

Hradní Sdevatero



**„Na vědomost se dává urozenému panstvu i lidu poddanému,
rytířům neohroženým, pannám ctným i chátře všelijaké!
Náš nejmilostivější pán, Jeho Veličenstvo král,
vyhlašuje zahájení VELKOLEPÉ OSLAVY!“**

Trubač Mečislav, herold Jeho Výsosti

Úvod a cíl hry



Ve hře Hradní devatero si bude každý hráč najímat 9 postav a z jejich karet si vytvoří mřížku o velikosti 3 × 3 karty.

Všech 78 postav ve hře pochází z jedné ze dvou lokalit – z hradu, nebo z podhradí – figurka herolda udává, z které lokace je aktuálně možné si postavy najímat.

Každá postava vám přináší svou jedinečnou schopnost a na konci hry body podle svých specifických podmínek.

Jakmile každý hráč odehraje svých 9 tahů (takže každý má před sebou na stole vyloženo 9 karet), hra končí. Vítězem je hráč, který dosáhne nejvíce bodů.



Herní materiál

39 karet postav
z lokace hrad
šedé pozadí

39 karet postav
z lokace podhradí
hnědé pozadí

1 figurka herolda

> Dopis karty postavy <



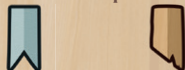
cena

symbol herolda
(udává případný přesun
figurky herolda)



jméno postavy
a fábor

hrad nebo podhradí



schopnost postavy
(aktivuje se v okamžiku
najmutí postavy)

erby

existuje
6 druhů erbů

urozenost víra učenost



(tyto se vyskytují zejména
u postav z hradu)

vojsko řemesla rolnictvo



(tyto se vyskytují zejména
u postav z podhradí)



52 mincí (zlatáků)
(40 v hodnotě 1 a 12 v hodnotě 5)



44 klíčů
(36 v hodnotě 1 a 8 v hodnotě 3)

Zásoba mincí a klíčů je
neomezená, pokud by vám
měly dojít, použijte vhodnou
náhradu.

I oboustranný přehledový list

I bodovací zápisník

pravidla hry



Přehledový list	
1 Získáváte 1 zlaták z banku	za Každý erb urozenosti ve vaší sadě
2 Získáváte 2 klíče z banku	za Každý různý druh erbu ve vaší sadě (z 6 možných)
3 Získáte 3 body na konci hry	za Každý erb učenosti v této řadě vaší sady
Fábor hradu (je na líce straně buďté karty hradu)	za Každý různý druh erbu v tomto sloupci vaší sady (z 6 možných)
Fábor podhradí (je na líce straně buďté karty podhradí)	za Každý erb víry v tomto sloupci a v tomto řádku vaší sady
Sleva 1 zlaták při nákupu postavy z hradu	chybějí Pokud za každý chybějící druh erbu ve vaší sadě (z 6 možných)
Sleva 1 zlaták při nákupu postavy z podhradí	pokud chybí Pokud ve vaší sadě chybí erb vojska
Sleva 1 zlaták při nákupu postavy z kterékoli lokace (hrad i podhradí)	za Každou dvojici erbu učenosti a rolnictva kdekoli ve vaší sadě
	za Každou trojici stejných erbů kdekoli ve vaší sadě



Příprava hry

- A** Zamíchejte **karty postav z hradu** (šedé pozadí) a vytvořte jejich balíček. Položte ho na stůl lícem dolů. Vložte vrchní 3 karty vedle balíčku lícem vzhůru.
- B** Proveďte totéž s **kartami postav z podhradí** (hnědé pozadí). Vrchní 3 karty vložte vedle balíčku pod karty z hradu, viz obr.
- C** Figurku herolda postavte k řadě karet z podhradí.
- D** Každému hráči přidělte 2 klíče v hodnotě 1 a mince v celkové hodnotě 15 zlaťáků. Ze zbylých mincí a klíčů vytvořte obecný bank, aby na něj všichni pohodlně dosáhli.
- E** Hráč, který naposled navštívil hrad, bude začínat. Hra může začít!



Průběh hry

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají na tazích, dokud před sebou na stole nemá každý vyloženo 9 karet.

PRŮBĚH TAHU HRÁČE

Ve svém tahu proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

- 1 Použití klíče** (*volitelný krok*)
- 2 Nákup nové karty** (*povinný krok*)
- 3 Využití efektu koupené karty** (*povinný krok*)
- 4 Přesun figurky herolda a doplnění nabídky obou lokací** (*povinný krok*)

Jakmile dokončíte všechny uvedené kroky, je váš tah u konce a na řadu přichází soupeř po vaší levici.



1

Použití klíče (volitelné)



Smíte použít maximálně 1 svůj klíč
a provést jednu ze dvou možných akcí:

◆ **Přesuňte figurku herolda** na opačnou lokaci, než kde aktuálně je (hrad/podhradí).



◆ **Odhoďte všechny 3 karty** v nabídce v lokaci, kde je právě figurka herolda, a vyložte nové 3 karty z příslušného balíčku.



Odhození karet

Odhazované karty odkládáte na odhazovací hromádku vlevo vedle příslušného balíčku lícem vzhůru. Všechny karty v odhazovací hromádce jsou veřejná informace. Pokud je doplňovací balíček prázdný v okamžiku, kdy má být vyložena nová karta, vytvořte nový zamícháním příslušné odhazovací hromádky.



Nákup nové karty (povinné)

Musíte si koupit jednu ze 3 vyložených karet v lokaci, kde právě stojí figurka herolda. Zaplaťte náklady uvedené v levém horním rohu kupované karty (mince vraťte do banku) a kartu vyložte před sebe na stůl do své sady.

> Slevy



Schopnosti určitých postav přinášejí slevu při nákupu z určité lokace nebo z obou.

Tato schopnost je znázorněna zlatou lištou. Nezapomeňte si započítat všechny slevy, na které máte nárok!

Náklady žádné karty nemohou nikdy klesnout pod 0. Pokud máte nárok na vyšší slevu než jsou náklady kupované karty, nic z banku nedostanete.

POZOR: Pokud kupovaná karta poskytuje slevu, ta se počítá až při NÁSLEDUJÍCÍCH nákupech. Při pořízení samotné této karty ještě sleva neplatí.

Vyložení karty do sady lícem dolů

Kdykoli si smíte z nabídky vzít **kartu zdarma** (aniž byste platili náklady), ale do své sady ji musíte **vyložit lícem dolů**. Neprovedete žádný okamžitý efekt dané karty, žádná informace na kartě neplatí a na konci hry vám nepřinese žádné body. Místo toho si vezměte z banku 6 zlatáků a 2 klíče, jak je připomenuto na rubové straně každé karty.



Pravidla vykládání karet do své sady

Koupenou kartu musíte ihned vyložit na stůl do své sady. Při tom je potřeba dodržet následující 2 pravidla:

- ♦ Kromě první karty musí každá další karta sousedit STRANOU s alespoň 1 kartou vyloženou dříve – nestačí, aby se dotýkala jen rohem.
- ♦ Na konci hry vám musí vzniknout mřížka o velikosti 3×3 karty, nesmíte tedy mít žádný sloupec ani řadu o větším počtu karet než 3.



POZOR: Některé karty přinesou body v závislosti na tom, kam do mřížky je umístíte. Umístění karty se vyhodnocuje až na konci hry, do té doby nemá význam.



Příklad: Zahájení sady řadou tří karet určité sloupec pro každou z nich – levý pro kartu Královská stráž, prostřední pro Špeha a pravý pro Domobrance.

Ovšem teprve později se zjistí, zda bude tato řada vrchní, prostřední nebo spodní.



Využití efektu koupené karty (povinné)

Efekt koupené karty se vyhodnotí bezprostředně poté, co je karta vyložena do sady. V tomto okamžiku se zohlední i sama karta, jejíž efekt se vyhodnocuje (na rozdíl od uplatnění slevy, jak bylo uvedeno výše).

Není-li výslovně uvedeno jinak, znamená pro vás efekt karty vždy nějaký zisk a vyhodnocuje se jen vaše sada. Získané zdroje (mince a klíče) si berte z banku.



Příklad: Tento efekt znamená, že získáte 1 klíč za každý fábör podhradí ve vaší sadě, počítá se i sama karta s tímto efektem.

- ◆ Kdykoli se mluví o soupeřích, znamená to, že se efekt týká každého jednotlivého soupeře.
- ◆ Mluví-li se o sousedovi, vy si vyberete, zda je to soupeř po vaší levici, nebo soupeř po vaší pravici.

Všechny efekty jsou popsány na přehledovém listě.



Přesun figurky herolda a doplnění nabídky obou lokací (povinné)

Je-li na právě koupené kartě uveden symbol herolda, přesuňte figurku herolda náležitým způsobem (šedá šipka nahoru – do lokace hrad, hnědá šipka dolů – do lokace podhradí).



Není-li symbol uveden nebo pokud kartu vyložíte lícem dolů, figurka herolda se nikam nepřesouvá.

Poté doplňte nabídku každé lokace z příslušného balíčku tak, aby v obou zase ležely 3 karty lícem vzhůru.

Prázdná lokace

Pokud **není možné doplnit** dobírací balíček v lokaci ani po zamíchání odhazovací hromádky, odhodte všechny zbylé karty z nabídky dané lokace a vyraďte je ze hry. Od tohoto okamžiku nebude možné nijak přesunout figurku herolda do této lokace (ani podle symbolů na kartách, ani použitím klíče).

Použitím klíče je však i nadále možné vyměnit nabídku všech 3 karet jediné zbylé lokace.

KONEC TAŽU

Jakmile dokončíte všechny uvedené kroky, je na řadě soupeř po vaší levici.

Konec hry

Hra končí, jakmile všichni dokončili svou sadu 9 karet.

Karty s možností uschovat peníze v měšci

2

za



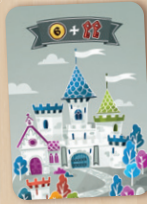
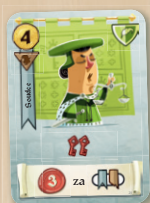
Na konci hry si každý hráč smí položit zbylé mince na karty ve své sadě, které umožňují přechovávání mincí v měšci. Na každém měšci je uvedeno číslo, kolik mincí v něm lze maximálně uchovat (zde 4 zlatáky).

- ◆ Nyní si sečtete dosažené body uvedené na **bodovacím svitku každé karty**. Můžete při tom využít bodovací zápisník. Každý svitek se vždy vztahuje JEN na sadu příslušného hráče, karty ležící lícem dolů žádné body nepřinášejí.
- ◆ Za každý zbylý klíč si zapište **1 bod**.
- ◆ Mince, které nemůžete skladovat v měšcích, vám žádné body nepřinesou, je však možné je zohlednit v případě shody, viz dále.



KONEČNÉ SKÓRE

Každý hráč si sečte všechny své dosažené **body za karty a klíče**. Kdo jich získá nejvíce, vítězí. V případě shody vítězí ten z dotčených hráčů, komu zbylo více mincí mimo měšce. Trvá-li shoda, končí partie remízou příslušných hráčů.



Příklad bodování



3 × 3 body za 3 sady fáboreů (3 a 5)
karta lícem dolů se nepočítá

2 × 6 bodů, v sadě zcela chybějící erby a

11 × 1 bod za 11 zbylých klíčů

3 × 3 body za 3 erby v této řadě

2 × 2 body za mince uložené na této kartě.

5 bodů za to, že tato karta je na požadované pozici

6 bodů za mince skladované v měsících,
2 na kartě sochařka a 4 na kartě Zázračně uzdraveného

0 bodů, karta leží lícem dolů

4 × 2 body za mince uložené na této kartě,
4 mince jsou maximum skladovatelné zde

11 × 1 bod za zbylých 11 klíčů

Celkem

	LUDVÍK	
	9	
	12	
	11	
	9	
	4	
	5	
	6	
	0	
	8	
	11	
Celkem	Σ	75

PRŮBĚH TAHU

- 1 Použití klíče (volitelný krok)
- 2 Nákup nové karty (povinný krok)
- 3 Využití efektu koupené karty (povinný krok)
- 4 Přesun figurky herolda a doplnění nabídky obou lokací (povinný krok)



ČETNOST ERBŮ V BALÍČCÍCH

						
BRAD 	14	12	11	8	7	0
PODBRADÍ 	1	5	6	10	11	20
Σ	15	17	17	18	18	20



CIRÁŽ

Autoři: Grégory Grard a Mathieu Roussel
 Ilustrace: Stéphane Escapa
 Grafika: Jérôme Soleil a Stéphane Escapa
 Český překlad: Karel Vlasák
 © Catch Up Games 2024

Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.

MINDOK
 HRAJEME V SRDCEM

Výhradní distributor
 pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
 Korunní 810/104
 101 00 Praha 10

 mindok.cz

 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/mindok)

 [/hrymindok](https://www.youtube.com/mindok)