi

9. Pokud hrajete hru **2 hráčů**, umístěte do segmentů nejbližších chrámu Coricancha po jednom náhodně taženém služebníkovy na každé místo vyznačené symbolem **2**. (Místa v ostatních segmentech se zablokují po první slavnosti, viz str. 17.)



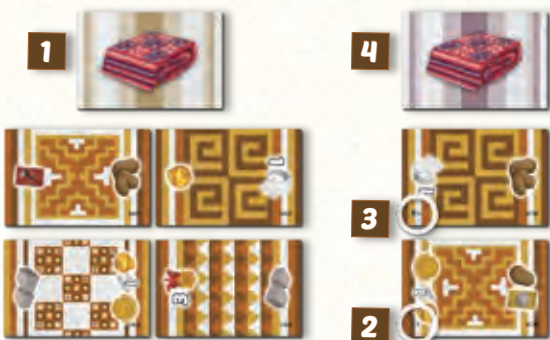
Rozmístění služebníků během přípravy hry z hráčů

10. Rozdělte budovy podle jejich druhu na produkční a pasivní ∞. Rozdělené produkční a pasivní budovy poté zvlášť zamíchejte a utvořte z nich 2 hromádky otočené lícem dolů. Z každé hromádky poté odhalte 2 vrchní budovy a umístěte je poblíž hromádek, ze kterých jste je odhalili. Tímto utvoříte trh s budovami.



Příklad trhu s budovami

11. Zamíchejte karty armád a umístěte je lícem dolů poblíž trhu s budovami. Poblíž nechte volné místo na odkládací hromádku.
12. Sochy rozdělte podle symbolů bohů a rozložte je poblíž herního plánu.
13. Destičky tkanin dejte stranou od herního plánu, lícem nahoru. Najděte a vyřídíte z nich 4 počáteční tkaniny **1**. Při hře **3 hráčů** odstraňte ze hry tkaniny se symbolem **1** **4**. Při hře **2 hráčů** odstraňte ze hry navíc tkaniny označené symbolem **1+3** **3**. Zbývající tkaniny zamíchejte a utvořte z nich hromádku lícem dolů **4**. Poté odhalte vrchní tkaninu.



Příklad destiček tkanin

14. Hráč, který jako poslední sklízел nějakou zeleninu, se stane začínajícím hráčem. Případně můžete začínajícího hráče náhodně určit jinou vhodnou metodou dle vlastního uvážení.
15. Všechny 4 počáteční tkaniny položte lícem nahoru na stůl. V pořadí hry (počínaje začínajícím hráčem a poté dále po směru hodinových ručiček) si každý hráč vybere jednu z počátečních tkanin. Případné přebytečné počáteční tkaniny odstraňte ze hry.

16. Každému hráči dejte 2 kameny ze společné zásoby.
17. Zamíchejte karty bohů a utvořte z nich balíček lícem dolů. Každému hráči rozdejte náhodně 8 karet. Poté si každý hráč vybere 3 karty, které si ponechá, a zbylých 5 zahraje před sebe na stůl. V obráceném pořadí hry (tedy počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče) poté každý hráč získá odměny vyobrazené na právě zahrané pěti kartě. (Hráči mohou odměnou z jedné karty zaplatit požadavky vyobrazené na jiné kartě)

Příklad 1: V rámci tohoto kroku si karty bohů nalevo **1** vyberete jako karty, za které chcete získat odměny, a karty napravo si ponecháte v ruce **2**. Získáte tedy 5 brambor, 1 kámen, 1 kukuřici, 1 kartu armády a 5 VB **3**. Smíte také postavit jednu budovu **4** a zaplatit za ni 1 kámen a 1 kukuřici, které máte z ostatních karet.



Trh s budovami obnovte teprve až na konci celého tohoto procesu. Jakmile všichni hráči obdrželi odměny ze zahraných karet, zamíchejte zahrané karty zpět do balíčku. Poblíž balíčku karet bohů ponechte místo na nabídku 3/4/5 karet lícem nahoru, podle toho, jestli hrajete hru 2/3/4 hráčů. Tato nabídka vznikne a bude využívána v průběhu hry.


18. Žeton slavnosti ponechte poblíž herního plánu. Bude potřeba později.








Žeton slavnosti

PRŮBĚH HERNÍHO TAHU

ČASTÉ TERMÍNY

VB = vítězný bod 

Surovina = brambora , kukuřice , kámen 
nebo zlato .

Zlato  je surovina, kterou lze použít jako libovolnou jinou surovinu.

Jídlo = brambora  nebo kukuřice 

Zvláštní pravidlo pro první kolo: Než zahájíte svůj první tah, nejprve umístěte svého velekněze na destičku Coricancha na libovolné políčko (dokonce i takové, na kterém už stojí jeden či více velekněžích ostatních hráčů). Toto rozmístění slouží pouze k určení počáteční pozice vašeho velekněze a nemělo by se zaměřovat za sekundární akci Pohyb veleknězem, jejíž popis najdete dále v pravidlech.

Ve svém tahu si musíte zvolit jednu z následujících dvou možností:

1. **Umístit služebníka:** Odhodte 1 kartu bohů nebo zaplatte 1 zlato a umístěte služebníka ze své zásoby na herní plán.
2. **Proveďte 2 různé sekundární akce, v libovolném pořadí:**
 - Pohyb veleknězem,
 - Modlení,
 - Výcvik, nebo
 - Najímání.

Navíc smíte jako **volnou akci** kdykoli během svého tahu odhodit libovolný počet karet armád ze své ruky a získat na nich vyobrazené suroviny. Tuto volnou akci smíte provést během svého tahu kolikrát chcete.

Na konci svého tahu dostanete příležitost najmout další služebníky, ale nikdy nesmíte tah skončit s více než 2 služebníky ve své zásobě. Více informací najdete v sekci *Najímání služebníků na konci tahu* na straně 16.

Pokud je na konci vašeho tahu prázdná vesnice, uskutečnění se slavnost (bodování). Zahájení slavnosti je vysvětleno v příslušné sekci na stranách 17 a 18.

Pokud během svého tahu postavíte nějaké budovy, doplňte na konci tahu trh s budovami. Stejně jako během přípravy hry by na stole měly být lícem nahoru právě 4 budovy (2 od každého druhu), teprve poté může další hráč zahájit svůj tah.



UMÍSTĚNÍ SLUŽEBNÍKA

Jako akci smíte během svého tahu umístit služebníka ze své zásoby na prázdné políčko na herním plánu. Za umístění budete muset zaplatit kartu bohů s odpovídajícím symbolem, **nebo** 1 zlato. Také musíte navíc zaplatit jídlo za přecházení a sestup v závislosti na pozici právě umístěného služebníka vůči aktuální pozici vašeho velekněze.

POPLATEK ZA UMÍSTĚNÍ

Za nejčastější akci této hry – umístění služebníka – existují dva dodatečné poplatky: za přecházení a sestup. Abyste mohli určit celkový poplatek za umístění služebníka, nejprve zvlášť určete jednotlivé poplatky za přecházení a za sestup (viz níže). Celkový poplatek musíte zaplatit **předtím**, než se svým služebníkem provedete jakékoli činnosti.

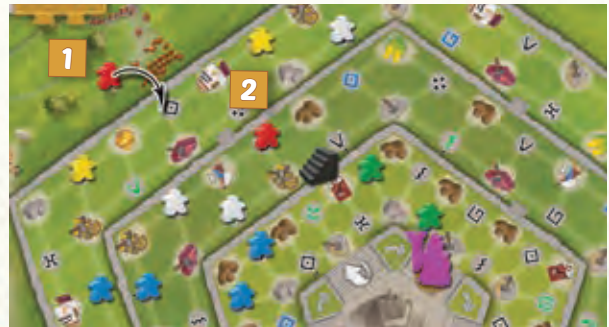
Poplatek za přecházení se určuje podle vzdálenosti mezi **sekcí**, kde aktuálně stojí váš velekněz, a sekcí s vybraným políčkem. Sekce je jedna pětina herního plánu; každá strana kopce představuje jednu sekci. Umístění služebníka do sekce, ve které stojí váš velekněz, stojí 0 jídla, umístění do sousedící sekce stojí 1 jídlo a umístění do nesousedící sekce stojí 3 jídla.

Poplatek za sestup činí 0 jídla za umístění na vrchní terase, 2 jídla na prostřední terase a 5 jídel na spodní terase. Tento poplatek tematicky představuje námahu potřebnou k přenášení náčiní a rozdílné obchodní kontakty mezi Coricanchou na vrchu kopce a vesnicemi či dílnami v níže. Poplatek za sestup se sníží o 2 jídla za každé schodiště umístěné ve stejné sekci nad vybraným políčkem na herním plánu. Majitel schodů získá 1 VB (za každé použité schodiště) pokaždé, když protihráč umístí služebníka za použití jeho schodiště. Využití schodišť je povinné, nesmíte se rozhodnout raději zaplatit vyšší poplatek za sestup a odepřít tak majiteli schodiště zisk VB.

Příklad 2: Na následující obrázku umísťuje fialový hráč svého služebníka zde **1**. Poplatek za umístění činní:

- 1 / za přecházení
- 3 / za sestup

Celkový poplatek za sestup 5 / je snížený o 2 díky černému schodišti umístěnému zde **2**. Černý hráč získá 1 VB, protože fialový hráč toto schodiště využil.



PROVEDENÍ ČINNOSTÍ

Každé políčko je označené symbolem boha (☩ ☰ ☱ ☲ ☳ ☴ ☵ ☶ ☷) a sousedí se 3 symboly činností. Smíte provést činnosti spojené s těmito symboly.

Nejprve určete, kolik činností smíte provést:

- automaticky smíte provést 1 činnost jen za umístění služebníka;
- zvláštní schopnosti různých služebníků vám mohou v závislosti na jejich barvě poskytnout další činnosti; a
- každý sousedící služebník stejné barvy vám poskytne 1 činnost.


Služebníci sousedí, pokud jsou na stejné terase, **a navíc** jsou k vašemu služebníkovi připojeni (po stezkách vyobrazených na herním plánu) přes právě jeden symbol činnosti. Viz příklady 3 a 4.

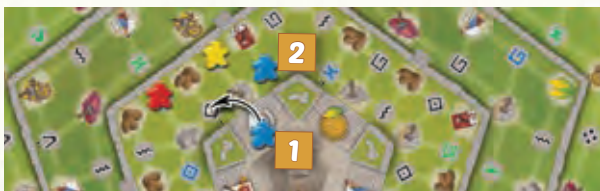
Nejčastěji budete mít možnost provést 1 nebo 2 činnosti, zřídka 3 nebo 4 a velmi vzácně 5 nebo více činností.





Poté „utratíte“ své činnosti, jednu po druhé za aktivace 3 sousedících symbolů činností. Své činnosti **musíte** mezi tyto 3 symboly činností rozdělit co možná nejspřavedlivěji:

- Pokud máte 1 činnost, smíte si vybrat 1 libovolný symbol ze 3 symbolů činností.
- Pokud máte 2 činnosti, musíte si vybrat 2 různé symboly činností.
- Pokud máte 3 činnosti, musíte si vybrat všechny 3 symboly činností.
- Pokud máte 4 a více činností, pak je rozdělte do „sad“ činností po třech a jednotlivé „sady“ činností využijte podle pravidel výše.

Jakmile nadále nemůžete dodržet pravidla popsána výše, musíte přestat a vynechat všechny zbývající činnosti.


Příklad 3: Modrý služebník (architekt) umístěný na políčko  zde **1** provede 2 činnosti: 1 za samotné umístění a 1 další, protože sousedí s dalším modrým služebníkem **2**.



Příklad 4: V tomto případě by modrý služebník (architekt) umístěný na políčko  zde **1** provedl 5 činností: 1 za samotné umístění a 4 další, protože sousedí se čtyřmi modrými služebníky – to už je pořádná akce! První tři činnosti musí utratit za všechny tři symboly činností: stavbu budovy  **2**, zisk brambory  **3** a zisk kamene  **4**. Po vykonání těchto tří činností smí služebník provést ještě dvě (různé) činnosti z těchto tří symbolů, čímž spotřebuje všech 5 činností.







KARTY BOHŮ

Pokud máte alespoň 1 sochu, která odpovídá symbolu boha () na kartě bohů zahrané za umístění služebníka, smíte navíc získat odměnu vyobrazenou na dané kartě. Tyto odměny smíte získat před nebo po vykonání činností a smíte získat všechny odměny či jen jednu z nich nebo dokonce žádnou – zisk těchto odměn je vždy dobrovolný.

Na konci svého tahu přidejte zahraniou kartu do nabídky.

Pokud by se právě zahraniá karta měla stát 4. / 5. / 6. kartou (při hře 2/3/4 hráčů) přidanou do nabídky, odstraňte z nabídky všechny karty bohů a zamíchejte je zpět do dobíracího balíčku. Teprve **poté** umístěte právě zahraniou kartu do nabídky.

Příklad 5: Při hře dvou hráčů použil hráč kartu boha se symbolem  zde **1**, aby umístil služebníka na políčko . Na konci tahu tohoto hráče – ještě předtím, než přidá do nabídky zahraniou kartu boha  – jsou v nabídce 3 karty bohů. Tyto 3 karty se okamžitě zamíchají zpět do balíčku karet bohů **2**. Poté hráč umístí zahraniou kartu  do nabídky karet bohů **3**.



Kromě placení za umístění služebníka (a možného zisku surovin z takto použitých karet bohů) mají karty bohů ještě následující efekty/použití:

- Než postavíte budovu, smíte okamžitě umístit jednu kartu bohů ze své ruky dospod dobíracího balíčku a nahradit 1 nebo 2 budovy na trhu s budovami.
- Během slavnosti musíte zaplatit 1 bramboru za každou kartu bohů, kterou máte v ruce.
- Během slavnosti smíte také zahrát až 3 karty bohů a získat odměny, které jsou na nich vyobrazené.
- Během závěrečného bodování má každá karta bohů ve vaší ruce hodnotu 1 VB.

Poznámka: Pokud zaplatíte za umístění služebníka zlatem namísto kartou bohů, smíte služebníka umístit na libovolný symbol boha. Nedostanete ovšem žádný bonus spojený se symbolem, ani pokud máte sochu daného boha.

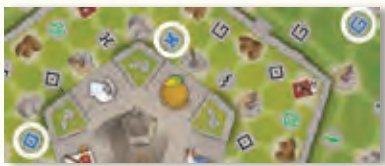
ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI SLUŽEBNÍKŮ

Každá barva služebníků má přidruženou zvláštní schopnost, která se aktivuje při jeho umístění.



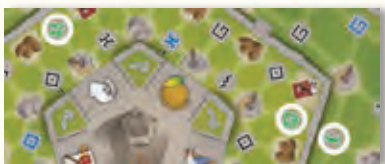
Architekt

Při umístění na modrá políčka provede 1 činnost navíc.



Řemeslník

Při umístění na zelená políčka provede 1 činnost navíc.



Válečník

Doberte si do ruky 1 kartu armády. Poté smíte vzít 1 **sousedícího služebníka jiného než válečníka** z herního plánu a zdarma jej umístit do své zásoby.



Posel

Při umístění posla platíte o 1 jídlo méně za sestup/přechod. Slevy za schodiště platí i nadále.

Pokud je tento posel navíc úplně první služebník umístěný do daného segmentu, provede 1 činnost navíc. (Připomínka: Segment je průsečík terasy a sekce.) Při **hře z hráčů** se do umístěných služebníků v segmentu počítají i figurky umístěné během přípravy hry.



Kněz

Smíte zaplatit 1 bramboru, a získat tak pro tohoto služebníka 1 činnost navíc (pouze jednou při každém umístění). Po provedení činností si musíte dobrat 1 kartu bohů z nabídky nebo z vrchu balíčku.

POPIS ČINNOSTÍ

Získ surovin (brambory, kukuřice, kameny, zlato)

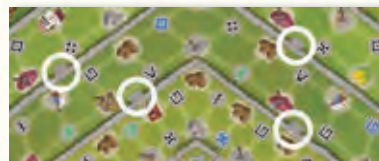
Získejte suroviny podle počtu vyobrazeného na symbolech: 3 brambory 🥔, 2 kukuřice 🌽, 2 kameny 🪨, nebo 1 zlato 🏆.



Postavit (umístit) schodiště

Postavit schodiště stojí 3 kameny. Po postavení schodiště (a umístění na herní plán) okamžitě získáte 4 VB, 1 kukuřici a 2 brambory.

Schodiště stavíte (umísťujete) na vyznačená místa na herním plánu a smíte je postavit na libovolném dostupném místě, nezávisle na sekci, kam jste umístili služebníka.



Příklad míst pro schodiště na herním plánu.

V každé sekci smíte postavit spodní schodiště (dále od vrcholku kopce) pouze pokud již je v téže sekci postaveno vrchní schodiště (blíže k vrcholku kopce). Když postavíte schodiště na spodním místě, majitel schodiště na vrchním místě okamžitě získá 2 VB. To znamená, že i **pokud patří vrchní schodiště vám**, získáte 2 VB.

Pokud **protivník** použije vaše schodiště ke snížení poplatku za sestup při umístění služebníka, získáte 1 VB. Přestože vám použití vlastního schodiště při umístění služebníka poskytuje slevu na sestup (stejně jako soupeři), nezískáte za jeho použití žádné VB (na rozdíl od vašich soupeřů).




Postavit budovu

Zaplatte náklady (v pravém horním rohu destičky **1**) a postavte budovu z trhu s budovami. Tuto destičku budovy si umístěte před sebe. Na konci svého tahu doplňte trh s budovami podle pravidel popsanych na předchozích stránkách.



Příklad produkční a pasivní budovy.

Produkční budovy 🏠 vám poskytují suroviny nebo VB, jejich produkci je ovšem potřeba nejprve aktivovat, jak uvidíte na následujících stránkách.

Pasivní budovy  poskytují trvalé schopnosti.

Detailní popis všech pasivních budov najdete později v těchto pravidlech v sekci *Dodatek I*.



Než postavíte budovu, smíte okamžitě umístit jednu kartu bohů ze své ruky dospod dobíracího balíčku a tím odstranit 1 nebo 2 budovy na trhu s budovami, načež trh okamžitě doplníte. Takto odstraněné budovy umístěte lícem dolů v libovolném pořadí dospod náležitých hromádek.



Postavit sochu

Poznámka: VB obdržíte, i pokud získáte sochu nějakým jiným způsobem (např. z války nebo karet bohů).

Postavte 1 sochu a umístěte ji před sebe.

- Malé sochy  stojí 3 kameny a okamžitě za ně získáte **3 VB**.
- Velké sochy  stojí 3 kameny a 2 zlata a okamžitě za ně získáte **9 VB**.

Sochy lze použít k aktivaci karet bohů (podle pravidel popsaných v sekci *Karty bohů* na straně 10) a lze je později odhodit při provádění akce *Uctívání* po pohybu s veleknězem (popsané na straně 14).



Koupit tkaninu

Doberte si 3 destičky tkanin z dobírací hromádky (včetně horní tkaniny na hromádce otočené lícem nahoru). Všechny 3 tkaniny si prohlédněte a vyberte si libovolný počet z nich, který nyní koupíte. Smíte si vybrat i všechny tkaniny, nebo naopak žádnou z nich. Nákup 1/2/3 tkanin stojí 1/3/6 kukuřice. Veškeré tkaniny, které nekoupíte, se po směru hry nabídnou ostatním hráčům. Po směru hry smí každý hráč koupit jednu ze zbývajících tkanin za 2 kukuřice. Pokud i poté některé tkaniny zbydou, vraťte je všechny lícem dolů dospod hromádky tkanin.

Nakonec otočte vrchní tkaninu lícem nahoru.

Poznámka: Pokud vám nějaká schopnost (z budovy, karty bohů atd.) poskytne jednu či více tkanin, pak si (na rozdíl od běžného nákupu tkanin) smíte vzít pouze tkaninu otočenou lícem vzhůru na vrchu hromádky, nebo tkaninu **přímo pod** otočenou tkaninou (výběr je na vás), a to bez dalšího poplatku. Ostatní hráči nemají možnost koupit si tkaniny, pokud aktivujete takovouto schopnost.

Řady tkanin tvoří tapiserie. Každý hráč smí mít i více tapiserií, ale každou tapiserii musí tvořit pouze tkaniny s **různými** vzory. Jakmile nějakým způsobem získáte tkaninu, musíte ji okamžitě přiložit na jeden z konců některé ze stávajících tapiserií, **nebo** začít novou tapiserii. Jakmile umístíte tkaninu, nesmíte už její umístění nijak změnit a tapiserie nelze rozdělit nebo spojit. Ve hře je sedm různých vzorů tkanin, z nichž některé jsou běžnější než jiné.

Příklad 6: Přidání nové tkaniny do tapiserie.



Poznámka: Při umísťování nové tkaniny do tapiserie se symboly na okrajích tkanin **nemusí shodovat** se symboly sousedících tkanin. Hrají ovšem roli při činnosti obchod.

Při závěrečném bodování vám každá tapiserie přinese VB v závislosti na své délce. Navíc vám každá **dvojice shodných symbolů** na předělech mezi tkaninami poskytne odměnu při provedení činnosti obchod.

Obchod

Získejte odměny za své tapiserie. Za každý předěl mezi tkaninami, na jejichž okrajích jsou shodné symboly, obdržíte náležitou odměnu: 1 zlato **1**, 2 kameny **2**, 3 brambory **3**, kartu bohů plus 1 bramboru **4**, obnovte (otočte lícem nahoru zdarma) 1 budovu nebo kartu armád **5**, doberte si 1 kartu armád **6**, zaplatte 1 zlato a postupte o jedno políčko nahoru po chrámové stupnici **7**, nebo 3 VB **8**.



Přehled možných odměn na tkaninách.

Příklad 7: Na následujícím obrázku fialový hráč provedl činnost obchod. Má dvě tapiserie: první utvořenou ze 4 tkanin **1** a druhou utvořenou z 5 tkanin **2**.

Na první tapiserii se shodují symboly u předělu nejvíce vlevo a poskytnou hráči 3 brambory **3**. Shodný je také předěl u tkanin nejvíce vpravo a odměna za něj je možnost posunout se o jeden krok na chrámové stupnici výměnou za 1 zlato **4**. Ostatní předěly na tapiserii na sobě nemají shodné symboly.

Druhá tapiserie má dva shodné předěly a také poskytne fialovému hráči suroviny: 1 kartu armády **5** a 2 kameny **6**.



Výcvik

Doberte si 2 karty armád, jednu z nich si ponechte v ruce a druhou odhodte. Odhozené karty armád umístějte na odkládací hromádku. Jakmile se vyprázdní dobírací balíček karet armád, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.

Na spodní části každé karty armád je vyobrazená některá ze surovin. Kdykoli během svého tahu smíte jako volnou akci odhodit libovolný počet karet armád z ruky a získat na nich vyobrazené suroviny. Tuto **volnou akci** smíte provést během svého tahu kolikrát chcete. Na kartách armád jsou také vždy vyobrazeni 1 nebo 2 vojáci. Tito vojáci mají význam při provádění akce Válka po pohybu s veleknězem, kdy větší počet vojáků vede k většímu úspěchu při válce.

Jednou produkovat

Okamžitě získejte odměny vyobrazené na jedné ze svých produkčních budov **otočených lícem nahoru**. Takto použitá budova zůstane lícem nahoru (na rozdíl od budov produkujících v rámci akce produkce po pohybu s veleknězem, která je popsána dále v těchto pravidlech).

PROVEDENÍ 2 SEKUNDÁRNÍCH AKCÍ

Namísto umístění služebníka si smíte vybrat dvě **různé** sekundární akce a provést je v libovolném pořadí. Tyto akce mnohdy umožní ostatním hráčům – v pořadí hry – vás „následovat“ a provést slabší verzi vámi vybrané akce.

SEKUNDÁRNÍ AKCE POHYB S VELEKNĚZEM

Smíte pohnout svým veleknězem o 1 nebo 2 kroky (sekce) po směru hodinových ručiček kolem chrámu Coricancha a po pohybu aktivovat pro všechny hráče akci na políčku, na kterém pohyb ukončíte.

Vy (jako aktivní hráč) si smíte vždy vzít 1 zlato namísto provedení právě aktivované akce. Pokud tak učiníte, ostatní hráči mohou i přesto vykonat aktivovanou akci, ale nikdy si nesmějí vzít 1 zlato namísto vykonání akce.



Uctívání

Všichni hráči nyní mohou odhodit dříve získané sochy a posunout se po chrámové stupnici.

Vy jako aktivní hráč smíte odhodit 1 velkou sochu a posunout se o tři kroky na stupnici **a/nebo** 1 malou sochu a posunout se o 1 krok. Takto smíte vždy odhodit **pouze** 1 sochu od každé velikosti. Ostatní hráči mohou odhodit buďto 1 velkou, **nebo** 1 malou sochu a posunout se právě o 1 krok (nezávisle na tom, jakou sochu odhodili).

Takto odhozené sochy odstraňte ze hry a umístěte zpět do krabice.

Postup po chrámové stupnici může spustit různé efekty/odměny, které jsou popsány dále v těchto pravidlech.



Obětiny

Vy jako aktivní hráč smíte zaplatit 2/4/6 kukuřic a posunout se o 1/2/3 kroky po chrámové stupnici. Ostatní hráči mohou zaplatit 3 kukuřice a posunout se právě o 1 krok. Získejte suroviny (pokud je získat máte).



Obnova

Všichni hráči smějí **otočit lícem nahoru** libovolný počet produkčních budov a/nebo karet armád otočených lícem dolů.



Vy jako aktivní hráč smíte otočit 1 kartu/budovu zdarma a poté smíte zaplatit 1 jídlo za každou další kartu/budovu, kterou chcete otočit lícem nahoru. Ostatní hráči zaplatí 1 kukuřici (ne bramboru) za každou kartu/budovu, kterou chtějí otočit lícem nahoru.



Válka

Okamžitě po zahájení války musíte vybrat jednoho služebníka z libovolného konce řady služebníků ve vesnici a umístit jej do oblasti pro oběti války. Pokud je vesnice prázdná, namísto toho vyberte jednoho z nomádů. Pokud berete nomáda, vytáhněte nového služebníka z pytlíku a umístěte jej na uvolněné políčko v kruhu nomádů.

Všichni hráči nyní smějí zahrát libovolný počet karet armád z ruky lícem nahoru před sebe na stůl. Za každou zahraniou kartu musí zaplatit 1 bramboru. Vy jako aktivní hráč smíte zahrát první kartu zdarma.

Na každé kartě armád jsou 1 nebo 2 vojáci. U každého políčka války jsou vyobrazené odměny a počet vojáků potřebný k jeho dobytí. Číslo vedle symbolu  určuje minimální počet vojáků vyložených lícem nahoru před vámi na stole (ne v ruce), které musíte odhodit. Číslo vedle symbolu  určuje minimální počet vojáků vyložených lícem nahoru před vámi na stole (ne v ruce), které musíte otočit lícem dolů.

Poté, co všichni hráči (kteří chtěli) vyložili své karty armád, smějí všichni hráči s dosud dostupnými žetony války v pořadí hry (počínaje vámi jako aktivním hráčem) umístit 1 žeton války na volné políčko války v libovolné oblasti a okamžitě: 1) získat odměny tohoto políčka a 2) otočit lícem dolů a/nebo odhodit alespoň minimální počty vojáků potřebných k dobytí políčka. Poté smíte vy (a pouze vy jako aktivní hráč) umístit 1 další žeton války, získat jeho odměny a odhodit a/nebo otočit lícem dolů (minimálně) náležitý počet vojáků.

Karty otočené lícem dolů lze později otočit lícem nahoru za pomoci akce Obnovení, která je popsána výše.

Příklad 8: Následující obrázek znázorňuje situaci ve všech 4 oblastech při hře 2 hráčů a těsně předtím, než fialový hráč aktivoval akci Válka.



Fialový má před sebou na stole vyloženy 2 karty armád **1**; Poté zahráje 1 kartu armád zdarma a 2 další karty, každou za 1 bramboru **2**. Fialový má na svých kartách armád (otočených lícem nahoru) aktuálně 7 vojáků.

Modrý má před sebou na stole vyloženy 2 karty armád **3**. Poté zahráje 1 kartu armád výměnou za 1 bramboru **4**. Modrý má na svých kartách armád (otočených lícem nahoru) aktuálně 4 vojáky.



Fialový umístí žeton války na políčko znázorněné na následujícím obrázku **5** a získá 4 VB. Ale aby je mohl získat, musí nejprve otočit lícem dolů 2 vojáky (kteří mohou být oba na 1 kartě) **6** a 1 vojáka odhodit **7**.



Následuje modrý, který umístí žeton války na políčko znázorněné na následujícím obrázku **8** a získá 7 VB. Aby je však mohl získat, musí nejprve otočit lícem dolů 2 vojáky (oba mohou být na 1 kartě) **9** a odhodit 2 vojáky **10**.



Protože fialový je aktivní hráč, smí umístit druhý žeton války. Rozhodne se, že to udělá a umístí jej na políčko znázorněné na následujícím obrázku **11**, načež získá 1 kartu bohů a 1 tkaninu zdarma. Aby mohl tyto odměny získat, musí nejprve odhodit 1 vojáka **12**.



Poznámka: Pokud se jako aktivní hráč rozhodnete vzít si namísto akce Válka 1 zlato, nesmíte vyložit žádné karty armád ani umístit žeton války. Přesto musíte umístit 1 služebníka do oblasti obětí války a ostatní hráči provedou akci Válka podle běžných pravidel.



Produkce

Získáte odměny vyobrazené na libovolném počtu vašich produkčních budov otočených **lícem nahoru**. Poté otočte takto využitě budovy lícem dolů. **Předtím nebo poté** smíte vy (a pouze vy jakožto aktivní hráč) otočit jednu ze svých produkčních budov lícem nahoru.

Poté smějí i ostatní hráči získat odměny vyobrazené na libovolném počtu jejich produkčních budov otočených lícem nahoru. Následně otočí takto využitě budovy lícem dolů. Budovy otočené lícem dolů lze později otočit zpět za pomoci akce Obnovení, kterou jsme popsali již dříve v těchto pravidlech.

SEKUNDÁRNÍ AKCE MODLENÍ

Veźmte si 2 karty bohů. Karty si můžete brát (v libovolné kombinaci i pořadí) svrchu dobíracího balíčku nebo z nabídky karet bohů. Pokud si první kartu vezmete z dobíracího balíčku, můžete se na ni podívat, než se rozhodnete, odkud si vezmete druhou kartu.

Poznámka: Kdykoli získáváte karty bohů (s výjimkou posledního kroku slavnosti), smíte si tyto karty dobírat jednu po druhé z nabídky a/nebo z dobíracího balíčku.

SEKUNDÁRNÍ AKCE VÝCVIK

Doberte si 2 karty armád, jednu z nich si ponechte v ruce a druhou odhodte. Efekt této sekundární akce je totožný s činností Výcvik, kterou jsme popsali dříve v těchto pravidlech.

SEKUNDÁRNÍ AKCE NAJÍMÁNÍ SLUŽEBNÍKŮ

Smíte si vzít jednoho nomádského služebníka z kruhu nomádů. Poté okamžitě vytáhněte z pytlíku jednoho služebníka (pokud není pytlík prázdný) a umístěte jej na právě uvolněné místo v kruhu.

NAJÍMÁNÍ SLUŽEBNÍKŮ NA KONCI TAHU

Těsně před koncem tahu smíte najmout jednoho služebníka z vesnice. Zaplatte 1 bramboru nebo 1 kukuřici a vezměte si služebníka z odpovídajícího konce řady. Pokud jde o posledního služebníka ve vesnici, smíte za něho zaplatit buďto 1 kukuřici, **nebo** 1 bramboru dle své volby. Pokud takto koupíte posledního služebníka a vesnice se tím vyprázdní, nastane slavnost (bodování), popsána dále v pravidlech.

Každý hráč má limit maximálně 2 služebníky. Tento limit vstupuje v platnost **na úplném konci tahu hráče**, tedy poté, co měl hráč možnost najmout služebníka z vesnice, načež se limit okamžitě aplikuje. Pokud máte na konci tahu více než 2 služebníky, musíte okamžitě odevzdat přebytečné služebníky tak, že je odstraníte ze hry a vrátíte do krabice. V průběhu hry smíte získat nebo najmout služebníky různými způsoby i pokud už 2 služebníky máte, protože limit začíná platit až na úplném konci vašeho tahu.

SLAVNOST – BODOVÁNÍ

Pokaždé když se vyprázdní vesnice, vezme si aktivní hráč žeton slavnosti a okamžitě získá odpovídající počet bodů: 1/2/3 VB během první/druhé/třetí slavnosti (bodování). Třetí slavnost také znamená, že už se hra chýlí ke konci.

Na začátku příštího tahu hráče, který má žeton slavnosti, vyhodnoťte slavnost v následujícím pořadí:

1. Hráči vykonají zdarma činnost **Obchod**.
2. Každý hráč získá VB vyobrazené napravo od jejich aktuální pozice na chrámové stupnici a předměty (pokud tam jsou) vyobrazené nalevo od aktuální pozice na chrámové stupnici. VB vyobrazené uprostřed vrchních čtyř políček chrámové stupnice se získávají pouze během závěrečného bodování. Prozatím je ignorujte.
3. Vyhodnoťte zvlášť dobytí každé oblasti: hráč s nejvyšším počtem žetonů války v oblasti získá počet VB odpovídající počtu služebníků v obětech války (remízy se vyhodnotí ve prospěch hráče s žetonem války nejvíce vpravo v dané oblasti).
4. Hráči musí zaplatit 1 bramboru za každou kartu bohů v ruce. Hráči ztratí 2 VB za každou bramboru, která jim schází. Pokud by měl některý hráč ztratit více VB, než kolik aktuálně má, zastaví se bodovací žeton na políčku 0 – nemůžete mít záporný počet VB.
5. Pokud se jedná o třetí slavnost, následující kroky přeskočte a přejděte přímo ke konci hry a závěrečnému bodování.
6. Vraťte žeton slavnosti poblíž herního plánu a poté táhněte z pytlíku dostatek služebníků na zaplnění vesnice.
 - a. Je možné, že v pytlíku dojdou služebníci dříve, než vesnici zcela zaplníte. V takovém případě jednoduše umístěte do vesnice alespoň všechny zbývající služebníky z pytlíku.
 - b. Ve vzácné situaci je možné, že v pytlíku nebudou žádní služebníci ještě předtím, než se vůbec pokusíte vesnici doplnit. V takovém případě **okamžitě** zahájíte následující slavnost: žeton slavnosti obdrží hráč, který spustil předchozí slavnost a získá tak i náležitý počet bodů. Poté každý hráč (tentokrát i včetně hráče, která má žeton slavnosti)

odehraje jeden poslední tah, načež se vyhodnotí další (**poslední**) slavnost.

- c. Pokud hrajete hru z hráčů, pak během první slavnosti (**a pouze během první slavnosti**) umístěte vždy po jednom náhodně tažením služebníkovi z pytlíku na každé políčko na herním plánu označené symbolem **12** na prostřední terase na kopci. Pokud už jsou některá z těchto políček obsazená, vynechejte je.
7. Nakonec přejděte k fázi dobírání karet během slavnosti (viz níže).

DOBÍRÁNÍ KARET BĚHEM SLAVNOSTI

Po první a druhé slavnosti si hráči doberou karty bohů z **balíčku** (během této fáze si hráči **nesmějí** dobírat karty z nabídky), přičemž dodrží následující pořadí (v pořadí od hráče s nejméně VB po hráče s nejvíce VB):

- Při hře **4 hráčů** si hráč s nejnižším počtem VB dobere 2 karty, hráč s druhým nejnižším počtem VB si dobere 2 karty, hráč s druhým nejvyšším počtem VB si dobere 1 kartu a hráč s nejvyšším počtem VB si dobere 1 kartu.
- Při hře **3 hráčů** si hráč s nejnižším počtem VB dobere 2 karty, hráč s druhým nejnižším počtem VB si dobere 2 karty a hráč s nejvyšším počtem VB si dobere 1 kartu.
- Při hře **2 hráčů** si hráč s nejnižším počtem VB dobere 2 karty a hráč s nejvyšším počtem VB si dobere 1 kartu.
- Pokud dojde ke shodě v počtu VB, pak má „více“ bodů hráč, který je blíže k aktivnímu hráči po směru hodinových ručiček v pořadí průběhu hry (počínaje aktivním hráčem).

Poté smějí hráči v pořadí průběhu hry (počínaje aktivním hráčem) zahrát až 3 karty bohů a získat jakékoli na nich vyobrazené odměny. Takto využitě karty se okamžitě zamíchají zpět do dobíracího balíčku. Tyto karty nemají žádný vliv na nabídku karet.

Pokud na konci tohoto kroku zůstanou na trhu s budovami nějaké budovy, odstraňte je (dejte je lícem dolů do spod odpovídajících hromádek) a vyložte 4 nové budovy (2 od každého druhu).

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci třetí, závěrečné slavnosti získá každý hráč následující VB:

- Tapiserie: tapiserie složená z 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 různých tkanin přinese hráči **0 / 1 / 3 / 6 / 10 / 15 / 21 VB**.
- Pokud hráč dostoupal až na poslední 4 políčka chrámové stupnice, získá VB vyobrazené uprostřed daného políčka.
- **2 VB** za každou budovu otočenou **lícem nahoru** (včetně pasivních).







- **1 VB** za každou kartu bohů v ruce.
- **1 VB** za každou kartu armád vyloženou **lícem nahoru** před hráčem na stole (ne v ruce).
- **1 VB** za každého zbylého služebníka ve své zásobě.
- **1 VB** za každé zlato ve své zásobě.

Hráč s nejvyšším počtem VB se stává vítězem. Pokud dojde ke shodě, má přednost hráč s vyšším celkovým počtem surovin (součtem zlata, kamene, kukuřice a brambor). Pokud shoda i nadále trvá, hráči vítězství sdílí.

DODATEČNÁ PRAVIDLA

STOUPÁNÍ PO CHRÁMOVÉ STUPNICI

Kdykoli postoupíte se svým žetonem chrámu výš po chrámové stupnici, získáte odměny vyobrazené nalevo od daného políčka (pokud tam jsou). Pokud se pohnete naráz o více políček, získáte odměny vyobrazené nalevo od všech políček, přes která postupujete. Na jednom políčku smí být i více hráčů.

	Získejte 1 zlato.
	Doberte si 1 kartu bohů z balíčku nebo z nabídky. Doberte si 2 karty armád, 1 si ponechte a druhou odhodte.
	Získejte 2 kameny.
	Získejte 1 kameny nebo si vezměte 1 služebníka z kruhu nomádů.
	Doberte si 2 karty armád, 1 si ponechte a druhou odhodte.
	Získejte 1 bramboru. Doberte si 1 kartu bohů z balíčku nebo z nabídky.

Tabulka chrámových odměn

ZISK SLUŽEBNÍKŮ ZDARMA

Kdykoli získáte zdarma nějakého služebníka (z karty bohů, jako odměnu z chrámu nebo jiným způsobem) berte si služebníky z kruhu nomádů. Poté kruh okamžitě doplňte služebním z pytlíku, pokud tedy pytlík není prázdný. Pokud v kruhu nomádů nejsou další služebníci, svého služebníka zdarma nezískáte.

DODATEK I

PASIVNÍ BUDOVY

Z01	Libovolného služebníka, kterého umísťujete, smíte považovat za posla.
Z02	Libovolného služebníka, kterého umísťujete, smíte považovat za kněze.
Z03	Kdykoli umísťíte válečníka, smíte zdarma obnovit až 2 své produkční budovy otočené lícem dolů.
Z04	Kdykoli v tapiserii vytvoříte předěl se shodnými symboly, okamžitě získáte danou odměnu.
Z05	Řemeslníky smíte použít jako architekty a architekty jako řemeslníky.
Z06	Na začátku každé slavnosti získáte 4 brambory. Během závěrečného bodování získáte 1 VB navíc za každou kartu bohů v ruce (tzn. získáte 2 VB za každou kartu bohů v ruce).
Z07	Při umístění služebníka získáte VB, i pokud použijete své vlastní schodiště.
Z08	Když provádíte činnost Nákup tkanin, doberte si 5 destiček a odhodte 2 (v libovolném pořadí je umísťíte lícem dolů dospod hromádky). Poté pokračujte v činnosti jako obvykle.
Z09	Na začátku každé slavnosti získáte 1 VB za každou tkaninu ve vaší nejdelší tapiserii.
Z10	Na začátku každé slavnosti získáte 2 brambory, 1 kukuřici a 2 kameny.
Z11	Kdykoli kterýkoli hráč aktivuje po pohybu s veleknězem sekundární akci Obětiny, získáte 1 tkaninu (vrchní tkaninu nebo tu přímo pod ní, dle vaší volby).
Z12	Kdykoli některý hráč aktivuje po pohybu s veleknězem sekundární akci Obětiny, a také těsně před slavností smíte zaplatit 1 zlato a posunout se na chrámové stupnici.
Z13	Během každé války smíte otočit lícem dolů a/nebo odhodit o 1 vojáka méně (aplikuje se jako sleva). Stále ovšem musíte otočit/odhodit alespoň 1 vojáka.
Z14	Při umístění válečníka získáte +2 činnosti.
Z15	Smíte kdykoli libovolně směňovat 2 kameny, 1 zlato či 2 kukuřice.
Z16	Kdykoli některý hráč aktivuje po pohybu veleknězem sekundární akci Produkce, smíte před nebo po produkci obnovit zdarma 1 produkční budovu, nebo 1 kartu armád.
Z17	Kdykoli některý hráč po pohybu veleknězem aktivuje sekundární akci Válka, získáte 1 zlato a 1 VB.
Z18	Kdykoli některý hráč po pohybu veleknězem aktivuje sekundární akci Obnova, doberte si 1 kartu armád a 1 zlato.
Z19	Kdykoli během svého tahu smíte zaplatit 1 bramboru a dobrat si 1 kartu bohů.
Z20	Kdykoli provedete činnost Zisk surovin (brambory, kukuřici, kámen, ale ne zlato), získáte navíc 1 surovinu daného druhu a 1 VB.

DODATEK 2

PŘEHLED SYMBOLŮ

Suroviny	
	Brambora
	Kukuřice
	Kámen
	Zlato
Činnosti	
	Získ surovin Získej 3 brambory
	Získ surovin Získej 2 kukuřice
	Získ surovin Získej 2 kameny
	Získ surovin Získej 1 zlato
	Koupit tkaninu
	Postavit sochu
	Postavit schodiště
	Postavit budovu
	Výcvik Dober si 2 karty armád, jednu si nechej, druhou odhod'
	Jednou produkovat Získej odměnu jedné z budov, neotáčej ji
	Obchod Získej odměny za tapiserie
Sekundární akce veleknězem	
	Produkce
	Uctívání
	Obětiny
	Válka
	Obnova

Odměny za chrám / dobyté oblasti / produkční budovy / tapiserie	
	Získej zdarma 1 tkaninu
	Postav zdarma 1 schodiště, získej odměny
	Postav zdarma 1 malou sochu, získej její odměny
	Postav zdarma budovu
	Dober si kartu bohů z balíčku nebo nabídky
	Získej X vítězných bodů
	Vezmi si služebníka z kruhu nomádů
	Postup o 1 krok na chrámové stupnici, získej odměny
	Otoč X vojáků
	Odhod X vojáků
	Zaplat 1 zlato a postup na chrámové stupnici
	Obnov 1 budovu nebo kartu armád
Ostatní symboly	
	Budova
	Produkční budova
	Pasivní budova
	Karta armády
	Velká socha
	Slavnost
	Symboly bohů

TVŮRCI

Tawantinsuyu: Říše Inků

Autor hry:

Dávid Turczy

Vývoj hry:

Dávid Turczy, Rainer Åhlfors, Andrei Novac, Blažej Kubacki, Małgorzata Mutirová

Ilustrace:

Jakub Skop, Michał Długaj, Alexander Zawada

Grafický návrh hry:

Zbigniew Umgelter

Pravidla:

Dávid Turczy, Andrei Novac, Blažej Kubacki, Rainer Åhlfors

Korektury pravidel:

Emanuela & Robert Prattovi

Grafická úprava pravidel:

Agnieszka Koperová

Velké díky patří Danielu Tascinimu za inspiraci a nápady.

Další vývoj a testování sólové hry:

Nick Shaw, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Jimmy Durden, Noralie Lubbersová.

Playtesteři:

Nick Shaw, Charlotte Levyová, Kieran Symington, Wai-yee Phuah, Neil HK, Ben Hodgson, Fabio Lopiano, Denholm Spurr, Jimmy Durden, Noralie Lubbersová, Jonathan Bobal, Gary Perrin, Anthony Howgego, Jeroen van den Hark, Robert Plesowicz, Łukasz Włodarczyk, Daniel Dubel, Mateusz Pasek, Iwona Jaworowska, Konrad Sass, Anna Czarnacka, Bartosz Folta, Anita Sokołowska, Jakub Muliński, Weronika Nogašová, Katarzyna Meszczyńska, Łukasz Juras, Krzysztof Jurzysta, Marek Mańko, deskoherní skupina Game Grid (Lehi, UT).

Český překlad

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká Republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury pravidel: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček



© 2020 Board & Dice. Všechna práva vyhrazena.

Pro více informací o *Tawantinsuyu: Říše Inků* navštivte
WWW.TLAMAGAMES.COM.

PRAVIDLA SÓLOVÉ HRY

DODATEČNÝ HERNÍ MATERIÁL

Deska Axomammy



8 číselných žetonů (s hodnotami 1, 1, 2, 2, 2, 3, 3, 4)



Šestistěnná hrací kostka (s hodnotami 1, 2, 2, 3, 3, 4)



2 oboustranné žetony osobnosti Axomammy




Axomamma neboli „ona“ bude odkazovat na automatizovaného protivníka, zatímco „vy“ odkazuje na vás, jakožto na jediného lidského hráče.

PŘÍPRAVA HRY

- Umístěte desku Axomammy na stůl.
- Připravte hru jako kdyby hráli **2 hráči**, s následujícími výjimkami:
 - Při výběru počátečních tkanin dostane nejprve Axomamma náhodnou tkaninu a teprve poté si vy vyberete tu svoji.
 - Axomamma nedostane na začátku žádné karty bohů. Namísto toho dostane 2 kameny, 2 kukuřice, 1 zlato a 1 kartu armády lícem dolů do své „ruky“ pod spodní částí desky Axomammy.

- Axomamma dostane 2 náhodné služebníky z pytlíku (stejně jako vy).
- Vy umístíte svého velekněze jako první, poté hodte kostkou a umístíte velekněze Axomammy. V závislosti na výsledku hodu kostkou umístíte velekněze Axomammy o odpovídající počet políček po směru hodinových ručiček dále od vašeho velekněze.

- Umístěte 8 číselných žetonů na jejich odpovídající počáteční políčka.
- Veźměte 4 karty bohů a zasuňte je pod 4 očíslovaná políčka nad horní okraj desky Axomammy tak, aby byl vidět pouze symbol boha.
- Axomamma umístí 1 schodiště zdarma do sekce, kde se nachází její velekněz (ale za umístění nezíská žádnou odměnu).
- Dejte Axomammě žeton osobnosti, který určí, jakou akci bude během hry preferovat:

- Vyberte náhodně jeden ze dvou žetonů osobnosti a otočte jej na náhodnou stranu (zbylý žeton osobnosti vraťte do krabice).
- Vybraný žeton osobnosti umístěte přes políčko se symbolem  v horní řádce akcí na desce Axomammy.

PRŮBĚH HRY

Jste začínající hráč a vaše tahy probíhají zcela normálně. Tahy Axomammy probíhají poněkud odlišným způsobem.

Obecné poznámky

Žeton osobnosti

Kdykoli číselný žeton přistane na políčku pod žetonem osobnosti, Axomamma vykoná vyobrazené akce.

Poznámka: Vzhledem k tomu je Axomamma o něco silnější protivník!

Získ služebníků

Kdykoli Axomamma získá služebníka z vesnice nebo kruhu nomádů, dostane zároveň odměnu v závislosti na barvě získaného služebníka. Odměny najdete na její desce:



Po získání odměny už je barva služebníků pro Axomammu naprosto irelevantní.

Kdykoli má Axomamma více než 2 služebníky, okamžitě odhodí přebytečné služebníky tak, aby měla pouze 2. Přebytečné služebníky odhodte náhodně a odstraňte je ze hry.

Dobírání karet bohů

Kdykoli si může Axomamma dobrat kartu bohů díky nějakému efektu (např. díky soše nebo po stoupání na chrámové stupnici), odstraní namísto toho nejstarší kartu bohů v nabídce, umístí ji do spodní balíčku a získá 1 VB.

Dobírání karet armád

Kdykoli si Axomamma dobírá karty armád, ponechá si je lícem dolů ve své „ruce“ pod spodní hranou své desky. Pokud si dobírá karty díky efektu, kdy má možnost dobrat si 2 karty a 1 si ponechat, dobere si namísto toho jednoduše 1 náhodnou kartu.

Suroviny



Axomamma používá brambory jinak než vy. Kdykoli má Axomamma 5 nebo více brambor v zásobě, vymění jich 5 za 5 VB, a takto bude opakovaně činit až do chvíle, než bude mít méně než 5 brambor. Axomamma pro tento účel nepovažuje zlato za surovinu, kterou by mohla nahradit brambory, ale pro všechny ostatní účely může brambory zlatem nahradit. Axomamma používá všechny ostatní suroviny stejně jako vy.



Odměny soch

Pokud Axomamma vlastní sochu (jakékoli velikosti) a v rámci hlavní akce využije kartu boha (zastrčenou pod horní hranou desky), která **odpovídá** symbolu na této soše, získá 5 VB (ignoruje cokoli dalšího vyobrazeného na dané kartě).

Odměny z chrámu

Axomamma získává veškeré odměny za stoupání po chrámové stupnici, kromě dobírání karet bohů (viz sekce Dobírání karet bohů).

Pokud má získat z chrámu odměnu  / , pak si z těchto dvou možností vybere tu, jíž má aktuálně v zásobě méně:

- Pokud má od obou stejně a zároveň má 1 nebo 0 služebníků, vezme si služebníka. V opačném případě si vezme .
- Pokud nejsou ve vesnici ani v kruhu nomádů služebníci, Axomamma si vezme .
- Pokud si Axomamma má vzít služebníka, vezme si jej z té strany vesnice, kde se platí bramborami. Pokud je vesnice prázdná, vezme si náhodného služebníka z kruhu nomádů.

Akce s veleknězem

Pokud Axomamma splňuje potřebné podmínky (viz Podmínky aktivace velekněze níže) jedné ze dvou **nejbližších** akcí dostupných z **aktuální pozice** jejího velekněze, pak 1) pohne svým veleknězem na nejbližší akci, kterou může provést, a 2) provede tuto akci. Tuto akci můžete využít i vy podle standardních pravidel.







Kdykoli Axomamma provede akci s veleknězem, pak také zároveň:

- Získá 1 kartu armád a umístí ji lícem dolů do své „ruky“ pod svou deskou.
- Odhodí až 2 karty bohů z nabídky. Pokud si může vybrat ze tří karet v nabídce, odhodí 2 nejstarší karty (za takto odhozené karty nezíská VB).

Podmínky aktivace velekněze

- **Obětiny:** Axomamma má 4 nebo více kukuřice.
- **Produkce:** Axomamma má alespoň 2 produkční budovy otočené lícem nahoru.
- **Uctívání:** Axomamma má jednu či více soch.
- **Válka:** Axomamma má více „použitelných“ vojáků, než kolik je služebníků v oblasti pro oběti války („dostupní“ vojáci jsou vojáci vyložení lícem nahoru na stole plus všichni vojáci na kartách armád v její „ruce“).
- **Obnova:** Axomamma má celkem 3 a více budov a/nebo karet armád otočených lícem dolů.

Akce a reakce po pohybu s veleknězem

Akce s veleknězem	Pokud Axomamma aktivuje danou akci	Pokud Axomamma následuje vámi aktivovanou akci
 Produkce	<p>Axomamma aktivuje všechny své produkční budovy otočené lícem nahoru. Pokud jí dává budova na výběr z více surovin, vybere si tu, které má aktuálně méně. Pokud nastane shoda v počtu surovin, vybere si surovinu v následujícím prioritním pořadí: zlato, kukuřice, kámen, brambora.</p> <p>Budovu s nejvyšším referenčním číslem nechá otočenou lícem nahoru.</p>	
 Obětiny  Uctívání	<p>Akci provede stejně jako při hře více hráčů. Axomamma obětuje/uctívá, co nejvíce může, za standardní poplatky.</p>	
 Válka	<p>Axomamma zahraje všechny karty armád, které má v „ruce“ zcela zdarma. Poté si vybere volné políčko války s nejvyšším počtem vyobrazených , přičemž shody v počtu vyhodnotí ve prospěch určitých políček v následujícím prioritním pořadí: oblast s nejmenším celkovým počtem žetonů války > oblast s méně než 3 jejími žetony > oblast s nejmenším počtem vašich žetonů > Antisuyu > Chinchasuyu > Kuntisuyu > Qullasuyu.</p> <p>Poté odhodí a otočí lícem dolů karty armád podle standardních pravidel. Axomamma vždy přednostně odhodí kartu s 1 vojákem než kartu se 2 vojáky, a vždy přednostně otočí kartu s 2 vojáky než kartu s 1 vojákem.</p> <p>Při umísťování druhého žetonu války si Axomamma vybere takové políčko napříč všemi oblastmi, které vyžaduje odhození nejmenšího počtu karet armád. Pokud nastane shoda, vyberte políčko náhodně.</p>	
 Obnova	<p>Axomamma otočí lícem nahoru všechny své budovy a karty armád, které jsou právě lícem dolů.</p>	<p>Axomamma otočí lícem nahoru polovinu (zaokrouhлено nahoru) z celkového počtu svých produkčních budov otočených lícem dolů a polovinu svých karet armád otočených lícem dolů (pokud má např. Axomamma 3 budovy otočené lícem dolů a 3 karty armád otočené lícem dolů, otočí lícem nahoru 2 budovy a 2 karty armád).</p>

Akce Axomammy na herním plánu

Pokud Axomamma nemá žádného služebníka, kterého by mohla umístit, aplikujte pravidla ze sekce Bez služebníků na straně 26.

Pokud Axomamma neprovede akci s veleknězem a má zároveň alespoň 1 služebníka, umístí služebníka na herní plán a provede akci. Pokud má na výběr z více služebníků, vybere si „nejstaršího“ z nich (nebo, pokud se jedná o její první umístění partie, vyberte služebníka náhodně).

Aby mohla umístit služebníka, hodte kostkou. Výsledek na kostce určí, kterou kartu bohů zastrčenou nad deskou Axomammy nyní Axomamma využije.

- Axomamma najde na herním plánu políčko se symbolem boha odpovídající symbolu na vybrané kartě (před první slavností přednostně umísťuje na horní terasu, mezi první a druhou slavností umísťuje přednostně na střední terasu a po druhé slavnosti dává přednost spodní terase).
- Pokud na preferované terase není odpovídající políčko, pokusí se Axomamma najít odpovídající políčko na terase o úroveň výš (pokud je to možné). Pokud není políčko výš, pokusí se jej najít na terase o úroveň níž.
- Pokud je na preferované terase více odpovídajících políček, Axomamma si zvolí políčko s nejmenším celkovým poplatkem za přecházení a sestup.
- Pokud má i poté možnost volby, vyberte za ni políčko náhodně.
- Je to opravdu velice nepravděpodobné, ale může nastat situace, že Axomamma nenajde na plánu žádné vhodné políčko. V takovém případě doberte z balíčku karet novou kartu bohů (a původní kartu bohů odhodte do nabídky). Tento postup opakujte, dokud Axomamma nenajde vhodné políčko pro umístění služebníka.

Umístěte služebníka na vybrané políčko. Axomamma neplatí poplatky za přecházení a sestup. Poté odhodte využitou kartu bohů z její desky do nabídky a z dobíracího balíčku doberte novou kartu, kterou nahradíte právě odhozenou kartu bohů (zastříčte ji pod desku Axomammy). Pokud Axomamma při umístění využila vaše schodiště, získáte VB jako obvykle.

Poté Axomamma vykoná na svojí desce **všechny** akce pod číselnými žetony, jejichž číslo odpovídá číslu, které padlo na kostce (v pořadí odshora dolů).

Akce v horním řádku nemají žádné poplatky. Tyto akce lze provést vždy. U páté možnosti (kámen nebo kukuřice) si Axomamma vybere tu surovinu, které má aktuálně méně.

Akce v prostředním řádku jsou zpoplatněné. Pokud není možné prostřední akci vykonat kompletně (např. protože Axomamma nemá dostatek kamenů na stavbu budovy/sochy/schodů nebo nemá dostatek kukuřice na tkaniny), pak Axomamma namísto toho získá 1 zlato. Nezapomeňte, že Axomamma může také použít zlato (protože je to univerzální surovina) k zaplacení poplatků, ale učiní tak, pouze pokud musí.

Akce ve spodním řádku nemají žádné poplatky, ale je možné, že je nebude možné provést.


Pokud není možné některou akci provést (např. protože Axomamma chce získat služebníka z vesnice, kde však žádní nejsou), Axomamma tuto akci vynechá.


Poznámka: Akce vykonané Axomammou nejsou nijak spojené s umístěním služebníka na herním plánu.

Nakonec Axomamma pohne vpřed (po směru hodinových ručiček) všemi číselnými žetony, jejichž hodnota odpovídá číslu na kostce, a to o počet políček odpovídající hodnotě daného žetonu. (např. pokud padlo na kostce číslo 3, provede všechny akce pod žetony s číslem 3 a poté pohne všemi žetony s číslem 3 o 3 políčka dál po směru hodinových ručiček na jejich příslušných okruzích).


Poznámka: Na jednom políčku **může** být i více žetonů. To znamená, že i políčka, na nichž už žetony leží, se považují za dostupná políčka při přesouvání žetonů.

Detailní popis akcí:


 : Axomamma jednoduše získá odpovídající suroviny.


 : Axomamma ignoruje odměny při přidávání tkanin do tapiserií.


- Když **Axomamma** spustí činnost s tkaninami, koupí z tkaniny, pokud si to může dovolit. Pokud si může koupit pouze 1 tkaninu, koupí si ji a navíc získá 1 zlato. Při výběru tkanin dává Axomamma přednost přidání nových tkanin ke své největší tapiserii před menší tapiserií nebo vytvoření tapiserie zcela nové. Pokud si v rámci výše popsaných pravidel může Axomamma vybrat z více tkanin, vybere si tu s vyšším referenčním číslem.
- Když spustíte činnost s tkaninami **vy**, Axomamma vždy koupí 1 tkaninu, pokud má 2 a více kukuřice, ledaže by nákup zbylé tkaniny znamenal vytvoření nové tapiserie.


 : Axomamma dává přednost velkým sochám před malými, pokud si je může dovolit. Když určujete, kterou sochu Axomamma postaví:

- Hodte její kostkou, která určí jednu kartu zastrčenou pod horní částí její desky (tuto kartu neodhodí) a poté postaví sochu odpovídající symbolu na dané kartě.
- Pokud není možné postavit odpovídající sochu, proveďte předchozí krok znovu, ovšem pouze s další kartou v řadě, po směru hodinových ručiček.
- Pokud nejsou dostupné žádné sochy odpovídající symbolům na kterékoli z jejích karet bohů, postaví Axomamma náhodnou sochu, přičemž opět dává přednost velkým sochám před malými.

 : Pokud má Axomamma alespoň 1 kámen nebo 1 zlato, zaplatí tento kámen nebo zlato (dává přednost zaplacení kamenem) a náhodně si vybere a postaví jednu budovu (druhu určeného podle políčka s akcí na desce Axomammy) z trhu s budovami. Axomamma ignoruje poplatky vyobrazené na budově.


 : Pokud je to možné, postaví Axomamma schodiště mezi horní a prostřední terasou v sekci, kde se aktuálně nachází její velekněz. V opačném případě najdete vhodné místo dál po směru hodinových ručiček. Pokud v žádné sekci není vhodné místo, přejděte k nižším místům pro schodiště a postupujte podle stejných pravidel. Pokud je to možné, Axomamma se raději vyhne postavení schodiště, které by vám přineslo body.


 : Axomamma naverbuje služebníka z řady ve vesnici ze strany s bramborou/kukuřicí, a to zcela zdarma. Poté získá odměnu podle barvy naverbovaného služebníka (odměny jsou vyobrazené na její desce).


 : Axomamma naverbuje náhodného služebníka z kruhu nomádů (a kruh opět doplní, jako obvykle). Poté získá odměnu podle barvy naverbovaného služebníka (odměny jsou vyobrazené na její desce).


Akce podle osobnosti Axomammy

Když Axomamma využije svůj žeton osobnosti, získá zlato a vykoná jednu z akcí vyobrazených níže. Tyto akce získá **zdarma** (neplatí za ně žádné obvyklé poplatky) a získá bonusy/odměny s nimi spojené.

 : Zdarma postaví náhodně vybranou malou sochu (a získá příslušné 3 VB).

 : Vezme si zdarma horní tkaninu z hromádky tkanin.

 : Posune se po chrámové stupnici o 1 krok a získá odpovídající bonusy.

 : Postaví zdarma 1 budovu. Pokud má Axomamma méně než 2 produkční budovy otočené lícem nahoru, postaví náhodnou produkční budovu. Jinak postaví náhodnou pasivní budovu.

Bez služebníků

Pokud Axomamma nemá žádného služebníka a zároveň nesplňuje žádnou z podmínek na provedení sekundární akce s veleknězem, provede všechny následující kroky:

- naverbuje náhodného služebníka z kruhu nomádů (a kruh doplní jako obvykle);
- odhodí až 2 karty bohů z nabídky (nejstarší kartu jako první) a získá 1 VB za každou takto odhozenou kartu;
- dobere si 1 kartu armád a umístí ji lícem dolů do své „ruky“ pod svojí deskou; a nakonec
- posune svým veleknězem o jedno políčko dál po směru hodinových ručiček na desce Coricancha aniž by spustila akci.

Slavnost

Slavnost probíhá podle běžných pravidel až na několik výjimek:

- Namísto toho, aby Axomamma provedla zdarma akci Obchod, získá 1 VB za každou tkaninu, kterou vlastní.
- Axomamma neplatí brambory za 4 karty bohů zastrčené pod horní částí její desky.
- Axomamma přeskočí krok dobírání karet během slavnosti a namísto toho získá 2 VB, pokud má aktuálně méně bodů než vy.

KONEC HRY

Než začne bodování, Axomamma provede poslední akci Obnova 🗑️. Pokud jí zbývají nějaké sochy, vykoná také poslední akci Uctívání 🌻. **Vy tyto akce nesmíte následovat.**

Zbytek závěrečného bodování probíhá podle běžných pravidel.

Musíte získat minimálně **120 VB** a zároveň skončit před Axomammou, v opačném případě prohráváte hru!

NASTAVENÍ OBTÍŽNOSTI

Pokud se vám podaří zvítězit s velkým rozdílem (25 VB a více) nebo pokud vás naopak Axomamma s velkým rozdílem porazí, můžete využít některé z následujících možností pro snížení či zvýšení obtížnosti.

Snížení obtížnosti

- Axomamma nedostane žeton osobnosti.
- Axomamma musí za stavbu budov zaplatit 2 🏠 namísto 1.
- **Sekundární akce s veleknězem:**
 - **Uctívání:** Aby mohla Axomamma spustit tuto akci, musí mít alespoň 2 sochy, které může obětovat.
 - **Válka:** Pokud Axomamma aktivovala tuto akci, neprovede druhé (snažší) válčení.
 - Pokud Axomamma provádí akci „Bez služebníků“, nezíská kartu armád.

Zvýšení obtížnosti

- **Sekundární akce s veleknězem:**
 - **Uctívání/Obětiny:** Pokud Axomamma spustila tuto akci, zdarma se posune o jeden krok na chrámové stupnici (a poté zaplatí kukuřici/sochy, aby se posunula podle běžných pravidel).
 - **Válka:**
 - ▶ Stačí, aby se síla vojáků Axomammy rovnala počtu obětí války, a Axomamma poté provede akci Válka.
 - ▶ Pokud musí při válce oblasti otočit nebo odhodit vojáky, **otočí** Axomamma vždy o 1 vojáka méně a také **odhazuje** o 1 vojáka méně.
 - Kdykoli Axomamma provede sekundární akci s veleknězem, získá **2 VB**.
- Během slavnosti získá **1 VB** navíc (celkem tedy **2 VB**) za každou svoji tkaninu.
- Pokud Axomamma vykonává akci „Bez služebníků“, získá **2 VB** navíc.
- Axomamma získá **1 VB** za každou zbylou surovinu (za zlato tedy **2 VB**) na konci hry.



RYCHLÝ PŘEHLED SYMBOLŮ

Suroviny	
	Brambora
	Kukuřice
	Kámen
	Zlato
Činnosti	
	Získ surovin Získej 3 brambory
	Získ surovin Získej 2 kukuřice
	Získ surovin Získej 2 kameny
	Získ surovin Získej 1 zlato
	Koupit tkaninu
	Postavit sochu
	Postavit schodiště
	Postavit budovu
	Výcvik Dober si 2 karty armád, jednu si nechej, druhou odhod'
	Jednou produkovat Získej odměnu jedné z budov, neotáčej ji
	Obchod Získej odměny za tapiserie
Sekundární akce veleknězem	
	Produkce
	Uctívání
	Obětiny
	Válka
	Obnova

Odměny za chrám / dobyté oblasti / produkční budovy / tapiserie	
	Získej zdarma 1 tkaninu
	Postav zdarma 1 schodiště, získej odměny
	Postav zdarma 1 malou sochu, získej její odměny
	Postav zdarma budovu
	Dober si kartu bohů z balíčku nebo nabídky
	Získej X vítězných bodů
	Vezmi si služebníka z kruhu nomádů
	Postup o 1 krok na chrámové stupnici, získej odměny
	Otoč X vojáků
	Odhod' X vojáků
	Zaplat 1 zlato a postup na chrámové stupnici
	Obnov 1 budovu nebo kartu armád
Ostatní symboly	
	Budova
	Produkční budova
	Pasivní budova
	Karta armády
	Velká socha
	Slavnost
	Symboly bohů