

Hradní Sdevatero

Pod zámkem



V kobkách hradu dlí 12 odsouzenců a čeká na smrt, je však sporné, zda se vůbec něčím provinili! Dokážete do kobek proniknout a včas zachránit nevinné duše, které podlý král drží pod zámkem?

Herní materiál



6 karet z lokace
hrad
šedé pozadí

6 karet z lokace
podhradí
hnědé pozadí



Příprava hry

Zamíchejte nové karty do příslušných balíčků a hru připravte jako obvykle.

Nové karty rozeznáte podle tohoto symbolu .

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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



mindok.cz



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



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

Autoři: Grégory Grard
a Mathieu Roussel

Ilustrace: Stéphane Escapa

Grafika: Jérôme Soleil

Všechna práva vyhrazena.

© Catch Up Games 2025



Zámky



Toto rozšíření přináší nový způsob získávání bodů, který je podrobně vysvětlen na konci těchto pravidel, a také nový druh schopností – tzv. „klíčové schopnosti“.

Jde o jednorázové schopnosti, jež můžete využít jednou za hru během svého tahu.

Kdykoli koupíte kartu postavy s klíčovou schopností (označuje ji symbol zámku vlevo u jejího popisu), **položte na kartu 1 klíč z banku**. Během hry můžete tento (právě jen tento) klíč odhodit a schopnost využít.



◆ Aktivace klíčové schopnosti

Ve svém tahu smíte využít **nejvýše jednu klíčovou schopnost** (může to být i schopnost karty, kterou jste si v daném tahu právě koupili). Její využití doplňuje všechny obvyklé akce ve vašem tahu:

- ▶ **BUĎ** před použitím klíče k přesunu herolda (před krokem 1 vašeho tahu),
- ▶ **NEBO** po použití klíče a přesunu herolda (mezi kroky 1 a 2),
- ▶ **NEBO** na úplném konci vašeho tahu po doplnění nabídky (po kroku 4).

◆ Nevyužití klíčové schopnosti

Pokud schopnost nevyužijete, přidejte zbylý klíč ke svým ostatním klíčům, abyste ho započítali při počítání bodů na konci hry.

Přehled symbolů



Odhod'te všechny karty z jedné lokace (hrad/podhradí) z nabídky a vyložte místo nich jiné z balíčku.



Za každý erb řemesel na kartách, které jste právě odhodili.



Za každou kartu se symbolem slevy, kterou jste právě odhodili.



Za každou kartu se symbolem měšce v bodovacím svitku, kterou jste právě odhodili.

Aktivujte schopnost sousední karty

Zvolte si svisle
nebo vodorov-

ně sousedící kartu a aktivujte její schopnost. Je-li to klíčová schopnost, nemusíte odhazovat žádný klíč a můžete ji využít i v případě, že již využita byla a klíč na dané kartě už neleží. Tímto způsobem však nelze získat slevu (kterou poskytuje daná sousedící karta).

**máte-li
alespoň 1**



Máte-li minimálně
1 erb učenosti v uvede-
ném sloupci.

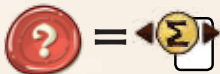
**pokud
chybí**



Pokud nemáte ve své
sadě žádnou kartu ležící
rubem vzhůru.



Karta s klíčovou schopností.



Součet ceny všech 3 karet
v dané řadě. *Příklad:*

*cena 7 + cena 3 + karta
rubem vzhůru = 10 bodů.*



Za každou různou hodnotu ceny ve vaší
sadě. *Příklad: ceny 2, 2, 4, 4, 6, 7, 8 a dvě
karty rubem vzhůru = 5 různých hodnot
ceny, tj. $3 \times 5 = 15$ bodů.*