malá Velká Království

DRUHÁ EDICE

Pravidla hry

GAMELYN GAMES

2–5 HRÁČŮ

30–45 MIN

VĚK 14+

Hra 4X od Scotta Almese

malá velká Království

DRUHÁ EDICE

Herní materiál

35 figurek
(7 v každé barvě)

5 žetonů výzkumu
(1 v každé barvě)

5 žetonů štítu

5 žetonů hradu
(1 v každé barvě)

15 žetonů zdrojů
(po 5 ks many, rudy & jídla)

2 dvanáctistěnné bojové kostky

1 žeton aktivního hráče

16 žetonů průzkumu
(minirozšíření)

13 karet národů

8 karet země
(oboustranných)

1 karta akcí

1 karta hradu

Příběh

Hraješ za malé království, které má velké plány. Chceš osídlit celou říši, naučit se mocným kouzlům, postavit monumentální hrady a toužíš po tom, aby se sousední království třásla strachem, kdykoli zaslechnou jméno toho tvého. A co ti v tom brání? Vypadá to, že ostatní království mají úplně stejné cíle, a říše je příliš malá na to, aby se to podařilo všem…

1. Karta akcí
2. Karta hradu
3. Karty země
4. Karta národa
5. Počítadlo zdrojů
6. Úroveň magie

Příprava hry

Doprostřed stolu položte kartu akcí a kartu hradu. Vedle karty akcí položte 5 žetonů štítu.

Poznámka: Ve hře 2 nebo 5 hráčů nebo při hře s žetony průzkumu se příprava lehce liší. Tyto změny najdete na konci těchto pravidel.

Každý hráč dostane:

- 7 figurek ve své barvě,
- 1 žeton od každého zdroje *(many, jídla a rudy)*,
- 1 žeton výzkumu *(ve své barvě)*,
- 1 žeton hradu *(ve své barvě)*,
- 1 kartu národa *(podle výběru hráče nebo náhodně)*,
- 1 kartu země *(náhodnou, hráč si vybere stranu karty, kterou chce použít)*. Tato země se považuje za **domovskou zemi** hráče.

Každý hráč umístí:

- Své žetony zdrojů na počítadlo zdrojů na kartě národa. Každý má k dispozici celkem 6 zdrojů, které může libovolně rozdělit. *(Pro začátečníky doporučujeme vzít si 1 rudu, 2 many a 3 jídla)*. Za políčko s číslem 0 je považováno místo napravo od karty.
- Svůj žeton hradu pod kartu hradu. Žeton označuje pokrok ve stavbě hradu.
- Svůj žeton výzkumu pod magickou knihu na kartě národa. Označuje úroveň magie.
- Dvě své figurky do jednoho kraje na své kartě země.

Přehled hry

Hráči získávají vítězné body (VB) za zvětšování své populace, výzkum magie a stavbu hradu. Hraje se na předem neurčený počet tahů. V každém tahu aktivní hráč vybere jednu z volných akcí. Ostatní hráči mohou tuto akci také využít. Poté se role aktivní hráče přesune na následujícího hráče vlevo a začíná další tah. Takto hra pokračuje, dokud není splněna podmínka pro spuštění závěrečné části hry. Na konci hry si hráči sečtou body a určí se vítěz.

Žeton aktivního hráče

Žeton aktivního hráče dejte tomu, kdo umí nejlépe máchat mečem. Tento hráč bude začínat. Nebo prvního hráče určete náhodně.

Ve tvém tahu...

Tvůj herní tah má pět částí:

1. Odstraň žetony štítu z karty akcí, pokud žádná akce není volná *(tedy pokud na ní leží všech pět žetonů štítu)*.
2. Vyber si volnou akci.
3. Využij akci *(všichni hráči)*, nebo získej zdroje *(pouze neaktivní hráči)*.
4. Zkontroluj, zda není splněna podmínka pro spuštění finální části hry *(viz strana 10)*.
5. Předej žeton aktivního hráče hráči sedícímu po tvé levici.

1. Odstranění žetonů štítu z karty akcí

Pokud jsou na kartě akcí umístěny všechny žetony štítu, všechny polož vedle této karty. Pak si můžeš vybrat jakoukoli akci.

2. Výběr akce

Vezmi jeden žeton štítu a umísti jej na jednu z akcí, na které zatím žeton štítu neleží *(tedy ještě nebyla zahrána)*. Oznam ostatním, jakou akci sis vybral.

3. Provedení akce, nebo získání zdrojů

Po směru hodinových ručiček každý hráč buď provede akci, nebo získá zdroje. Aktivní hráč *(ten, který akci vybral)* musí provést akci, nebo nedělat nic. **Nemůže tedy získávat zdroje.**

Provedení akce

Vybrat si lze ze šesti akcí:

- **Hlídka** – pohyb v rámci jedné karty země / vyvolání války.
- **Výprava** – pohyb na jinou kartu země / vyvolání války.
- **Stavba** – budování hradu *(VB)*.
- **Výzkum** – učení se magických schopností národa *(VB)*.
- **Osidlování** – růst populace, přidání figurek *(VB)*.
- **Obchod** – výměna zdrojů.

Hlídka

Pohni jednou svou figurkou do sousedního kraje na stejné kartě země. Tyto kraje tedy musí mít společnou hranici. Pohyb nesmí vést přes vodu, řeku ani útesy *(viz „Vodní kraje a útesy“, strana 9)*.

Výprava

Pohni jednou svou figurkou z jedné karty země na jinou kartu země. Hráč může pomocí akce *Výprava* pohnout figurkou pouze z a do kraje, který je na vnějším okraji karty země. Pohyb nesmí vést přes vodu, řeku ani útesy *(viz „Vodní kraje a útesy“, strana 9)*.

Základní pravidla pro pohyb

- Nesmíš se pohnout do kraje, kde už jsou dvě figurky. V jednom kraji nikdy nesmí být více než dvě figurky, bez ohledu na barvu.
- Nikdy nesmíš pohnout figurkou do kraje, kde má hráč svoji poslední figurku ve hře. A naopak svojí poslední figurkou ve hře se nemůžeš pohnout do kraje, kde je jiný hráč.

V jednom kraji nikdy nesmí být více než dvě figurky (bez ohledu na barvu).

Toto je v pořádku. V jednom kraji mohou být 2 figurky stejné nebo rozdílné barvy.

Modrá šipka naznačuje možnou akci Výprava *a zelená možnou* Hlídku. *Červená šipka ukazuje, že* Hlídka *do tohoto kraje není možná, protože pohyb přes řeku není dovolen.*

Válka

Pokud pohneš figurkou do kraje, kde už má figurku jiný hráč, zaútočil jsi na něj a začíná válka. Hráč, který se takto pohnul, je útočník. Hráč, který už v kraji figurku měl, je obránce.

1. Nastavení bojového čísla

Oba hráči si vezmou jednu bojovou kostku a skrytě na ní nastavíte bojové číslo, které určuje, kolik zdrojů do války vložíte *(maximálně 11)*. Druhou rukou použij jako zástěnu, aby soupeř neviděl tvoje bojové číslo. Na nastavené bojové číslo musíš mít dostatek zdrojů a případných slev z různých schopností, abys byl schopný za nastavené bojové číslo zaplatit. **NEBO** může hráč kostku nastavit na stranu s vlajkou a tím nabídnout mír a alianci. Nabídnutí míru nestojí žádné zdroje.

2. Odhalení kostky

Oba hráči naráz odhalí svou kostku. Hráč s vyšším číslem vyhrál a dobyl nebo ubránil daný kraj. Hráče, který nastavil menší číslo, prohrál válku. Při stejném bojovém čísle jde o remízu a tu vyhrává obránce. Pokud oba hráči nastavili vlajku, dohodli se na míru a vytvořili v kraji alianci *(viz dále)*.

3. Vyhodnocení

Ať už hráč vyhrál či prohrál, musí zaplatit za bojové číslo. Od bojového čísla se odečtou případné slevy ze schopností. Za zbytek musí hráč zaplatit: každý zdroj many je za 2, ruda za 1 a jídlo za 0. Figurka vítěze zůstává v daném kraji. Ten, kdo prohrál, musí se svou jednotkou ustoupit *(viz dále)* nebo ji odstranit z karty a vrátit ji do své zásoby.

Ústup

Po zaplacení bojového čísla může hráč, který prohrál válku, zaplatit jedno jídlo za každou figurku ve hře a utéct do sousedního kraje. Ústup nesmí vést k další válce. Pokud není žádný sousední kraj volný nebo nemá hráč dostatek jídla, nemůže ustupovat. V takovém případě se figurka vrací zpět do zásoby hráče.

Příklad: *Bára zaútočila na Jarmila. Bára má celkem 1 manu a 2 rudy a schopnost jejího národa jí dává slevu –1 na zaplacení bojového čísla. Bára tedy na bojové kostce nastaví nejvíce 5, což je nejvíc, co může (protože svými zdroji může zaplatit celkem 4 a má slevu –1). Jarmil chce šetřit své zdroje a tak na kostce nastaví vlajku a zkusí nabídnout mír. Bára tedy vyhrála válku. Musí zaplatit všechny zdroje, aby zaplatila za bojové číslo. Jarmil za vlajku neplatí nic a musí se rozhodnout, jestli se svou figurkou ustoupí nebo ji odstraní ze hry.*

Aliance

Oba hráči na bojové kostce nastavili vlajku. V kraji zůstávají figurky obou hráčů a oba mohou kraj využívat *(například při získávání zdrojů)*. Této situaci říkáme aliance. Pozdějšími akcemi mohou hráči pohnout figurkou z takového kraje pryč bez dalších postihů. Pokud už dva hráči nemají společně figurky v některém z krajů, nejsou nadále v alianci.

Rozbití aliance

Pokud jeden z hráčů aliance při vzájemné válce nenastaví na bojové kostce vlajku, dojde k rozbití aliance, a to ve všech krajích, kde mají tito hráči společně figurky. Hráč, který takto prohrál válku, musí ustoupit nebo odstranit figurky ze všech těchto krajů. Za každou ustupující figurku musí zaplatit zvlášť. Pořadí krajů si určí sám.

Pokud by rozbití aliance vedlo ke ztrátě poslední figurky hráče a hráč nemůže ustoupit ani s jednou figurkou, může si jednu figurku nechat a umístit ji do nejbližšího volného kraje *(i na jiné kartě země)*.

Stavba

Zaplať potřebný počet rudy na dostavbu další části hradu. ***(Například*** *na první část potřebuješ 1 rudu, na druhou 2 rudy atd.)* Posuň svůj žeton hradu na právě dostavěnou úroveň. Za jednu akci můžeš postavit pouze jednu část hradu. Žeton hradu by měl být ve středu karty, aby nezakrýval ani cenu, ani vítězné body.

Výzkum

Zvyš úroveň magie a zaplať příslušný počet many. *(**Například** za úroveň 1 zaplatíš 1 manu, za úroveň 2 zaplatíš 2 many atd.)* Tvoje úroveň magie se označuje žetonem výzkumu na kartě národa. Za jednu akci můžeš zvýšit úroveň magie pouze jednou. Poté získáš speciální schopnost, kterou poskytuje získaná úroveň magie. Schopnosti z nižších úrovní stále platí *(pokud schopnost neříká něco jiného)*. Na konci hry získáš tolik VB, kolik je tvoje úroveň magie.

Osidlování

Přidej si novou figurku a zaplať tolik jídla, kolik máš aktuálně figurek ve hře. *(**Například** umístění čtvrté figurky stojí 4 jídla.)* Nová figurka se musí umístit do kraje s jinou tvojí figurkou. Protože nikdy nesmí být v kraji víc než dvě figurky, tak pokud nemáš v některém kraji osamocenou figurku, osidlovat nemůžeš. Na konci hry získáš tolik VB, kolik máš figurek ve hře *(s výjimkou těch v Podzemí)*.

Obchod

Můžeš utratit jakýkoliv počet jednoho ze zdrojů a získat stejný počet jiného zdroje. *(**Například** zaplatíš 3 jídla a získáš 3 rudy.)* Během jedné akce smíš provést pouze jednu výměnu.

Získávání zdrojů

Namísto provedení akce, kterou vybral aktivní hráč, mohou ostatní hráči získávat zdroje. Za každý kraj, ve kterém máš alespoň jednu svoji figurku, získáš příslušný zdroj. *(**Pozor!** Pokud máš v kraji více než jednu figurku, nedostáváš zdroje navíc, pořád dostaneš jen jeden.)* Získané zdroje si označ posunutím příslušného žetonu na kartě národa.

Když získáváš zdroje, dostaneš:

Manu z lesa

Rudu z hor

Jídlo z polí

Od žádného zdroje jich nemůžeš mít víc než 9. Žeton zdroje nikdy nesmí postoupit za toto číslo.

Poznámka: *Ve vzácných případech, kdy máš ve hře pouze jedinou figurku, dostaneš kromě zdroje z kraje, kde figurka stojí, ještě jeden zdroj podle vlastního výběru.*

Jiné kraje

Voda a útesy

- Jsou neprostupnými oblastmi, nemůže na ně tedy být umístěna figurka, pokud karta národa neříká něco jiného.
- Řeky jsou také nepřekonatelné.

Hlavní města

- Kraj s hlavním městem přináší na konci hry 2 vítězné body hráči, který tam má figurku. Pokud tam mají figurku dva hráči, každý získá 1 vítězný bod.
- Kraj s hlavním městem nedává žádné zdroje.

Podzemí

- Pokud figurka hráče vstoupí do podzemí, položí se na bok, aby se tím označilo, že figurka podzemí prohledává. Hledající figurka při získávání zdrojů přidá majiteli 1 zdroj dle jeho výběru.
- Figurka položená na bok se nemůže hýbat, ale ve válce nebo *Osidlování* se bere jako běžná figurka.
- Akcí *Hlídka* může hráč figurku položenou na bok postavit. Stojící figurka v podzemí nepřináší žádné zdroje, ale dalšími akcemi *Hlídka* a *Výprava* ji může hráč posunout do jiného kraje.
- Na konci hry jsou figurky v podzemí považovány za ztracené a nepočítají se do výsledného skóre.

4. Kontrola konce hry

Poté, co všichni hráči provedli akci nebo získávali zdroje, zkontroluje se, jestli někdo nesplnil jednu z podmínek spuštění finální části hry:

- Hráč má ve hře všech svých 7 figurek.
- Hráč postavil všech 6 částí hradu.
- Hráč dokončil výzkum všech 5 úrovní magie na své kartě národa.

Pokud je splněna jedna z těchto podmínek, začíná finální část hry. Začátek finální části není možné zvrátit žádnými následujícími akcemi. Pokud je na kartě akcí všech pět štítů, hra okamžitě končí a nehrají se žádné další akce a tahy. Jinak se hraje až do té doby, než je umístěn poslední štít na kartu akcí. Poté se ještě vyhodnotí akce a získávání zdrojů a hra končí.

5. Předání žetonu aktivního hráče

Předej žeton aktivního hráče hráči po své levici. On bude vybírat další akci a začíná jeho tah.

Závěrečné bodování

Po ukončení hry se spočítají body (VB) každého hráče následujícím způsobem:

- 1 bod za každou figurku ve hře, vyjma figurek v podzemí *(figurky, které prohledávají podzemí, se považují za ztracené)*,
- body za hrad, tak, jak je uvedeno na kartě hradu,
- 1 bod za každou získanou úroveň magie *(a všechny bonusy, které přináší pátá úroveň magie)*,
- body za hlavní města *(2 body, pokud je obsazeno jedním hráčem, 1 bod, pokud je obsazeno aliancí dvou hráčů)*.

Hráč s nejvíce body vítězí! V případě remízy rozhoduje toto *(v uvedeném pořadí)*: více figurek ve hře, postavení větší části hradu, dosažená vyšší úroveň magie, celkový součet všech zdrojů. Pokud ani tyto podmínky nerozhodnou o vítězi, hra končí remízou.

Hra s žetony průzkumu *(volitelná varianta hry)*

Zamíchejte všech 16 žetonů lícem dolů a náhodně dejte po jednom žetonu lícem dolů do všech krajů, kam hráči neumístili své začínající figurky. Počet umístěných žetonů se bude měnit podle počtu hráčů. Nedávejte žetony průzkumu do vody a na útesy.

ŽETON	POPIS
	Koruna – *Koruna se položí před hráče, který ji našel. Majiteli dá na konci hry 2 VB. Pokud ale hráč, který má v držení korunu, prohraje válku, musí korunu předat vítězi války.*
	Poklad – *Ihned získáváš 2 zdroje dle svého výběru.*
	Bandité – *Byl jsi přepaden! Buď zaplať 2 libovolné zdroje, nebo musíš figurku odstranit ze hry a vrátit ji do své zásoby. Žeton banditů se pak odhodí ze hry.*
	Dračí doupě – *Žeton zůstává v kraji, kde byl objeven, do konce hry. Pokud hráč, který má v tomto kraji figurku, vyhraje kdekoli na mapě válku, může donutit toho, kdo válku prohrál, aby místo ústupu/ztráty figurky snížil o 1 úroveň svého hradu. Pokud to udělá, figurka z prohrané války může ustoupit bez zaplacení jídla. Pokud ustoupit nemůže, figurka je odstraněna ze hry (ale úroveň hradu se i tak sníží).*
	Tábor – *Žeton zůstává v kraji, kde byl objeven, do konce hry. Při získávání zdrojů z tohoto kraje hráč dostane 2 zdroje daného typu namísto 1.*
	Tvrz – *Žeton zůstává v kraji, kde byl objeven, do konce hry. Pokud hráč, který má figurku v kraji s tvrzí, útočí, má slevu –2 k bojovému číslu.*
	Město – *Žeton zůstává v kraji, kde byl objeven, do konce hry. Hráč, který má figurku v kraji s městem, získává 1 VB navíc.*
	Kostel – *Žeton zůstává v kraji, kde byl objeven, do konce hry. Pokud hráč, který má v kraji s kostelem figurku, prohraje válku a má ztratit figurku, může namísto toho přesunout figurku do kraje s kostelem. Kostel se pak odstraní ze hry. Pokud už v kraji s kostelem jsou dvě figurky, nedá se schopnost kostela využít.*
	Prázdný – *Nic zvláštního.*

Hra v 5 hráčích

Hra probíhá podle stejných pravidel s touto výjimkou: když dojde k odstranění žetonů z karty akcí, aktivní hráč pouze přesune žeton začínajícího hráče a neprovádí se žádné akce. To zajistí, že každý hráč má příležitost vybírat si akci jako první. Pokud hrajete s žetony průzkumu, odstraňte jeden prázdný žeton průzkumu a každý hráč umístí do své domovské země 3 náhodné žetony průzkumu.

Hra ve 2 hráčích

Ve hře 2 hráčů je ve hře navíc třetí karta země, Ztracené království. Náhodně vyberte jednu kartu země, dejte ji doprostřed stolu a do každého kraje dejte jednu figurku nehrající barvy. Tyto figurky jsou považovány za neutrální.

Během hry mají hráči možnost pohnout se do Ztraceného království. Když k tomu dojde, hráč zahájí válku s neutrální figurkou. Aby válku vyhrál, musí zaplatit bojové číslo, které odpovídá aktuálnímu počtu neutrálních figurek ve hře. Po zaplacení takového bojového čísla vyhrál a neutrální figurka se odstraní ze hry. Odstraněnou neutrální figurku si hráč položí na svou kartu národa, za každou z nich je na konci hry navíc 1 VB. Hráč nesmí napadnout neutrální figurku, pokud nemá zdroje na její poražení.

Ve hře 2 hráčů není možné uzavřít alianci. Hráči spolu musí vždy bojovat *(pokud by oba hráči nastavili ve válce bílou vlajku, vyhrává obránce)*.

Na konci hry pak každý hráč dostane 1 VB navíc za každý kraj Ztraceného království, kde má figurku, a 1 VB za každou neutrální figurku, kterou hráč porazil.

Tvůrci hry

Autor hry: Scott Almes
Vývoj hry: Michael Coe
Ilustrace: William Bricker
Grafická úprava: Darrell Louder
Úpravy: Andy Harrison & Richard A. Edwards

Čestní producenti: Matt Pohl, Andrew Scarlatelli, Michael Black, Mitchell F. Gale, Victor Luchangco, Albert Espino, Derek Leigh Davis, Chaoran Chang, Lyndon Martin a Stephen Eckman.

Zvláštní poděkování: Beth Almes, Brittany Coe, Nathan Hatfield, Brian Ikegami, Donald Shults, Chris Sabat, Rainer Ahlfors, Roger Hicks, betatesteři, komunita na BoardGameGeeku a více než 10 000 podporovatelů na Kickstarteru, bez nichž by hra Malá velká království nikdy nevznikla.

Tvůrci české verze

Překlad hry: Michal „Eyron“ Požárek
Grafická úprava: Jiří „Morthe“ Tomášek
Jazyková úprava: Eliška „Elissa“ Pospíšilová & tým REXhry.cz

© 2015 Gamelyn Games, LLC, všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez svolení. Tiny Epic Kingdoms, Gamelyn Games a TEK logo jsou registrované obchodní značky Gamelyn Games, LLC.

www.GamelynGames.com | www.REXhry.cz