

A ZAČÍNÁŠ HRÁT

Při tvých prvních tazích se ti budeme dívat přes rameno. Zahraj si jedenkrát podle příkladu:

Před hrou

Zamíchej svých 10 karet (balíček karet hráče na začátku hry, pravidla strana 4). Pak si dober 5 vrchních karet do ruky. V našem příkladu sis dobral 1 statek a 4 měďáky. Zbýlých 5 karet tvoří tvůj **dobírací balíček**.



Dobírací balíček Karty v ruce Místo pro vykládání karet Odkládací balíček

1. tah

Fáze nákup

Protože na začátku hry nemůžeš mít v ruce žádnou akční kartu, přeskakuješ **akční fázi** a začínáš rovnou **fází nákup** (v této fázi získávají hráči většinu svých nových karet). Vykládáš 4 měďáky, které máš v ruce, před sebe lícem nahoru (aby je mohli vidět i tví spoluhráči). Za ty si ze společné zásoby koupíš akční kartu milice, která stojí 4 mince. Ihned ji odložíš lícem nahoru a máš tímto založený svůj odkládací balíček.



Dobírací balíček Karty v ruce Vyložené karty Odkládací balíček

ze společné zásoby

Fáze úklid

Protože si nyní nic dalšího koupit nemůžeš, přejdeš do **fáze úklid**. Ve fázi úklid odkládáš 4 vyložené měďáky a svůj statek, který ještě máš v ruce, na svůj odkládací balíček.



Dobírací balíček Karta v ruce Vyložené karty Odkládací balíček

A nakonec si dobereš do ruky zbývajících 5 karet ze svého dobíracího balíčku. Tím končí tvůj 1. tah.



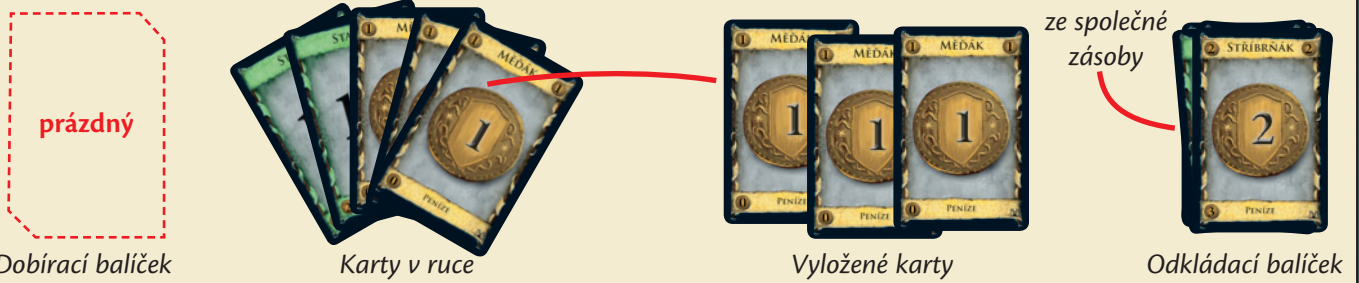
Dobírací balíček Karty v ruce Místo pro vykládání karet Odkládací balíček

Pro svůj 2. tah máš nyní v ruce 2 statky a 3 měďáky.

2. tah

Poté, co byli na řadě tví spoluhráči, hraješ svůj 2. tah. Protože nemáš v ruce akční karty, musíš opět vynechat **akční fázi** a přejít rovnou na **fázi nákup**. Vykládáš své tři měďáky. Za ně si ze společné zásoby koupíš peněžní kartu stříbrňák, která stojí 3 mince. Ihned si ji odložíš na odkládací balíček.

Fáze nákup

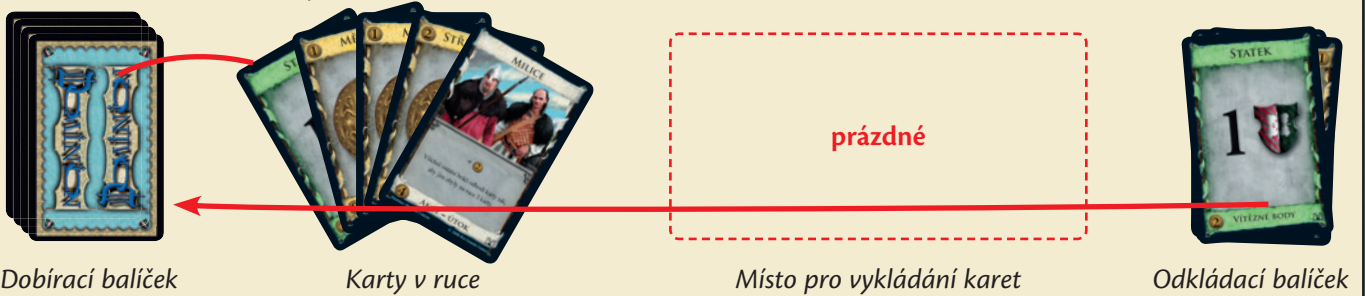


Ve **fázi úklid** odložíš oba své statky z ruky a 3 vyložené měďáky na svůj odkládací balíček.

Fáze úklid



Nakonec si dobereš zase 5 karet. Tvůj dobírací balíček je ale prázdný, proto zamícháš svůj odkládací balíček a připravíš z něj nový dobírací balíček. Poté si do ruky dobereš 5 vrchních karet.



Pro svůj 3. tah sis do ruky dobral 1 statek, 2 měďáky, 1 stříbrňák a 1 akční kartu.

3. tah

Začínáš **akční fázi** a vykládáš milici. Každý spoluhráč, který nemá v ruce žádný hradní příkop, musí nyní ihned snížit počet svých karet v ruce na 3 (viz text na kartě milice).

Akční fáze



Pak přecházíš do **fáze nákupu**. Pro svůj nákup máš k dispozici 2 měďáky, 1 stříbrňák a 2 virtuální mince díky milici, dohromady tedy 6 mincí. Za ně si kupuješ akční kartu důl, která stojí 5 mincí. 1 mince zůstane nevyužita.

Fáze nákup



Na konci následující **fáze úklidu** si opět dobereš 5 karet. Co máš nyní udělat? Koupit si akční karty? Nebo raději zvýšit počet svých mincí? Odpověď záleží na tvém rozhodnutí. Hra pokračuje dále...



ZÁKLADNÍ PRAVIDLA HRY

Následující základní pravidla by si hráči měli pamatovat.

- Každý hráč hraje se svým vlastním balíčkem karet. Hráč má svůj vlastní dobírací balíček a vlastní odkládací balíček. Karty si dobírá jen ze svého dobíracího balíčku a karty odkládá jen na svůj odkládací balíček.
- Hráč nemíchá svůj odkládací balíček automaticky, když je jeho dobírací balíček spotřebován, ale teprve, když musí dobírat karty.
- Musí-li hráč dobrat karty ze svého dobíracího balíčku a jeho dobírací balíček neobsahuje dostatečný počet karet, nejprve si vezme zbylé karty. Pak teprve zamíchá svůj odkládací balíček, nechá jej sejmout sousedovi po levici a připraví karty lícem dolů jako nový dobírací balíček. Nyní si dobere zbývající počet karet.
- Karty, které si hráč koupí nebo jiným způsobem získá, odkládá na svůj odkládací balíček. Tyto karty má hráč k dispozici teprve, až se z odkládacího balíčku stane nový dobírací balíček.
- Na konci svého tahu odloží hráč všechny vyložené i všechny nevyložené karty na svůj odkládací balíček. Nesmí si ponechat žádnou kartu v ruce do dalšího tahu.
- Každý hráč má ve svém tahu vždy 1 volnou akci a 1 volný nákup, tj. může minimálně vyložit 1 akční kartu a 1 kartu koupit.

Je **důležité** od sebe rozlišovat „**vzít si**“ a „**koupit**“.

- „Vzít si“ se nachází v akční fázi. Hráč nemůže použít žádné karty peněz nebo virtuální mince, aby si „vzal“ dražší kartu, než je uvedena v pokynu „vzít si“. „Vzít si“ nespotřebuje hráčův volný nákup.
- „Koupit“ se nachází ve fázi nákupu. Hráč musí zaplatit cenu karty peněžními kartami a/nebo virtuálními mincemi, aby si mohl kartu „koupit“.

A hlavní pravidlo na závěr:

- **Díky pokynům na akčních kartách mohou být prakticky všechna pravidla zcela nebo částečně zrušena případně změněna. Pokyny na akčních kartách mají vždy přednost. Dva příklady pro přiblížení:**



Příklad důl:

Pravidlo hry: „Vzít si“ – hráč si vezme kartu (většinou ze společné zásoby) a položí ji na svůj odkládací balíček, což znamená, že tuto kartu nemůže ihned využít.

Instrukce na kartě: „Vezmi si získanou kartu peněz ihned do ruky.“



Příklad špion:

Pravidlo hry: „Ukázat kartu“ – hráč odkryje kartu, ukáže ji všem hráčům, pak ji zase položí zpět lícem dolů.

Instrukce na kartě: „Ty rozhodneš, zda hráč kartu odloží nebo vrátí zpět na svůj dobírací balíček.“

KARTY KRÁLOVSTVÍ

Čarodějnice – Pokud nezbyvá v tahu, kdy vyložíte čarodějnici, dostatek karet kleteb, rozdělte zbylé karty podle pořadí hráčů – počínaje hráčem po vaší levé ruce. Pokud zahrajete čarodějnici a na stole již nejsou žádné karty kleteb, stejně si berete 2 karty navíc. Hráč, který dostane kartu kletby, ji položí lícem nahoru na svůj odkládací balíček.

Dílna – Kartou, kterou získáte, odložte na svůj odkládací balíček. Musí se jednat o kartu ze společné zásoby. Maximální cena získané karty je jasně daná a nelze ji zvyšovat pomocí peněz z karet nebo z předcházejících akcí tahu (například z trhu).

Dobrodruh – Pokud je potřeba uprostřed ukazování karet zamíchat odkládací balíček, tak to udělejte. Odkládací balíček zamíchejte bez práve odkrytých karet, tyto karty umístíte na odkládací balíček teprve poté, co splníte akci stanovenou kartou. Pokud po zamíchání zcela doberete dobírací balíček a našli jste pouze jednu kartu peněz, získáváte pouze tuto 1 kartu.

Dřevorubec – Během nákupní fáze můžete přidat 2 mince k vyloženým kartám peněz a koupit si o jednu kartu více ze společné zásoby.

Důl – Zpravidla je možné zahodit měďák a získat stříbrňák nebo zahodit stříbrňák a získat zlaťák. Můžete však také zahodit kartu peněz a vyměnit ji za kartu peněz o stejné nebo menší hodnotě. Získanou kartu si vezmete do ruky, takže ji můžete použít v práve probíhajícím tahu. Pokud nemáte v ruce žádnou kartu peněz, nic nezískáváte.

Hostina – Získanou kartu odložte na svůj odkládací balíček. Musí se jednat o kartu ze společné zásoby. Mince z karet nebo z předcházejících akcí (například z trhu) nelze použít ke zvýšení maximální ceny karty.

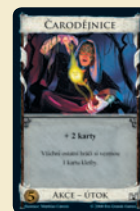
Hradní příkop – Útočná karta je označena v dolní části napsím – obvykle „Akce – útok“. Pokud některý ze soupeřů vyloží útočnou kartu a vy máte na ruce kartu hradní příkop, můžete tuto kartu ukázat ostatním hráčům a zase si ji vzít zpět do ruky (než proběhne útočná akce). Útoky jste se díky kartě ubránili. Pokud na vás zaútočila čarodějnice, nedostanete kartu kletby, nemusíte ukazovat karty špionovi, atd. Je to, jako byste z pohledu útočníka ve hře vůbec nebyli. Karta hradního příkopu ve vaší ruce nemá vliv na to, co se stane ostatním hráčům nebo hráči, který kartu vyložil. Například, pokud se každý z hráčů s její pomocí ubránil útoku čarodějnice, hráč, který kartu vyložil, stále získává dvě karty. Hradní příkop můžete rovněž zahrát ve svém tahu jako akci a získat 2 karty navíc.

Jarmark – Pokud hrajete více karet jarmark po sobě, udržujte si pečlivý přehled o počtu svých akcí. Říkejte počet akcí, které vám zůstávají, nahlas: tento postup opakujte po každé akci. (Např.: „Vykládám kartu jarmark a zůstávají mi 2 akce. Vykládám kartu trhu a zůstávají mi 2 akce. Vykládám další kartu jarmarku a zůstávají mi 3 akce...“)

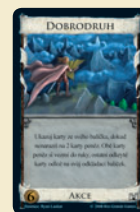
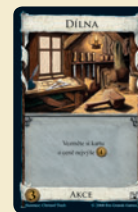
Kancléř – Akci kancléře (tj. rozhodnutí, zda přesunete svůj dobírací balíček na odkládací balíček, nebo ne) musíte provést předtím, než se pustíte do dalších částí svého tahu, například do odehrání dalších akčních karet nebo nákupu nových karet. Když přesouváte dobírací balíček na odkládací balíček, nemůžete si ho prohlédnout.

Kaple – Nemůžete zahodit samotnou kartu kaple, kterou jste odehráli, neboť ji v danou chvíli již nemáte na ruce. Můžete zahodit jinou kartu kaple, pokud ji držíte v danou chvíli v ruce.

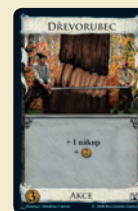
Knihovna – Pokud jste nuceni míchat balíček během akce, nekládejte před zamícháním do balíčku karty odložené stranou. Karty odložte na svůj odkládací balíček teprve poté, co si doberete poslední. Pokud nemáte dostatek karet ani po zamíchání odkládacího balíčku, vezměte si jen tolik karet, kolik jste schopni. Akční karty stranou odkládat nemusíte – máte pouze možnost je odložit. Pokud máte v okamžiku, kdy vyložíte knihovnu, na ruce 7 nebo více karet, neberete si žádnou kartu.



„Kdyby byla práce dobrá, i farář by pracoval.“ – Řecko

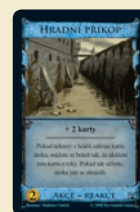


„Cizinec je cizí jen v cizině.“ – Bavorsko

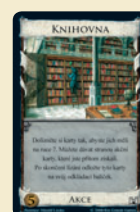
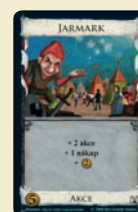


„Peníze jsou dobrý sluha, ale mizerný pán.“

„Jez rybu, když je ještě čerstvá, a ožeň svou dceru, dokud je mladá.“ – Dánsko.



„I špinavá voda uhasí oheň.“ – Anglie



„Když máš zahradu a ještě k tomu knihovnu, nebude ti nic chybět.“ – Cicero

Kovářna – Musíš si dobrat 3 karty z dobíracího balíčku.

Laboratoř – Vezměte si z dobíracího balíčku 2 karty. Během akční fáze tahu máte 1 akci navíc.

Lichvář – Pokud nemáte v ruce kartu měďáku na zahození, nezískáváte 3 virtuální mince, které byste mohli utratit v nákupní fázi.

Milice – Napadení hráči odloží karty tak, aby jim zbyly na ruce pouze 3 karty. Hráč, který má v okamžiku, kdy byla zahrána Milice, na ruce 3 nebo méně karet, nemusí odložit žádnou kartu.

Přestavba – Nemůžete zahodit samotnou kartu přestavby, neboť ji poté, co jste ji vyložili, již nemáte v ruce (můžete však zahodit z ruky jinou kartu přestavby). Pokud nejste schopni zahodit žádnou kartu, nezískáte vyložением karty přestavby žádnou kartu. Získanou kartu odložte na svůj odkládací balíček. Karty můžete získat pouze ze společné zásoby. Cena získané karty nemusí být přesně o 2 větší než cena zahozené karty, taková je maximální cena karty, ale můžete si vzít i libovolnou kartu nižší ceny. Maximální cena získané karty je jasně daná a nelze ji zvýšit použitím karet peněz nebo z předcházejících akcí v tahu (například z trhu). Můžete zahodit kartu a vzít si další kartu stejného druhu.

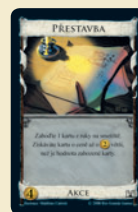
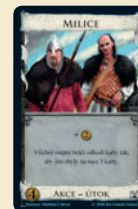
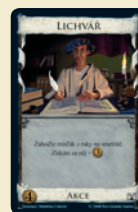
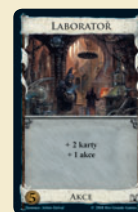
Sklepení – Samotnou kartu Sklepení, kterou jste vyložili, nemůžete odložit, neboť ji v danou chvíli již nemáte v ruce. Z ruky vyberete karty, které chcete odložit, a odložíte je všechny najednou. Nové karty si doberete teprve poté, co jste odložili všechny vybrané karty. Pokud musíte zamíchat odkládací balíček, abyste si mohli dobrat karty, skončí karty, které jste odložili, zamíchané ve vašem novém dobíracím balíčku.

Špion – Špion nutí všechny hráče, včetně hráče, který kartu zahrál, aby ukázali vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku. Kartu, kterou získá hráč navíc, když vyloží kartu špiona, si lízne z dobíracího balíčku předtím, než se začnou ukazovat karty. Všichni hráči, kteří nemají v dobíracím balíčku žádné karty, nejprve zamíchají svůj odkládací balíček, aby měli co ukázat. Ten, kdo ani po zamíchání nemá žádnou kartu, kterou by mohl ukázat, není povinen kartu ukazovat. Pokud chcete dodržovat pořadí hráčů, ukáže kartu nejprve hráč, který kartu vyložil, a poté ostatní po směru hodinových ručiček. Odhalené karty, které hráči neodložili na odkládací balíček, se vrátí navrch jejich dobíracího balíčku.

Trh – Vezměte si z dobíracího balíčku kartu. Během akční fáze tahu máte jednu akci navíc. Během nákupní fáze si můžete koupit o jednu kartu více ze společné zásoby a přidat jednu virtuální minci k vyloženým kartám peněz.

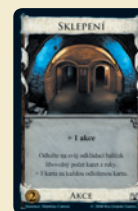
Trůnní sál – Když vyložíte trůnní sál, vyberte si 1 další akční kartu ze své ruky, vyložte ji lícem nahoru a proveďte na ní uvedený(é) pokyn(y). Poté si vezměte tuto kartu zpět do ruky, vyložte ji podruhé a proveďte uvedený(é) pokyn(y) ještě jednou. Toto druhé vyložení akční karty nestojí žádné akce. Předtím, než začnete hrát kartu podruhé, musíte splnit všechny pokyny, které jsou na kartě uvedeny. Pokud použijete trůnní sál k zahrání druhé karty trůnního sálu, vyložíte jednu akční kartu dvakrát a poté vyberete další akční kartu, kterou opět zahrajete dvakrát, tzn. nehrajete stejnou akční kartu čtyřikrát po sobě. Pokud vyberete po zahrání trůnního sálu akční kartu, která vám dává akci navíc, např. trh, budete mít po odehrání obou karet + 2 akce navíc, což je výhodné, neboť kdybyste zahráli dvakrát po sobě trh, zbyla by vám pouze 1 akce. Abyste přešli problémům, můžete odpočítávat zbývající akce nahlas! Mezi zahráním trůnního sálu a příslušné dvojité akční karty, nesmíte hrát žádné jiné akční karty.

Úředník – Pokud vám v okamžiku, kdy hrajete tuto kartu, nezbyvají žádné karty v dobíracím balíčku, bude stříbrňák, který získáte, jedinou kartou vašeho dobíracího balíčku. Podobně, pokud nebude mít některý z hráčů žádnou kartu v dobíracím balíčku, stane se karta s vítěznými body, kterou dal navrch dobíracího balíčku, jedinou kartou jeho dobíracího balíčku.

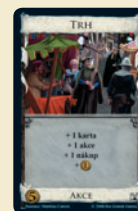
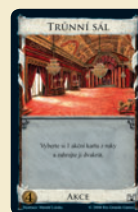


„Když vane vítr změn, staví jedni ochrannou zeď a druhí větrný mlýn.“ – Čína

„Pij víno a vodu zanech mlýnu.“ – Benátky



„Pokud vím, mají agenti 00x velmi nízkou životnost.“



„Také na trůnu se kalhoty prosedí.“ – Stanislaw Jerzy Lec

„Tlustý úředník – vyzáblý rolník.“ – Čína



Vesnice – Pokud vykládáte více karet vesnice po sobě, udržujte si pečlivý přehled o počtu svých akcí. Odpočítávejte počet akcí, které vám zbývají, nahlas: tento postup opakujte po každé akci.

Zahrady – Tato karta království je bodovací kartou, ale není akční kartou. V průběhu hry karta nemá žádnou funkci, na konci hry má cenu 1 vítězného bodu za každých 10 karet ve vašem balíčku karet (včetně vašeho dobíracího a odkládacího balíčku a karet na ruce, včetně zahrad). Zaokrouhuje se dolů: pokud máte celkem 39 karet, představují karty zahrad 3 vítězné body. Při přípravě hry umístěte do zásoby na stůl 12 karet zahrad pro 3–4 hráče a 8 karet pro 2 hráče.

Zasedání rady – Všichni ostatní hráči si doberou kartu bez ohledu na to, zda si chtějí dobrat či ne. Pokud je třeba, zamíchají hráči své odkládací balíčky.

Zloděj – Hráč, který má ve svém dobíracím balíčku poslední kartu, ukáže tuto kartu a poté zamíchá odkládací balíček (bez již odkryté karty), aby získal zbylé karty k odkrytí. Hráč, který nemá v dobíracím balíčku žádné karty, musí zamíchat odkládací balíček ihned, aby získal obě karty. Hráč, který není schopen ani po zamíchání ukázat 2 karty, ukáže tolik karet, kolik může. Každý hráč zahodí na smetiště nanejvýš jednu kartu peněz, kterou zloděj vybere z těchto dvou odkrytých karet. Zloděj si může vzít libovolné množství právě zahozených karet. Zloděj si může vzít pouze karty, které hráči zahodili v tomto kole – ne karty, které byly zahozeny v předchozích kolech. Nemusí si vzít žádnou kartu, může si vzít všechny nebo libovolné množství z nich. Karty peněz, které si vezme, odloží na svůj odkládací balíček. Karty, které si zloděj nevezme, zůstanou na smetišti.

DOPORUČENÉ SADY DESETI KARET

Dominion můžete hrát s jakoukoli sadou 10 karet království, ale níže uvedené sady jsou sestaveny tak, aby zdůraznily vzájemné působení některých karet a některé zajímavé herní strategie.

První hra: dílna, dřevorubec, důl, hradní příkop, kovárna, milice, přestavba, sklepení, trh, vesnice.

Velké peníze: dobrodruh, důl, hostina, kancléř, kaple, laboratoř, lichvář, trh, trůnní sál, úředník.

Interakce: hradní příkop, jarmark, kancléř, knihovna, milice, špion, úředník, vesnice, zasedání rady, zloděj.

Změna velikosti: čarodějnice, dílna, dřevorubec, hostina, kaple, laboratoř, sklepení, vesnice, zahrada, zloděj.

Náves: dřevorubec, jarmark, knihovna, kovárna, přestavba, sklepení, trh, trůnní sál, úředník, vesnice.

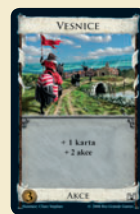


Ilustrace: Matthias Catrein
Vývoj: Valerie Putman & Dale Yu

Firma Albi Česká republika a. s. děkuje firmě Hans im Glück Verlags GmbH za poskytnutí dat k výrobě přehlednějších českých pravidel.

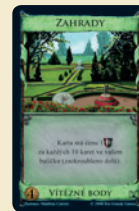
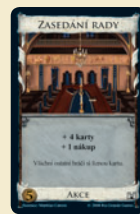
Zvláštní poděkování patří Jiřímu Klumparovi a Petře Bidlasové za překlad. Také děkujeme Martinovi Hrabálkovi a Jakubovi Dobalovi za korekturu pravidel a karet.

© 2008 Hans im Glück Verlags-GmbH

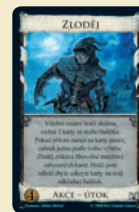


„Opusť svou vesnici, ale nedopusť, aby tvá vesnice opustila tebe.“ – Afghánistán

„Život začíná dnem, kdy člověk založí zahradu.“ – Čína



„Většina lidí si do svého domu pořídí dveře a zámek až poté, co už zloděj přišel.“ – Brazílie



Distributor ČR:

ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13, 186 00 Praha 8
www.albi.cz

Distribútor SR:

ALBI s. r. o., Dlhá 88, Žilina
www.albi.sk

www.modernihry.cz

Infolinka her: +420 737 22 10 10