



KRÁLOVSKÝ KLÍČNÍK

VIKOMTI ZÁPADNÍHO KRÁLOVSTVÍ

AUTOŘI HRY: SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD

ILUSTRACE: MIHAJLO DIMITRIEVSKY

GRAFICKÁ ÚPRAVA & SAZBA: SHEM PHILLIPS

© 2021 GARPHILL GAMES

AUTOR PŘEKladu: ONDŘEJ POLÁK

REDAKCE: MIROSLAV TLAMICHA

GRAFICKÁ ÚPRAVA: MICHAL HUBÁČEK

KOREKTURY: MARCEL ONDRÁK


© 2022 TLAMA GAMES

WWW.TLAMAGAMES.COM


V rozšíření *Královský klíčník* se *Vikomti Západního království* potýkají s narůstajícím napětím na královském dvoře. Někteří nespokojení poddaní pletichaří v temných zákoutích a utužují spojenectví s podobně smýšlejícími dvořany. Jiní se vydali pátrat po pokladech a tajemstvích ukrytých v útrobách hradu. Zůstanete králi věrni až do konce, nebo vezmete budoucnost království do vlastních rukou?

HERNÍ MATERIÁL




10 karet významných měšťanů
(se symbolem )



12 karet počátečních měšťanů
(se symbolem )



20 karet neutrálních měšťanů
(se symbolem )



5 karet hráčů



1 karta intrik
pro sólovou hru



3 karty veřejných budov




18 truhel



3 truhly virtuálního hráče
pro sólovou hru



5 rukopisů
(se symbolem )



3 figurky veřejných budov

4 desky hráčů



PŘÍPRAVA HRV

Hru připravte dle kroků ze základní hry, s následujícími změnami:

1. Nové karty vyznaných měšťanů, neutrálních měšťanů a karty hráčů zamíchejte do patřičných balíčků karet.
2. 5 nových rukopisů zamíchejte mezi stávající rukopisy. V každé hromádce tedy bude o 1 rukopis navíc.
3. Figurky 3 veřejných budov umístěte spolu s jejich kartami (*lícem vzhůru*) poblíž herního plánu.
4. Původní desky hráčů nahraďte novými deskami hráčů.
5. Původní karty tovaryš, ručitelka a obchodník vyjměte z počátečních balíčků všech hráčů a nahraďte je novými verzemi těchto karet.
6. Všech 18 truhel zamíchejte a utvořte z nich sloupec lícem dolů poblíž herního plánu. Poté z něj otočte 4 truhly lícem vzhůru a vyložte je do řady poblíž sloupce.



7. Jakmile si hráči rozeberou dvojice karet významných měšťanů a karet hráčů, zamíchejte všechny zbylé karty významných měšťanů (*včetně karty, kterou si nikdo nevybral*) a utvořte z nich balíček lícem dolů poblíž herního plánu. Otočte z tohoto balíčku 3 horní karty a vyložte je do řady poblíž balíčku.



KARTY VÝZNAMNÝCH MĚŠŤANŮ



Tento nový efekt vám umožní vzít si do ruky 1 ze 3 karet významných měšťanů vyložených poblíž herního plánu. Tato akce je vždy zdarma (*nevyžaduje zaplacení žádných mincí*). Nepovažuje se za najímání, takže neaktivuje žádné schopnosti spojené s najímáním. Vždy když si někdo vezme 1 ze 3 karet významných měšťanů, okamžitě ji nahradte vrchní kartou z balíčku významných měšťanů.



Na nových kartách významných měšťanů najdete tento efekt. Když karta s tímto efektem odejde z řady na pravém konci desky, odstraní ji ze hry. Nejprve ovšem vyhodnotíte všechny ostatní efekty vyobrazené ve spodní části karty.

Například Girard bude odstraněn ze hry, jakmile odejde z řady na desce hráče. Nejprve ale umožní hráči získat do ruky kartu významného měšťana a přinese mu 2 mince.



Šarlota je jednou z nových karet významných měšťanů. Jakmile ji vyložíte, umožní vám okamžitě provést akci opis rukopisu. Tuto akci provedete ještě před pohybem vikomta. Při této akci opis rukopisu musíte dodržet obvyklá pravidla (*jako by se jednalo o hlavní akci*).

KARTY HRÁČŮ

Nové karty hráčů přinášejí větší rozmanitost do přípravy hry. Počáteční pozice pro umístění vikomtů na těchto kartách jsou vždy na vnitřní cestě herního plánu. Například, pokud je na kartě pozice 3.5, pak bude na vnitřní cestě dílu herního plánu s čísly 3 a 4.

Kartu významného měšťana získanou z karty 1.5 berete z řady karet významných měšťanů vyložených poblíž herního plánu. Truhlu získanou z karty 3.5 berete z řady truhel vyložených poblíž herního plánu. Karta 7.5 umožní hráči odhodit 3 karty. Tyto karty hráč vybere a umístí na svůj odkládací balíček. Teprve poté zamíchá svůj dobírací balíček a dobere si karty do ruky.



VEŘEJNÉ BUDOVY

Veřejné budovy smíte postavit při provádění hlavní akce stavba budovy. Pokud chcete postavit veřejnou budovu:

1. Váš vikomt se musí nacházet vedle staveniště, na kterém již stojí vaše budova. Tato budova musí odpovídat druhu veřejné budovy, kterou se chystáte postavit.
2. Zaplaťte poplatek vyobrazený v levém horním rohu karty veřejné budovy. Při placení dodržujete stejná pravidla jako při stavbě běžné budovy.
3. Odstraňte svoji budovu ze staveniště, vedle kterého stojíte. Na toto staveniště umístíte veřejnou budovu.
4. Odstraněnou budovu vraťte zpět na svoji desku hráče (*překryjte jí jakékoli volné pole patřičného druhu*). Za postavení veřejné budovy nezískáte bonus ze staveniště a neaktivujete ani bonusy za spojnice. Budovu vrácenou na desku hráče smíte v budoucnu znovu postavit.
5. Vezměte kartu právě postavené veřejné budovy, umístíte ji poblíž své desky hráče a vyhodnoťte její okamžitý efekt, vyobrazený v pravé části karty.



Pokud máte vyhodnotit efekt, který vám poskytne budovu zdarma, nelze jej použít ke stavbě veřejné budovy. Jeden hráč smí postavit i více veřejných budov. Každou veřejnou budovu lze postavit pouze jednou.

Jakmile je veřejná budova postavena, poskytuje svému majiteli trvalou schopnost:

Veřejná obchodní stanice – Kdykoli tento hráč získá nebo zničí kartu významného měšťana, smí otočit 1 dluh nebo 1 smlouvu.

Veřejný cechovní dům – Tento hráč získá trvalý zločinecký symbol. Tento symbol je vždy aktivní pro všechny efekty, a to včetně provádění všech hlavních akcí, vykládání karet zločinců na desku hráče, vyhodnocení střetu a míchání odkládacího balíčku.

Veřejná dílna – Tento hráč smí ignorovat 1 zločinecký symbol na své desce hráče během všech vyhodnocení střetu. Během každého střetu si také smí dobrat do ruky vrchní kartu ze svého dobíracího balíčku.



Tento nový efekt vám umožní získat 1 ze 4 truhel vyložených v řadě poblíž herního plánu. Pokud získáte truhlu, musíte ji okamžitě umístit pod 1 ze 3 polí pro karty na vaší desce hráče. Pokud chcete, můžete odhodit dříve umístěnou truhlu a nahradit ji nově získanou truhlou. Takto odhozenou truhlu odstráňte ze hry. Pokud získáte truhlu z řady u herního plánu, okamžitě ji nahradte novou truhlou ze sloupce truhel.

Jakmile je truhla umístěna pod polem pro kartu, bude vám poskytovat bonusové efekty a odměny vždy, když je na poli nad truhlou karta s určitým symbolem. Trvalé efekty jsou aktivní, pokud je nad truhlou karta s potřebným symbolem. Okamžité efekty se aktivují tehdy, pokud se karta s potřebným symbolem dostane nad truhlu: tzn. je vyložena na první pole, nebo, v případě druhého a třetího pole, se na pole posune během fáze správy karet. Jinými slovy, okamžité odměny z truhel nezískáte, pokud karty přeskládáte pomocí efektu přeskládání karet na desce.

Například tento hráč právě vyložil podfukáře na první pole své desky hráče. Protože na kartě podfukáře je alespoň 1 zločinecký symbol, okamžitě získá 1 kalamář. Později, až se podfukář posune na třetí pole, může hráč považovat stavební symbol na kartě podfukáře za 2 stavební symboly.



Tyto truhly umožňují považovat 1 (a pouze 1) církevní, stavební nebo šlechtický symbol (zločinecké se nepočítají) na kartě nad nimi za 2 tyto symboly.

Tyto karty umožňují považovat 1 (a pouze 1) církevní, stavební nebo šlechtický symbol (zločinecké se nepočítají) na kartě nad nimi za 2 symboly vyobrazené napravo od šipky.

Tyto truhly umožňují považovat 1 (a pouze 1) církevní, stavební nebo šlechtický symbol (zločinecké se nepočítají) na kartě nad nimi za 3 obchodní symboly.

Tyto truhly vás odmění 1 kalamářem, kamenem nebo zlatem, pokud je na jejich pole vyložena nebo posunuta karta se 2 a více obchodními symboly (zločinecké se nepočítají).

Tyto truhly vás odmění 1 kalamářem, kamenem nebo zlatem, pokud je na jejich pole vyložena nebo posunuta karta s alespoň 1 zločineckým symbolem.

Tyto truhly vás odmění 1 mincí, pokud je na jejich pole vyložena nebo posunuta karta s alespoň 1 církevním, stavebním nebo šlechtickým symbolem (zločinecké se nepočítají).

Pro efekty truhel se počítají pouze symboly natisknuté na kartách (nikoliv symboly získané z jiných schopností a efektů). Každý symbol lze během hlavní akce použít pouze jednou. Použití truhly k přeměně symbolu na jiné symboly je vždy dobrovolné.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Kromě bodů za obvyklé oblasti získáte navíc body vyobrazené na svých veřejných budovách a za získané truhly (2, 5 nebo 9 VB, pokud máte pod deskou 1, 2 nebo 3 truhly).

Veškerá pravidla sólové hry zůstávají nezměněna, až na konkrétní výjimky popsané níže. Při hře s rozšířením je potřeba použít několik nových pravidel, která specifikují interakci virtuálního hráče s kartami významných měšťanů a truhlami. Během přípravy hry zamíchejte novou kartu počátečních intrik do dobíracího balíčku intrik. Všechny 3 truhly virtuálního hráče zamíchejte a náhodně rozmístěte lícem dolů pod jeho desku hráče (vždy 1 truhlu pod každé pole pro karty). Prozatím je ponechte lícem dolů.

Když je odhalena nová karta intrik, odstraňte z řady karet významných měšťanů 2 karty nejvíce vpravo. Stejně tak odstraňte z řady truhel 2 truhly nejvíce vpravo. Takto odstraněné karty/truhly okamžitě nahraďte novými kartami/truhlami. Před doplněním řad posuňte zbývající karty/truhly vpravo. Tím pádem nové karty/truhly umístíte nalevo od starších a virtuální hráč se vždy zaměří na starší karty/truhly. Karty a truhly posouvejte vpravo i tehdy, pokud je získáváte vy.

Jakmile virtuální hráč odstraní karty a truhly (a *doplní jejich řady*), posune svého vikomta o 1 políčko dál po herním plánu. Nakonec má na výběr ze 3 možností: otočit 1 svoji truhlu lícem vzhůru, plnit hlavní cíl, nebo získat 1 dluh a otočit 1 smlouvu.

Když virtuální hráč poprvé zahraje tuto kartu intrik, otočí lícem vzhůru svoji truhlu pod polem nejvíce vlevo. Když ji zahraje podruhé, otočí lícem vzhůru prostřední truhlu. Napotřetí otočí lícem vzhůru truhlu nejvíce vpravo. Jakmile jsou všechny 3 truhly lícem vzhůru, již tuto akci neprovede.



Tyto truhly umožní virtuálnímu hráči považovat 1 církevní, stavitelský nebo šlechtický symbol na kartě nad nimi za 2 symboly vyobrazené napravo od šipky.

Virtuální hráč vždy využije proměnu symbolů na kartě, pokud to přispěje k lepšímu provedení akce.

Na konci hry získá virtuální hráč 2, 5 nebo 9 VB, pokud má lícem vzhůru 1, 2 nebo 3 truhly.

Virtuální hráč může stavět veřejné budovy, získá za ně body během závěrečného bodování a využívá jejich efekty během partie. Efektem veřejné dílny vždy ignoruje zločinecký symbol, ale symbol dobrání karty nemá žádný efekt. Pokud má možnost postavit veřejnou budovu, upřednostní její stavbu před stavbou vlastní budovy. Pokud vracíte na desku virtuálního hráče budovu, umístěte ji na volné pole co nejvíce vpravo.

