

Kabale und Fiebe

Lutz Stepponat

E Praskání ohně pod kouřícím kotlem. Šeptaná prosba o pomoc a hrozný škleb jako souhlas. Audience u královského dvora. Pohled, letmý polibek na ruku královny. Přání budiž splněno. Bloudí v klikatých a tmavých uličkách starého města. Konečně ! Zahalený ! Měšec zlata mizí v plášti, úklona a opět prázdná ulice.

K Stěží rozdílnější by mohli být spojenci, které kníže potřebuje k udržení své moci a zvýšení své autority. Mnozí jsou ze vznešené společnosti, mnozí jsou zkažení a bezbožní a mnozí ale také šíří strach a hrůzu. V rukou knížete jsou to ale jen figurky, figurky ve hře, kterou zná a ovládá jen on !

HERNÍ MATERIÁL

- 150 karet Vlivů (Spojenci) v 6 barvách hráčů

Barva hráče

Číslo

Zadní strany v barvách hráčů



Jméno Zvláštní schopnost



Postavy na zadní straně nemají pro hru žádný význam.

- 36 Cílových karet, 6 karet v každém oboru (alchemie, šerm, rolnictví, obchod, náboženství, hudba) v hodnotě 1, 2, 3, 3, 4, 5



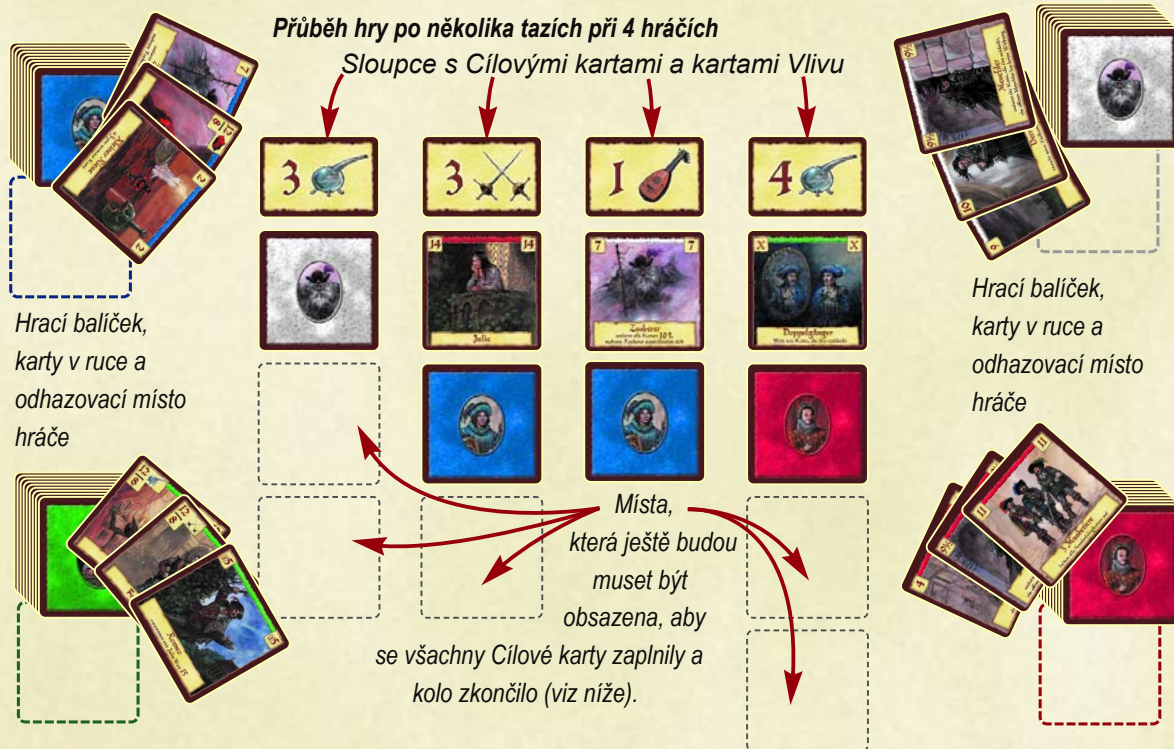
PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vybere jednu sadu **25 karet Vlivů** (spojenců) v jedné barvě. Každý hráč zamíchá své karty a položí si je před sebe lícem dolů jako hrací balíček. Každý hráč si vezme 3 karty ze svého balíčku. To jsou jeho karty na ruce, které drží skrytě před ostatními hráči.

Nyní se zamíchají všechny Cílové karty a odpočítá se jich **6 na každého hráče**. Ty se poskládají lícem dolů do balíčku (např. při 3 hráčích 18 karet, při 5 hráčích 30 karet). Zbývající Cílové karty budou odloženy zpět do krabice, pro tuto hru jich již nebude potřeba.

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 6 kol. Na začátku každého kola bude odkryto tolik Cílových karet, kolik hráčů se zúčastní hry (např. 4 karty při 4 hráčích). Pod Cílovými kartami bude místo pro pokládání karet Vlivu.



Hru nyní začne nejmladší hráč:

- Hráč na tahu **musí** položit 1 kartu Vlivu ze své ruky lícem dolů do jednoho sloupce, který si sám vybere. Pokud nad právě položenou kartou již leží 1 karta lícem dolů, tak je tato karta odkryta bez ohledu na to, jakou má barvu. Má-li tato odkrytá karta Zvláštní schopnost, tak z ní vyplývající akce bude provedena buď ihned nebo na konci kola (viz strana 4 až 6).
- Potom hráč táhne 1 kartu ze svého hracího balíčku. Když bude jeho hrací balíček spotřebován, tak zamíchá svůj odhazovací balíček a použije jej jako nový zakrytý hrací balíček.
- Potom je na tahu nejbližší hráč po směru hodinových ručiček. Takto se postupuje až do konce kola.

KONEC JEDNOHO KOLA

Jedno kolo končí, když jsou zaplněny **všechny** Cílové karty. Cílová karta je **zaplněna**, když v jejím sloupci leží **alespoň** tolik karet Vlivu, kolik je za Cílovou kartou bodů (viz příklad nahore). Pod již zaplněné Cílové karty mohou být vykládány karty Vlivu tak dlouho, dokud je ještě alespoň 1 Cílová karta nezaplněna. Avšak zaplněním všech Cílových karet kolo končí. Poslední položená karta Vlivu ještě otočí kartu nad sebou a provede se její schopnost. Poté budou odhaleny dosud zakryté karty. Akce, které by musely být **ihned** vykonány (viz str.4), se však již **neprovádí**, nejsou již dále platné.

Nyní budou Cílové karty rozděleny. Za tím účelem se vyúčtuje samostatně sloupec za sloupcem. Hráč, který má pod nějakou Cílovou kartou největší součet čísel, Cílovou kartu získá. Při shodném součtu vyhraje mezi těmito hráči ten, kdo má svou kartu nejbliže u Cílové karty. Každý hráč odloží své dobyté Cílové karty před sebe lícem dolů. Nakonec si každý hráč vezme své použité karty Vlivu a položí je lícem nahoru na svůj odkládací balíček.

Potom budou odkryty nové Cílové karty příslušného počtu a začíná další kolo. Pokračovat ve hře bude ten hráč, který sedí nalevo od hráče, jenž ukončil kolo předcházející.

Určité **Zvláštní schopnosti** mohou ovlivnit dobytí Cílové karty, jak je vidět na příkladu vedle.

Všechny tyto **Zvláštní schopnosti** jsou popsány na straně 5 a 6.

1. příklad "Dobyetí Cílové karty"

Modrý a Bílý mají oba stejný nejvyšší "součet" 16.

Modrý vyhraje, neboť má svou kartu blíže k Cílové kartě.



2. příklad "Dobyetí Cílové karty"

Bílý Kouzelník odstraní díky své **Zvláštní schopnosti** modrého

Krále a vyhraje tak Cílovou kartu.



KONEC HRÝ

Hra končí po 6 kole, když jsou dobyté všechny Cílové karty. Každý hráč si spočítá body za své získané Cílové karty. Přitom jsou dvě možnosti:

- Hráč sečte body všech svých Cílových karet dohromady (viz příklad Sarah).
- Má-li hráč Cílové karty z každého oboru, může použít speciální počítání: body za 6 různých karet budou zdvojnásobeny. Od těchto bodů se za každou další kartu, kterou hráč ještě má, odečte po 1 bodu (viz příklad Isabelle a Leonarda).

Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru.

Příklad závěrečného vyúčtování

Leonardo 3 + 2 + 2 + 3 + 1 + 2 = 15
 $15 \times 2 = 26$

Sarah 4 + 3 + 4 + 4 = 20
 5

Isabelle 1 + 4 + 5 + 2 + 2 + 1 = 15
 $15 \times 2 = 30$
 $30 - 1 = 29$

KARTY VLIVU

Existují tři různé typy karet Vlivu: 1.) Karty, které mají pouze čísla, 2.) Karty, které navíc ke svému číslu spustí během kola nějakou akci, 3.) Karty, které mají navíc ke svému číslu vliv na zisk dobytých Cílových karet.

Každá karta účinkuje pouze ve sloupci, ve kterém leží !

1.) Karty, které mají pouze čísla

König | Král



Má číslo 20.

Königin | Královna



Má číslo 16.

Julia | Julie



Má číslo 14.

Alchemist, Fechtmeister, Gutsherr, Händler, Kardinal, Minnesänger |



Horní číslo 12 platí, když tato karta leží ve sloupci správné Cílové karty,

tztn. když je symbol u 12 stejný jako na Cílové kartě. Leží-li karta ve sloupci s jiným symbolem, počítá se nižší číslo 8. Toto není žádná Zvláštní schopnost (viz. str. 5 "Mušketýři").

(Alchymista, Šermíř, Statkář, Kupec, Kardinál, Trubadúr)

2.) Karty, které během kola spustí akci

Akce vstoupí v platnost **ihned poté**, co je tato karta odkryta **díky jiné kartě**. Akce se neprovede, **není platná**, když je karta odkryta teprve po ukončení kola.

Entdecker | Objevitel Odkrytý Objevitel cestuje ihned do nejbližšího sloupce vpravo (tam ukazuje i šipka na něm). leží-li zcela vpravo, tak cestuje na první sloupec vlevo. Ve sloupci, do kterého přicestuje, bude položen **opět zakrytý** zcela dolů. Poté se, pokud tam nějaká je, odkryje nad ním ležící karta. Toto nastane pokaždé, i když je Objevitel znovu odkryt.



Meuchler | Mordýř Karta, která odkryje Mordýře, je ihned odložena na odkládací balíček svého majitele. Nové kartě, položené pod již odkrytého Mordýře se nestane nic.



Sturm | Bouře Je-li odkryta Bouře, tak již nemůže být do tohoto sloupce položena žádná další karta. Cílová karta tohoto sloupce je pokládána za **naplněnou**, i kdyby zde leželo méně karet vlivu než je potřebné. Kdyby přicestoval do sloupce s Bouří Objevitel, tak putuje do nejbližšího dalšího sloupce.



Tarnkappe | Převlek Je-li odkryt Převlek, **může** jeho majitel vsunout zakrytě kartu ze své ruky pod Převlek a ihned si kartu z balíčku dobrat. Karta pod Převlekiem je odkryta teprve na konci kola. Má-li odkrytá karta Zvláštní schopnost, která má vliv na brání dobytých cílových karet, tak je tato schopnost platná.



Verräter | Zrádce Je-li odkryt zrádce, **může** jeho majitel vyměnit Cílovou kartu ve sloupci zrádce, za Cílovou kartu v jiném sloupci. Jsou-li výměnou naplněny všechny Cílové karty, tak ihned končí kolo.



3.) Karty, které mají vliv na zisk dobytých Cílových karet

Tyto Zvláštní schopnosti vstupují v platnost na konci kola, když jsou všechny Cílové karty naplněny a je vyúčtováván sloupec za sloupcem.

Následujících 5 karet se projednává jako první, přesně v tomto pořadí:

1. Musketiere | Mušketýři Zvláštní schopnosti všech ostatních karet v tomto sloupci jsou zrušeny. Karty mají pouze své vytištěné číslo. Dvojník nemá v tomto případě žádné číslo. Neleží-li ve sloupci žádní Mušketýři, pokračuje se dále Mágem.



2. Zauberer | Mág Všechny karty s číslem 10 a více jsou ihned ze sloupce odstraněny. Jsou to: Král, Královna, Julie, Alchymista, Šermíř, ... (když leží pod "svou" Cílovou kartou), Objevitel, Zrádce, Princ, Poustevník, Drak a Dvojník, který vystupuje jako jedna z uvedených karet. Platí to také pro všechny tyto karty, jestliže leží pod Převlekiem. Leží-li v jednom sloupci dva nebo více Mágů, tak je jejich Zvláštní schopnost zrušena.



3. Hexe | Čarodějnice Všechny karty s číslem 9 a méně jsou ihned ze sloupce odstraněny. Samotná Čarodějnice je od toho osvobozena. Čarodějnice odstraní: Alchymistu, Šermíře, ... (když **neleží** pod "svou" Cílovou kartou), Bouři, Převlek, Mága, Panoše, Palečka, Romea, Žebráka a Dvojníka, který vystupuje jako jedna z uvedených karet. Platí to také pro všechny karty, jestliže leží pod Převlekiem. Leží-li v jednom sloupci dvě nebo více Čarodějnic, tak je jejich Zvláštní schopnost zrušena.



4. Prinz & Knappe | Princ a Panoš Leží-li obě tyto karty **jedné barvy** ve stejném sloupci, tak automaticky získávají Cílovou kartu. Má-li několik hráčů Prince a Panoše ve stejném sloupci, tak vyhrává ten, kdo má jednu z těchto karet blíže k Cílové kartě. (Kombinace ovšem může být předtím rozbita díky Mušketýřům, Mágovi nebo Čarodějnicí.)



Pro všechny další karty je pořadí bezvýznamné.

Eremit | Poustevník Každá další karta v tomto sloupci (bez ohledu na to komu patří) snižuje Poustevníkovovo číslo o 1.



Kleiner Riese | Paleček Každá další karta v tomto sloupci (bez ohledu na to komu patří) zvyšuje číslo Palečka o 3.



Doppelgänger | Dvojník Dvojník přijímá číslo karty, která leží pod ním. Byla-li karta pod Dvojníkem odstraněna, přijímá číslo bezprostředně následující karty. Jestliže pod Dvojníkem neleží žádná karta, tak nemá žádné číslo. Leží-li pod Dvojníkem další Dvojník, horní Dvojník přijímá číslo spodního Dvojníka, pokud tento přijal číslo od pod ním ležící karty, jinak nemají oba Dvojníci číslo. Dvojník kopíruje pouze číslo pod ním ležící karty, nikoli její zvláštní schopnost.



Drache | Drak Drak snižuje číslo všech karet v tomto sloupci o 2. Výjimkou jsou karty majitele Draka. Leží-li v jednom sloupci několik Draků, snižuje každý Drak číslo všech cizích karet o 2.



Romeo | Romeo Má číslo 5. Leží-li ve stejném sloupci Julie stejné barvy, tak má Romeo číslo 15.



Bettler | Žebrák V tomto sloupci vyhraje hráč, který se svými kartami dosáhl **nejnižší** součet. Mají-li dva nebo více hráčů stejný nejnižší součet, tak vyhrává ten hráč, který je jednou ze svých karet nejvíce vzdálen od Cílové karty. Hráč, který nemá v tomto sloupci žádnou kartu, eventuálně jen Dvojníka bez čísla, nemá nárok na získání Cílové karty. Má-li hráč ve sloupci pouze Převlek, tak má s jeho hodnotou 0 nejnižší "součet".



"Královské rošády" pro www.svet-deskovych-her.cz přeložil Cauly



© 2006 Hans im Glück Verlags-GmbH
Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15
80809 München
E-Mail: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de

Verlag und Autor bedanken sich für die intensive Testarbeit bei folgenden Mitspielern:
Dieter Hornung, Gregor Abraham, Hannes Wildner, Karl-Heinz Schmiel, Tom Hilgert, Isabelle Klöfer, Sarah Klöfer, Elisabeth Klöfer und Leonardo Chavez-Weyand.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY