ZÁŘÍCÍ MĚSTO



PRAVIDLA HRY

Úvod

Před dávnými časy doletěl záhadný signál z vesmíru na pláže Fery – malé, nevýznamné a nepříliš rozvinuté planety. Tajuplný signál se přelil přes tamní suchozemská zvířata a zažehl v nich jiskru inteligence a technologického pokroku. Tato událost vešla ve známost jako Přerod a náhle osvícení obyvatelé Fery vybudovali rozvinutou utopii, kde panoval mír a rovnost a kde příroda a technologie vzkvétaly v rovnováze.

Ale tato rovnováha se nyní otřásá…

V posledních letech učenci Fery rozluštili proroctví skryté v signálu Přerodu. Předpovídá se v něm, že jedna osada rozkvete v nádherné město, v zářivý klenot planety. Všechny ostatní se zhroutí a rozpadnou v prach a jejich obyvatelé se rozprchnou.

Jako vůdce nově založeného města musíte nyní naverbovat nejsilnější spojence a nejbystřejší mozky celé planety. Využijte jejich unikátní schopnosti a zajistěte, že právě vaše osada rozkvete v předpovězený klenot Fery. Využívejte své obyvatele moudře, protože pouze ten nejmazanější vůdce unikne zkáze města a bude hoden požehnání Přerodu.

Přehled hry

V karetní hře ***Zářící město*** se hráči střídají v tazích, v nichž budou lákat obyvatele, provádět jejich akce a získávat jiskry. Čím více karet určitého obyvatele má hráč u sebe, tím silnější je akce daného obyvatele. Hráč, který má na konci hry nejvíce jisker, zvítězí!



Herní komponenty



300 KARET OBYVATEL
30 sad po deseti



1 ŽETON ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE



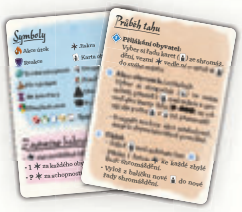
30 LOSOVACÍCH KARET



100 ŽETONŮ JISKER
40×„1“ / 20×„5“ / 20×„10“ / 20×„25“



30 ROZDĚLOVAČŮ



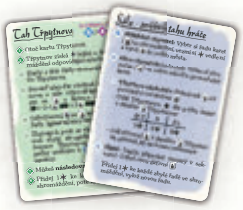
5 PŘEHLEDOVÝCH KARET



3 ŽETONY ŘAD
(pro sólovou hru)



36 KARET TŘPYTNOVA
(pro sólovou hru)



1 PŘEHLEDOVÁ KARTA PRO SÓLOVOU HRU

Karta obyvatele

1. Povolání obyvatele
2. Symboly cechů
3. Akce/schopnosti
4. Efekt o síle 1
5. Efekt o síle 2
6. Efekt o síle 3



Symboly cechů

- Farmářský
- Umělecký
- Obchodnický
- Vojenský
- Politický
- Kterýkoli cech

Akce/schopnost

- Útok
- Reakce
- Trvalá
- Při vyložení
- Na konci hry

Příprava hry

1. Vyberte počet sad obyvatel dle počtu hráčů:

Počet hráčů	**1–2**	**3**	**4**	**5**
Počet sad obyvatel	7	8	9	10

Buď si vyberte doporučené sady uvedené na poslední straně těchto pravidel, nebo využijte ***losovací karty****, pomocí nichž náhodně vylosujete sady.*

Použijte nejvýše 4 podtržená povolání obyvatel.



PODTRŽENÍ

Pro vaši první hru *doporučujeme vybrat karty obyvatel dle sady PRVNÍ HRA, uvedené na poslední straně těchto pravidel.*

2. Vyhledejte všech **10 karet každého vybraného obyvatele**. Ostatní karty ponechte v krabici.

3. Zamíchejte tyto vybrané karty všechny dohromady a utvořte tak **balíček obyvatel**. Ten položte lícem dolů doprostřed stolu a vedle něj ponechte místo na odkládací hromádku.

4. Každému hráči z balíčku rozdejte čtyři karty. Každý si z nich vybere 2 a zbylé 2 odloží. Všichni hráči současně odhalí své vybrané 2 karty a položí je na stůl před sebe. To je osobní **město** každého hráče.

Jsou-li obě karty stejné, položte je do sloupečku na sebe, aby byl vidět horní okraj karty vespod sloupečku.

Pro vaši první hru *doporučujeme každému hráči jen rozdat 2 karty, které si umístí do města. Poté z balíčku odložte 2 karty na hráče.*

5. Podle počtu hráčů otočte určitý počet karet svrchu balíčku obyvatel. Vyložte je lícem vzhůru do tří **řad** uprostřed stolu – tím utvoříte **shromáždění**.

Při hře méně než čtyř hráčů následně odložte 15 karet svrchu balíčku.

Počet hráčů	**1–2**	**3**	**4**	**5**
Karty v každé řadě	2	2	3	3
Odložte karty	15	15	0	0

6. Všechny **žetony jisker** položte poblíž jako obecnou zásobu.

7. Hráč, který se narodil v největším městě, si vezme **žeton začínajícího hráče** a provede první tah.



PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY 4 HRÁČŮ

Akce a schopnosti

Každý obyvatel může poskytovat akce a/nebo mít schopnosti.

- **Akci** lze provést ve fázi *Provedení akce* – kartu, jejíž akci jste provedli, následně odložíte.
- **Schopnosti** se aktivují pouze za určitých situací a karta se po aktivaci schopnosti neodkládá.

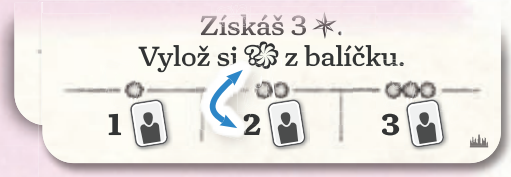
Symbol	Typ	Barva
	Akce	bílá
	Akce útok	oranžová
	Schopnost reakce	modrá
	Trvalá schopnost	šedá
	Schopnost při vyložení	žlutá
	Schopnost na konci hry	fialová

Akce i schopnosti obvykle mají tři **úrovně síly** a sílu, kterou můžete využít, určuje počet karet ve **sloupečku** daného obyvatele. Můžete využít nižší sílu, než kolik karet sloupeček má.

- ***Jedna karta:*** *Hráč může provést pouze akci o síle 1 nebo aktivovat schopnost o síle 1 (❁).*
- ***Dvě karty:*** *Hráč může provést akci o síle 1 či 2 nebo aktivovat schopnost o síle 1 či 2 (❁ nebo ❁❁).*
- ***Tři a více karet:*** *Hráč může provést kteroukoli akci nebo provést kteroukoli schopnost karty (❁ nebo ❁❁ nebo ❁❁❁).*

❁: Proměnlivý symbol představuje výhodu, kterou karta poskytuje v závislosti na síle dané akce či schopnosti. Představte si místo něj symbol uvedený dole na kartě.

Příklad: Hráč, který má ve svém městě dvě karty Průzkumníků, může provést efekt Průzkumníka o síle 2, tj. vyložit si 2 karty z balíčku.



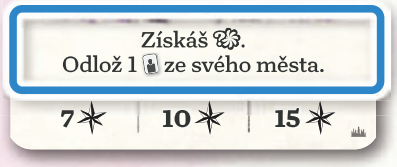
U symbolu akce často najdete lomítko (/), což znamená „za každý“. Při využití této akce či schopnosti vždy spočítejte uvedené symboly v uvedené oblasti, čímž zjistíte, kolik jisker získáte.

Příklad: Při provedení akce Šampióna spočítáte počet symbolů cechu ve městě jednoho ze sousedících hráčů, čímž určíte, kolik jisker získáte.



Karta, jejíž akci aktuálně provádíte, se považuje za součást vašeho města. Nesmíte ji ovšem odložit ani s ní jinak manipulovat v důsledku akce.

Příklad: Při provádění akce Vědce nesmíte odložit samotnou kartu Vědce, jejíž akci provádíte.



Průběh hry

Hra *Zářící město* se hraje na tahy, dokud nedojde dobírací balíček obyvatel. Každý tah se dělí na tři fáze: ***Přilákání obyvatel***, ***Akce obyvatele*** a ***Úklid***.

I. PŘILÁKÁNÍ OBYVATEL

Ve svém tahu jste aktivní hráč. Vyberte si jednu řadu karet ze **shromáždění**, vezměte si z ní všechny karty a v libovolném pořadí je vyložte do svého města.

Má-li karta schopnost při vyložení ( ), nyní se aktivuje.

Vezměte si také žetony jisker, které ve shromáždění ležely vedle vámi vybrané řady karet. *Na začátku hry ve shromáždění žádné žetony jisker neleží.*

- Pokud vykládaná karta **odpovídá** kartě obyvatele, která již ve vašem městě leží, vyložte novou kartu lícem vzhůru na existující sloupeček karet. Přiložte novou kartu tak, aby byly vidět horní okraje všech stejných karet ve sloupečku.
- Pokud vykládaná karta **neodpovídá** žádné kartě ve vašem městě, vyložte ji prostě lícem vzhůru jako začínající kartu nového sloupečku.



Příklad: Filip si ze shromáždění vybere třetí řadu a vezme si 2 žetony jisker, které vedle řady ležely. Filozofa přidá do existujícího sloupečku svých Filozofů a dvěma kartami Válečníků zahájí svůj nový sloupeček Válečníků, protože dosud žádné Válečníky ve městě neměl.

II. AKCE OBYVATELE *(volitelné)*

Po přilákání obyvatel můžete provést akci jednoho sloupečku karet ve svém městě – pokud dané karty poskytují **akci** či akci **útok** (🔥). Poté mohou všichni soupeři (ostatní hráči) v pořadí tahu **následovat aktivního obyvatele** (viz níže).

Aktivace obyvatele:

1. Vyberte si jeden ze sloupečků karet ve svém městě.
2. Přesuňte nejvyšší (nejnovější) kartu daného sloupečku nad svoje město. Této kartě se říká **karta aktivního obyvatele** a všem hráčům signalizuje, že aktivním hráčem jste vy a kterého svého obyvatele aktivujete.
3. Vyberte si sílu, v jaké budete danou akci provádět – nejvyšší dostupná síla je **počet karet daného sloupečku ve vašem městě** (počítá se i karta aktivního obyvatele – více podrobností najdete v sekci *Akce a schopnosti* na str. 6). Poté akci proveďte.

❗ ***Karta aktivního obyvatele se odkládá až ve fázi Úklidu (viz str. 10).***

Následování:

Jakmile aktivní hráč provede akci, každý soupeř v pořadí hodinových ručiček od aktivního hráče dostane příležitost tuto akci následovat, pokud může.

Následovat akci je možné, pokud soupeř má ve svém městě **alespoň 1 kartu stejného povolání, jako má aktuální aktivní obyvatel** (není-li uvedeno jinak, viz *Bard*).

Pokud se soupeř rozhodne následovat, pak:

1. Vezme ze svého města 1 kartu odpovídající aktivnímu obyvateli a přesune ji nad sloupečky svého města.
2. Vybere si akci své karty **následovníka** a sílu, v jaké akci provede. Maximální možná síla je počet karet daného sloupečku v jeho **vlastním** městě (nikoli ve městě aktivního hráče). Opět se počítá i samotná karta následovníka.
3. Akci provede a kartu následovníka hned poté odloží.

Poté se může rozhodnout akci následovat další soupeř ve směru hodinových ručiček. Takto pokračujte, dokud všichni neaktivní hráči nedostanou možnost akci následovat či vynechat.





Po přilákání obyvatel se Filip rozhodne provést akci Filozofa. Jednu kartu ze svého sloupečku Filozofů přesune nad sloupečky svého města, aby znázornil, že Filozof bude aktivním obyvatelem, a provede akci o síle 2 (✿✿), neboť má 2 Filozofy. V Karolíně městě po jeho levici je nejvíce (3), takže získá 6✶ (2✶ za každý v jednom libovolném městě).



Karolína následuje Filipovu akci a vyloží nad sloupečky svého města 1 svého Filozofa. Má jen jediného, takže provede akci o síle 1. Také si vybere svoje město, spočítá v něm symboly a získá 3✶ (1✶ za každý). Poté odloží kartu Filozofa-následovníka.



Poté Filipovu akci následuje i Tomáš. Ten má ve svém městě 2 Filozofy, takže provede akci o síle 2. Karolína už však následovala akci před Filipem a svého Filozofa z města odložila, takže má ve městě již jen 2 symboly . Tomáš vidí, že každý hráč má ve městě již jen 2 , takže si pro efekt Filozofa vybere své vlastní město a získá 4✶ (2✶ za každý). Poté i Filip odloží svou kartu Filozofa, s níž akci následoval.



III. ÚKLID

Jakmile každý soupeř dostal šanci buď následovat aktivního obyvatele, nebo vynechat, aktivní hráč **odloží kartu aktivního obyvatele** na odkládací hromádku.

Poté připravte **shromáždění** na tah dalšího hráče.

1. Přidejte jeden žeton jiskry ke každé řadě karet ležící ve shromáždění.

   Vedle řady může ležet neomezený počet žetonů jisker.

2. Otočte a vyložte nové karty z balíčku obyvatel tak, aby další hráč měl na začátku svého tahu opět na výběr ze tří řad karet.

Tím končí tah aktivního hráče. Na řadě je jeho soused po levici, který se stává novým aktivním hráčem.

Žeton začínajícího hráče se po celou hru NEPŘESOUVÁ.



KONEC HRY

Jakmile je vyčerpán dobírací balíček obyvatel, nastává závěrečná etapa hry (je přitom lhostejné, zda balíček došel v důsledku akce, nebo ve fázi Úklidu).

Ihned zamíchejte odkládací hromádku a položte ji lícem dolů na stůl jako nový dobírací balíček. Pokud byl předchozí balíček vyčerpán během fáze Provedení akce, celou fázi dohrajte jako obvykle (s novým balíčkem).

Pokračujte ve hře, dokud svůj tah neodehraje soused po pravici držitele žetonu začínajícího hráče – tím zajistíte, aby každý hráč odehrál stejný počet tahů.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

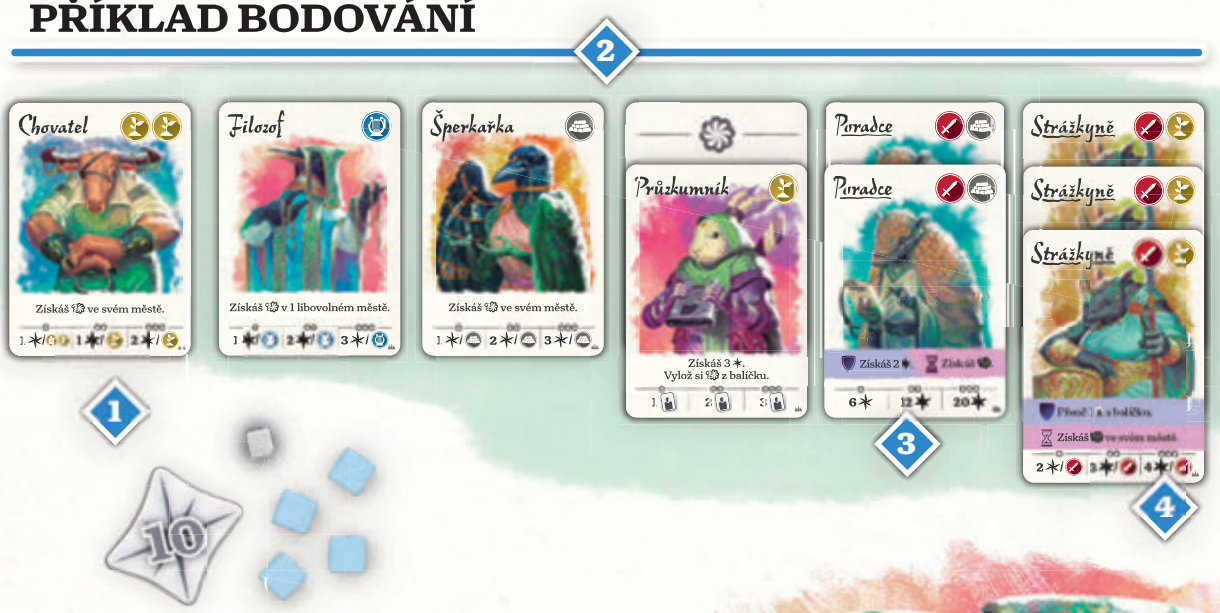
Sečtěte body každého hráče. Každý žeton jiskry, který jste získali během hry, vám přináší 1 bod, plus:

- 1 bod **za každou kartu obyvatele** ve vašem městě, včetně přeučených obyvatel (viz str. 13).
- Zisk/ztráta bodů za schopnosti **na konci hry** karet ve vašem městě. POZOR – tyto schopnosti se vždy vyhodnocují v **nejvyšší možné síle**!

Hráč, který získal nejvíce bodů, postavil nejskvělejší město, získává požehnání Přerodu a stává se vítězem hry!

V případě shody vítězí ten z hráčů ve shodě, kdo má ve svém městě více karet. Pokud shoda trvá, je pravděpodobné, že proroctví bylo špatně pochopeno – nejskvělejších měst může být více a hráči sdílejí vítězství!

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



Filip počítá své závěrečné skóre:

1. *Během hry shromáždil 31 žetonů ✶.*
2. *Získá dalších 10 ✶ za to, že má ve městě 10 obyvatel.*
3. *Jeho Poradce o síle 2 (❁❁) mu přinese 12 ✶.*
4. *Jeho Strážkyně o síle 3 (❁❁❁) mu přinese 20 ✶ za to, že má na kartách ve svém městě 5 symbolů vojenského cechu.*

Filipovo závěrečné skóre je 73✶!

Základní principy a pojmy

Aktivní obyvatel: Karta obyvatele, kterou si aktivní hráč vybral k provedení akce ve fázi Akce obyvatele.

Balíček obyvatel: Kdykoli můžete přepočítat, kolik v balíčku zbývá karet.

Jiskry, žetony (✳): Žetony v obecné zásobě jsou neomezené – pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.

Město: Oblast před hráčem, kam vykládá své karty obyvatel.

Na konci hry, schopnost ( ): Provádí se při závěrečném bodování, a to vždy v nejvyšší možné síle.

Následování: Možnost provést tutéž akci jako aktivní hráč – hráč, který akci následuje, však určuje sílu akce dle svého vlastního sloupečku.

Následovník: Karta obyvatele, kterou neaktivní hráč používá k následování akce aktivního hráče.

Odkládací hromádka: Na karty v odkládací hromádce je povoleno nahlížet, ale nikoli měnit jejich pořadí.

Odložit: Lze libovolnou kartu ze sloupečku, včetně přeučených obyvatel.

Proměnlivý symbol ( ): Význam symbolu se mění v závislosti na síle prováděné akce. V duchu si za něj dosaďte symbol uvedený vespod karty pod danou silou akce (např. jsou-li ve sloupečku 3 karty, jde o symbol pod silou 3 ( )).

Reakce, schopnost ( ): Aktivuje se v okamžiku, kdy je město daného obyvatele cílem akce útok jiného hráče. Vyhodnotí se **před** akcí a karta se schopností se **neodkládá**.

Při vyložení, schopnost ( ): Aktivuje se ve chvíli, kdy danou kartu vykládáte do svého města (i během přípravy hry) nebo kdy kartu získáte v rámci výměny. Při vykládání více karet obyvatel vyhodnoťte tuto schopnost každé zvlášť před vyložením další.

Shromáždění: Všechny řady karet obyvatel uprostřed stolu, z nichž se vybírá.

Sloupeček obyvatel ( ): Jedna či více karet obyvatel položených přes sebe v hráčově městě, včetně přeučených obyvatel (karet lícem dolů).

Soused: Město hráče sedícího přímo vlevo či vpravo vedle vás. Ve hře dvou hráčů má každé město jen jednoho souseda.

Trvalá schopnost ( ): Aktivuje se ve chvíli, kdy je splněna uvedená podmínka. Trvalou schopnost každého sloupečku lze aktivovat jen jednou za akci.

Útok, akce ( ): Akce, která ovlivňuje soupeřovo město či města. Při hraní akce útok cílení soupeři vyhodnotí všechny schopnosti ve svém městě **před** vyhodnocením akce útok.

Vyložit: Přidat kartu lícem vzhůru do svého města. Kartu položte na odpovídající sloupeček karet, nebo založte nový, pokud obyvatele tohoto povolání dosud nemáte. Proveďte případný efekt těchto karet při vyložení.

Výměna: Vyměňte karty obyvatel ze svého města za jiné karty obyvatel z města soupeře či ze shromáždění (uvedeno v textu efektu). Všechny karty vybírá hráč, který akci provádí. **Hráč nesmí**

vyměnit svou kartu aktivního obyvatele či následovníka ani kartu přeučeného obyvatele, ale je povoleno vyměnit kartu stejného povolání jako aktivní obyvatel či následovník. Změní-li se při výměně počet karet ve sloupečku aktivního obyvatele, síla akce se nemění.

Vzít: Odeberte kartu či karty nebo žeton(y) jiskry ze soupeřovy oblasti a přemístěte je do svojí.

Získat ✶: Vezměte si žeton jiskry z obecné zásoby do své oblasti.

Přeučení obyvatelé

Některé efekty umožní přeučení obyvatel. Přeučený obyvatel zvyšuje sílu sloupečku, ač není stejného povolání jako karty sloupečku. Přeučení obyvatele znamená otočit jeho kartu lícem dolů.

Karty přeučených obyvatel:

- se zasouvají dospod libovolného sloupečku ve městě.
- se považují za další kartu odpovídající danému sloupečku, ale nemají na sobě žádné symboly cechu.
- se považují za karty obyvatel při vyhodnocování akcí, schopností a při závěrečném bodování.
- se nemohou stát aktivním obyvatelem ani následovníkem, jen zvyšují sílu akce daného sloupečku.
- lze ***vzít***, ale nikoli ***vyměnit***.
- nelze přesunout do jiného sloupečku ani obrátit zpět lícem vzhůru.

Nově vykládané karty obyvatel nelze vyložit na sloupeček skládající se POUZE z přeučených obyvatel.

Máte-li sloupeček skládající se pouze z přeučených obyvatel, odložte jej **na konci své aktuální akce.**

Příklad: Karolína má ve městě sloupeček 2 karet přeučených obyvatel lícem dolů a 1 kartu Mudrce. Ve svém tahu přemístí kartu Mudrce jako aktivní nad své město a provede akci Mudrce o síle 3.



MUDRC A 2 KARTY PŘEUČENÝCH OBYVATEL

Jako součást Mudrcova efektu si dobere další kartu Mudrce. Protože však její aktuální sloupeček „Mudrců“ obsahuje pouze přeučené obyvatele, musí novou kartu Mudrce umístit jako začátek nového sloupečku.

Odkládate-li na konci své akce sloupeček přeučených obyvatel, dojde k tomu ***dřív***, než další hráč v pořadí může akci následovat.

Příklad: Šimon má ve městě sloupeček jedné karty přeučeného obyvatele a 1 Vědce. Ve svém tahu přesune svého Vědce nad sloupečky svého města a provede akci Vědce o síle 2. Jako kartu, kterou ze svého města odloží v rámci efektu Vědce, si vybere právě kartu přeučeného obyvatele z téhož sloupečku (což dává smysl, protože by ji na konci této akce musel odložit tak jako tak).



VĚDEC A 1 KARTA PŘEUČENÉHO OBYVATELE

Bližší vysvětlení obyvatel

BARD



Síla akce (❁) je určena počtem karet ve sloupečku Barda. Příklad: Aktivní hráč provádí akci Lékaře o síle 1, jiný hráč následuje pomocí svého sloupečku 3 Bardů a může tedy provést akci Lékaře o síle 3. Provádíte-li prostřednictvím svého Barda akci, po které jsou odloženi všichni obyvatelé ze sloupečku (tj. např. Popravčí či Voják), odložte potom všechny své Bardy. Bard nemůže zkopírovat schopnost Básníka.



BÁSNÍK

Schopnost Básníka můžete využít pouze před svou vlastní akcí (buď jako aktivní hráč, nebo když následujete). Hned po vyhodnocení dané akce Básníkův efekt přestává platit. Poté vždy odložte jen 1 svou kartu Básníka (spolu s aktivní kartou obyvatele či následovníkem).

BUŘIČKA



Nelze vyměňovat již přeučené obyvatele ( ) z žádného z měst. Buřička, která je aktivním obyvatelem či následovníkem ( ), nemůže být vyměněna, ale jiné Buřičky ano. Vyměněním Buřičky se nesníží síla aktuální akce (❁).



LÉKAŘ

Máte-li po Lékařově akci vyložit více karet, než je v odkládací hromádce, vyložte z ní všechny, zbytek „možných vyložení“ propadá.

MUDRC



Pokud Mudrcova akce dovolí dobrat z balíčku více karet, než v něm zbývá, doberte si všechny zbývající – čímž hra vstoupí do závěrečné fáze – a zbylé karty, na něž máte nárok, z nového balíčku vzniklého z odkládací hromádky.



NÁBORÁŘKA

Akcí Náborářky můžete přidat nového přeučeného obyvatele ( ) přímo do sloupečku Náborářek ( ). Tím se však nezvýší síla Náborářčiny aktuální akce (❁).

OBCHODNÍK



Nelze vyměňovat již přeučené obyvatele ( ) z žádného z měst. Obchodník, který je aktivním obyvatelem či následovníkem ( ), nemůže být vyměněn, ale jiní Obchodníci ano. Vyměněním Obchodníka se nesníží síla aktuální akce (❁).



POPRAVČÍ

Každý soupeř vybírá sám za sebe kartu či karty, které odloží. Ze sloupečku ( ) lze odložit libovolnou kartu včetně přeučených ( ).

PRŮZKUMNÍK



Pokud Průzkumníkova akce dovolí vyložit si z balíčku více karet, než v něm zbývá, vyložte všechny zbývající – čímž hra vstoupí do závěrečné fáze – a poté další karty, na něž máte nárok, z nového balíčku vzniklého z odkládací hromádky.



SABOTÉR

Získané žetony jisker si vezměte z obecné zásoby – neodhazujte žetony jisker vedle vybrané řady shromáždění.

SBĚRATEL



Když během závěrečného bodování počítáte skóre za jeho schopnost na konci hry (), počítejte všechny své karty obyvatel () včetně přeučených ().



STUDENT

Pokud hráč během přípravy hry dostane 4 karty Studenta, všechny odloží a dobere si nové 4 karty z balíčku. Nejsou-li ve vašem městě v okamžiku vykládání Studenta žádné sloupečky karet (), kartu Studenta ihned odložte a jiskry nezískáte. Přeučený Student již na sobě nemá symbol . Je-li Student přeučen akcí či schopností jiné karty, Studentova schopnost se tím neaktivuje a žádné jiskry nedostanete.

UČITEL



Jako „až X“ můžete vždy zvolit 0 a nikoho ve svém městě nepřeučovat – i tak získáte jiskry dle síly prováděné akce. Učitele, který je aktivním obyvatelem () či následovníkem, nelze přeučit, ale ostatní Učitele ano. Přeučením Učitele se nesníží síla akce ().



VĚDEC

Můžete odložit libovolnou kartu ze sloupečku včetně přeučených ().

VĚŠTEC



Jeho schopnost při vyložení () se jako obvykle aktivuje i během přípravy hry či při získání Věštce v důsledku efektu.



VYJEDNAVAČ

Nelze vyměňovat přeučené obyvatele (). Vyjednavač, který je aktivním obyvatelem () či následovníkem, nemůže být vyměněn, ale ostatní Vyjednavači ano. Vyměněním Vyjednavače se nesníží síla aktuální akce ().

Doporučené sady karet

	1–2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčů
PRVNÍ HRA	Poradce, Loupežnice, Šampión, Vyvrhel, Chovatel, Vědec, Průzkumník	Šperkařka	Válečník	Diplomat
KRÁTKÁ HRA	Sběratel, Popravčí, Lékař, Bard, Filozof, Básník, Průzkumník	Věštec	Sabotér	Mudrc
MALÁ INTERAKCE	Sběratel, Vyjednavač, Šperkařka, Chovatel, Sabotér, Vědec, Průzkumník	Lékař	Diplomat	Mudrc
VELKÁ INTERAKCE	Popravčí, Vyjednavač, Lékař, Vyvrhel, Voják, Obchodník, Tyran	Věštec	Buřička	Básník
HODNĚ PŘEUČOVÁNÍ	Buřička, Sběratel, Strážkyně, Učitel, Bard, Student, Náborářka	Soudce	Vědec	Obchodník
ZAMĚŘENÍ NA CECHY	Loupežnice, Věštec, Filozof, Básník, Politik, Voják, Obchodník	Válečník	Šampión	Chovatel
STRATEGICKÁ HRA	Poradce, Buřička, Šampión, Strážkyně, Mudrc, Voják, Tyran	Válečník	Učitel	Diplomat
TAKTICKÁ HRA	Loupežnice, Popravčí, Soudce, Šperkařka, Politik, Student, Náborářka	Sabotér	Bard	Vyjednavač

Připomínka přípravy hry

Hráči	1–2	3	4	5
Sady obyvatel	7	8	9	10
Karet v řadě	2	2	3	3
Odložit na zač.	15	15	0	0

Tiráž

Autor hry: Philip duBarry

Vývoj: Harrison Dunn a Keith Matejka

Ilustrace: Diego Sá

Grafický design: Stephen Kerr

Konzultant designu: Shy Lev-Ari

Tematické texty: Stephen Kerr a Keith Matejka

Redakce: Jon Healey a Patrick Porwoll

Insert: Dan Cunningham

České vydání

Překlad: Adam Bednář

Grafická úprava: Jakub Matlovič a Adam Bednář

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík, Daniel Knápek a Jan Březina

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

Poděkování zasluhují: Matt Bednarik, Paul Berkbigler, Mike Butz, Jess Carrier, Blair Croft, Steven Dast, Kirk Dennison, Isabel duBarry, Lauren Dunn, Simon Ehlers, Jess English, Marc English, Anna Beth Gawarecki, Mark Graczykowski, Alan Grgic, Emily Grgic, Jeff Gum, Andrew Hanson, Dan Harwood, Brian Hausrath, Eric Hyland, Eric Jome, Tim Mattes, Luke Muench, LauraLee Norton, Will Norton, Anthony Rando, Chris Romansky, Jeremy Roper, Joel Sherman, Jess Souder, Greg Stravinski, Eric Tague, Jennifer Tague, Alissa Thompson, Harry Thompson, Seth Van Orden, Alisha Volkman, Andrea Vitagliano, Jeremy Weaver, Jacob White, Marcin Zarycki a testující hráči na Protospiel.

©2025 Thunderworks Games LLC. All Rights Reserved.

7182 US Hwy 14 Suite #402, Middleton, WI 53562 USA