2–4 45' 8+

KAMEŇ · ZBRANE · PAPIER

Obyvatelia pohraničia nemali nikdy jednoduchý život. Keď ich práve nesužovali nájazdy nepriateľov, trpeli potýčkami medzi jednotlivými kniežatami, ktoré sa snažili uplatňovať svoje vlastné zákony. Doba sa však mení. Na trón nastúpil nový kráľ a rozhodol sa zbaviť oboch problémov naraz. Tomu z pánov, ktorý ako prvý postaví v pohraničí pevný hrad, zverí celú oblasť a navždy ho poverí ochranou hraníc pred nepriateľmi.

Staň sa jedným z kniežat a postav hrad rýchlejšie, než tvoji súperi. Aby si postavil hrad, musíš mať dostatok materiálu, peňazí aj armádu schopnú odolať nájazdom susedov. Je len na tebe, či sa rozhodneš začať okamžite stavať, posilňovať svoju ekonomiku alebo budovať silnú armádu. Stačí si zvoliť cestu kameňa, papiera alebo zbraní.

Obsah hry

22 akčných kariet (rub)



8 kariet útočná akcia



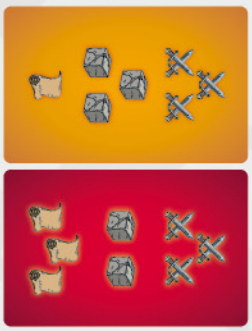
8 kariet akcia po boji



6 kariet obrana



24 obojstranných bojových kariet



1 obojstranná karta nálady



48 ponukových kariet (rub)



20 kariet stavebných dielov



16 kariet ozbrojených akcií



12 kariet rozvoja



4 karty príjmu surovín



1 karta prvého hráča



20 hradieb



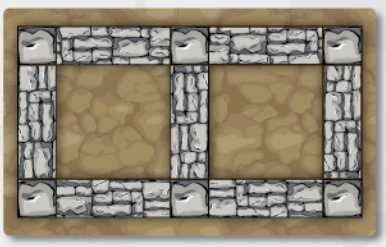
8 brán



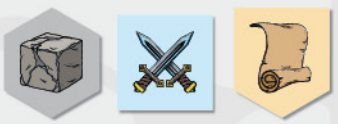
24 veží



4 kartónové pôdorysy hradu



179 žetónov surovín (kameň, zbrane, papier)



Dino®

Vlaada Chvátil Jozef Bard Murcko



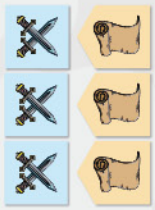
priestor pre ponukové karty vyradené zo hry













akčné karty

ponukové karty

priestor pre odkladaciu kôpku akčných kariet





priestor pre odkladaciu kôpku ponukových kariet

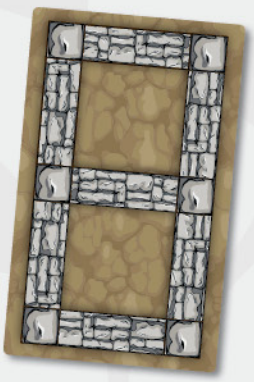


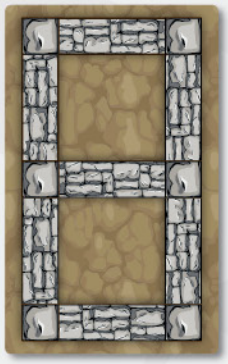






ponuka kariet pre prvé kolo





karta nálady

bojové karty



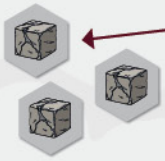


priestor pre odkladaciu kôpku bojových kariet

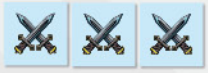












Príprava hry pre troch hráčov v prvom kole.
Každý hráč si vzal tri kusy od každej suroviny a zároveň PRVÝ HRÁČ vyložil päť kariet ponuky.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite žetóny surovín a pôdorysy hradov z kartónovej mriežky.

Zamiešajte zvlášť jednotlivé balíčky PONUKOVÝCH, AKČNÝCH a BOJOVÝCH KARIET a položte ich na stôl podľa obrázka. Nechajte medzi nimi miesto pre ponuku kariet. PONUKOVÉ a AKČNÉ KARTY budú lícom nadol, BOJOVÉ červenou stranou nahor. Tým je balíček BOJOVÝCH kariet vlastne tiež lícom dole, pretože na začiatku hry sa bude používať ich oranžová strana. Na pripomenutie toho, že sa používa oranžová strana, položte blízko KARTU NÁLADY oranžovou stranou hore.

V blízkosti balíčkov utvorte aj zásobu častí hradu a zásobu surovín, aby na ne každý dosiahol (je na vás, či ich budete triediť aj podľa typu).

Každý hráč pred seba položí kartónový pôdorys hradu a KARTU PRÍJMU SUROVÍN, ktorá určuje koľko surovín každé kolo získava. Hráč, ktorý naposledy navštívil nejaký hrad alebo ten najmladší, si vezme KARTU PRVÉHO HRÁČA, ktorá určuje, že začína dané kolo.

CIEĽ HRY

Postaviť svoj hrad rýchlejšie ako súperi.

PRIEBEH HRY

Hra prebieha v jednotlivých kolách. Každé kolo sa skladá z piatich fáz:

1. Ťažba surovín
2. Odkrytie ponukových kariet
3. Boj
4. Nákup
5. Koniec kola

1. Ťažba surovín

Na začiatku každého kola si všetci hráči vezmú od každej suroviny (kameňa, papiera i zbraní) **3 kusy** (ako ukazuje KARTA PRÍJMU SUROVÍN) a položia ich viditeľne pred seba. O tieto suroviny budú hráči spolu bojovať (tie svoje sa snažia ubrániť a naopak sa pokúsia vybojovať ďalšie suroviny protihráčov). V priebehu hry sa môže príjem surovín zvýšiť vďaka KARTÁM ROZVOJA.

2. Odkrytie ponukových kariet

PRVÝ HRÁČ z kôpky PONUKOVÝCH KARIET odkryje vždy o dve karty viac, než je hráčov (pri dvoch hráčoch 4, pri troch 5, pri štyroch 6 kariet). Karty vyložia doprostred stola do radu. Vyložené karty slúžia ako ponuka pre dané kolo a môžu obsahovať STAVEBNÉ DIELY, OZBROJENÉ AKCIE a KARTY ROZVOJA. V neskoršej fáze kola môžu hráči tieto karty nakupovať, ale zatiaľ si ponuku iba prezrú, aby vedeli, na aké suroviny sa sústrediť pri bojoch.

3. Boj

Každý hráč má dvoch susedov, s ktorými v každom kole bojuje. Vedie útoky proti susedovi naľavo a bráni sa útokom suseda vpravo. Hráči útočia postupne, od začínajúceho hráča, v smere hodinových ručičiek.

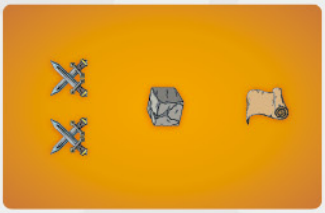
Priebeh boja

Prvý hráč si vezme vrchnú kartu z balíčka BOJOVÝCH KARIET, otočí ju oranžovou stranou nahor, a položí ju medzi seba a svojho suseda po ľavici. Tým ho vyzve na boj. BOJOVÁ KARTA obsahuje určitý počet symbolov kameňa, papiera a zbraní (napr. dve zbrane, jeden kameň a jeden papier). Hráči si kartu krátko prezrú, a potom začína boj.

Boj prebieha podobne, ako v známej hre „KAMEŇ, PAPIER, NOŽNICE". Obaja hráči dajú pred seba zovretú päsť, a tou potom trikrát kmitnú, pričom nahlas spoločne počítajú raz... dva... tri. Pri slove tri zvolia hráči jeden z troch symbolov: zovretú päsť pre kameň, otvorenú dlaň pre papier alebo dva natiahnuté prsty pre zbrane. Kameň poráža zbrane, zbrane porážajú papier, papier poráža kameň.

Poznámka: *Jednotlivé symboly si hráči môžu predstaviť aj ako tri možné taktiky. Kameň znamená pevnú obrannú pozíciu, zbrane rýchly útok a papier vyjednávanie. Pevná obrana zastaví útok, rýchly útok nedá šancu na vyjednávanie a obratná diplomacia zdolá akúkoľvek obranu.*

Na rozdiel od bežného strihnutia však nezáleží len na tom, kto vyhral, ale aj čo vyhral. Tu totiž vstupuje do hry BOJOVÁ KARTA. Hráč od svojho súpera získa suroviny zodpovedajúce symbolu, ktorým ho porazil, a to v počte, ktorý je uvedený na karte.



V prípade uvedenej karty získa hráč dve zbrane, pokiaľ zvíťazil zbraňou, jeden papier, pokiaľ zvíťazil papierom alebo jeden kameň, pokiaľ zvíťazil kameňom. Tu majú hráči veľký priestor pre stratégiu. Musia vziať do úvahy, koľko ktorej suroviny môžu vyhrať, aké suroviny v tomto kole potrebujú, ale predovšetkým odhadnúť, ako bude uvažovať súper. Je však **nutné rozhodnúť sa rýchlo**! Hráči by nemali nad kartou premýšľať dlhšie ako niekoľko sekúnd.

Príklad*: Aký symbol mal hráč vybrať pri vyššie zobrazenej BOJOVEJ KARTE? Zbrane sa priamo ponúkajú (dajú sa vyhrať dve). Možné by tiež bolo zvoliť kameň, a tak zastaviť súperove zbrane. Kameň sa vždy hodí a aj malý lup je lepší ako niečo stratiť. Čo keď súper uvažuje rovnako? Potom by ho asi prekvapil papier, lenže čo ak predsa len súper použije zbrane?*

V prípade použitia rovnakého symbolu sa boj okamžite opakuje, a **pokiaľ ani tretíkrát nie je rozhodnuté, končí útok remízou a nikto nič nezíska**.

Korisť (výhra z boja)

Víťaz ihneď získava svoju korisť. Hráč vezme súperovi suroviny zodpovedajúce symbolu, ktorým vyhral, v počte uvedenom na BOJOVEJ KARTE, a presunie ich pred seba. Pokiaľ súper nemá dosť surovín, víťaz dostane iba to, čo súper má.

***Príklad**: Pri boji pri karte zobrazenej vyššie obaja hráči uvažujú rovnako. Nechcú riskovať, že súper dá zbrane, a preto obaja zvolia kameň. Nikto nezvíťazil a boj sa okamžite opakuje. Pretože obaja hráči znovu uvažujú rovnako a dajú tentoraz papier, začína tretí pokus. Pokiaľ sa ani teraz nerozhodne, celý boj končí remízou. Alebo sa hráč A rozhodne trvať na svojom a dá opäť papier. Hráč B zvolí zbrane. Hráč B zvíťazí a má si vziať od hráča A dve zbrane (na BOJOVEJ KARTE sú dva symboly zbraní). Hráč A však má pred sebou len jednu, teda hráč B získa iba túto jednu zostávajúcu zbraň.*

Pokračovanie bojov

Hra teraz pokračuje ďalším bojom, v smere hodinových ručičiek. Práve napadnutý hráč napadne rovnakým spôsobom suseda po svojej ľavici. Tento hráč potom ďalšieho, až sa nakoniec kruh uzavrie tým, že posledný hráč napadne PRVÉHO HRÁČA. Každý hráč v danom kole teda bojuje dvakrát – raz útočí a raz je napadnutý.

Pri hre dvoch hráčov najprv napadne PRVÝ HRÁČ svojho súpera a ten potom napadne jeho.

4. Nákup

Teraz majú hráči možnosť dražiť PONUKOVÉ KARTY, ktoré sú vyložené na stole. Na každej karte je uvedená jej minimálna cena, pri čom za karty STAVEBNÝCH DIELOV sa platí kameňmi, za KARTY OZBROJENÝCH AKCIÍ zbraňami a za KARTY ROZVOJA papierom. PRVÝ HRÁČ teraz môže vybrať jednu alebo dve karty, ktoré sa budú dražiť.







Dražba jednej karty

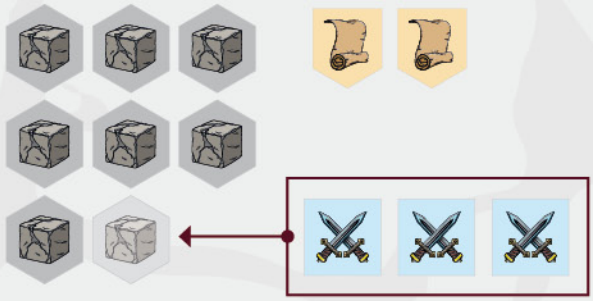
Začnime najjednoduchším prípadom – hráč vyberie na dražbu jednu kartu, položí ju pred seba a oznámi, za akú cenu ju chce kúpiť. Cena musí byť v zodpovedajúcej surovine a nesmie byť nižšia, než cena uvedená na karte. Hráč tiež okamžite vysunie smerom ku karte príslušné množstvo surovín. Ak nemá dosť, môže využiť možnosť zmeny: každý kus potrebnej suroviny môže nahradiť troma rovnakými surovinami iného druhu (napr. použiť 3 papiere alebo 3 zbrane namiesto jedného kameňa). Pre prehľadnosť môžete žetóny nahradzujúce potrebnú surovinu dať do komínov po troch, aby bolo jasne vidieť, koľko je práve ponúkaná cena. Ďalší hráči v smere hodinových ručičiek môžu buď ponúknuť vyššiu cenu alebo povedať, že z dražby odstupujú. Ponúknutú cenu opäť vysunú pred seba – tým je prehľadnejšie vidieť, koľko ktorý hráč môže ešte prihodiť.

Keď sa dražba dostane opäť k prvému hráčovi, ten môže buď pridať suroviny tak, aby prekonal doteraz najvyššiu ponuku, alebo odstúpiť. A tak ďalej. Dražba pokračuje stále dookola, pokiaľ všetci okrem jedného hráča neodstúpia. Ten musí zaplatiť ponúknutú cenu.

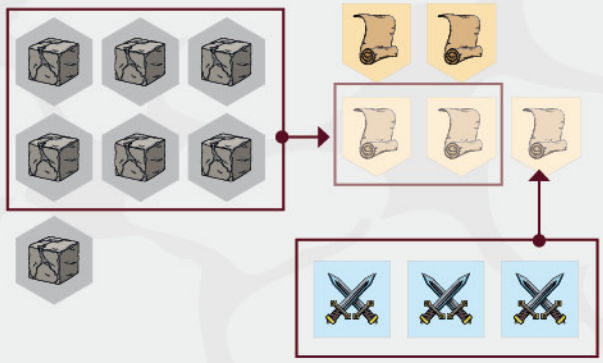
***Príklad:** Hráč vlastní 7 kameňov, 3 zbrane a 2 papiere.*



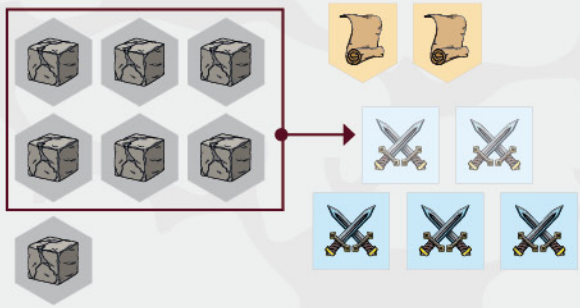
Pri nákupe STAVEBNÝCH DIELOV môže hráč ponúknuť až 8 kameňov (zaplatí 3 zbrane namiesto chýbajúceho kameňa).



Pri nákupe KARIET ROZVOJA môže hráč ponúknuť maximálne 5 papierov (zaplatí 3 zbrane a 6 kameňov namiesto chýbajúcich troch papierov).



Ak má hráč záujem o OZBROJENÉ AKCIE, môže ponúknuť maximálne 5 zbraní (zaplatí 6 kameňov namiesto chýbajúcich dvoch zbraní). Zostávajúci 1 kameň a 2 papiere však už využiť nemôže.



Dražba dvoch rovnakých kariet

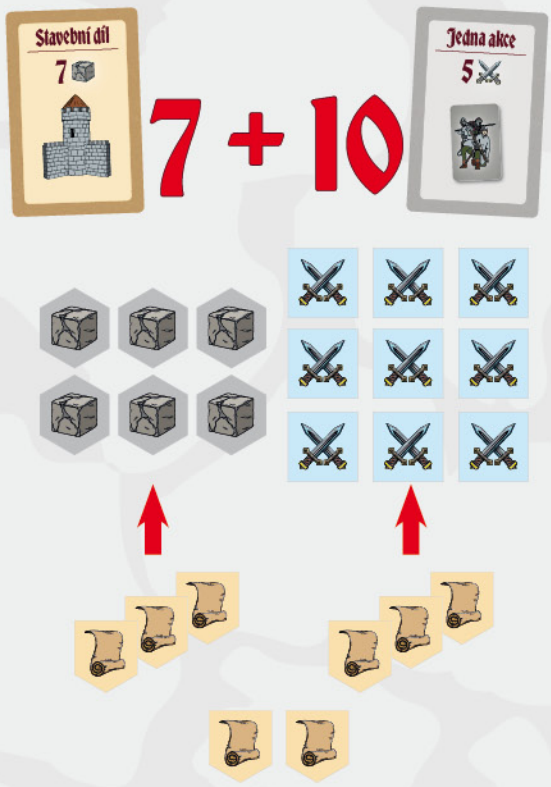
Hráč taktiež môže vybrať pre dražbu dve karty. Pokiaľ sú rovnakého typu, situácia je rovnaká, ako keď sa draží jedna karta. Iba minimálna ponuka je súčtom cien oboch kariet.

Dražba dvoch rôznych kariet

Pokiaľ si hráč vyberie karty dvoch rôznych typov, musí ponúknuť kombinovanú cenu. Napríklad za STAVEBNÝ DIEL a KARTU ROZVOJA musí ponúknuť kamene najmenej v hodnote ceny STAVEBNÉHO DIELU a papier najmenej v hodnote ceny KARTY ROZVOJA.

Pokiaľ chce iný hráč ponúknuť viac, musí rešpektovať obe ceny a aspoň jednu zvýšiť. Preto nie je dôležité o koľko kameňov je ochotný zaplatiť viac, keď nemôže ponúknuť požadované množstvo papiera. Počas dražby hráči zreteľne oddeľujú zo svojich surovín ponúkanú cenu, aby bolo jasné koľko ponúkajú a koľko si ešte môžu dovoliť ponúknuť.

Príklad: *Hráč má 6 kameňov, 8 papierov a 9 zbraní. V ponuke je stavebný diel za 7 kameňov, ktorý sa mu veľmi hodí. Ostatní hráči však majú viac kameňov a hráč sa obáva, že niekto zaplatí viac. Preto sa rozhodne s touto kartou dražiť aj kartu ozbrojenej akcie. Ponúkne 7 kameňov a 10 zbraní. Oddelí príslušné suroviny, aby bolo vidieť, ako sumu zaplatí. Hráč v tomto prípade použil tri papiere namiesto jedného kameňa a tri papiere namiesto jednej zbrane. Hráč použil všetko až na dva papiere, ktoré využiť v tejto dražbe nemôže. Ostatní hráči musia teraz ponúknuť aspoň 8 kameňov a 10 zbraní alebo 7 kameňov a 11 zbraní, pokiaľ chcú zvýšiť ponuku. Nikto nemá dosť zbraní, a tak hráč dražbu vyhral.*



Pokiaľ by však hráč začal na minimálnej cene a ponúkol 7 kameňov a 5 zbraní, iný hráč by mohol zvýšiť ponuku napr. na 9 kameňov a 5 zbraní, čo by bola cena, ktorú by hráč už nedokázal dorovnať.

Pokračovanie dražieb

Vydražené karty hráč **ihneď použije** (viď ďalej) a hra pokračuje – ďalší hráč v smere hodinových ručičiek má možnosť vybrať jednu alebo dve karty a začať dražbu ponukou ceny. Takto postupne každý hráč dostane šancu vybrať karty na dražbu (so vzácnou výnimkou, keď na štvrtého hráča už žiadne karty nezostanú). Každý hráč sa môže zúčastniť viacerých dražieb (a aj viackrát vyhrať), ale len raz dostane šancu vybrať karty na dražbu. Pokiaľ vami vybranú kartu vydražil niekto iný, musíte si počkať, čo k ďalšej dražbe vyberú ostatní.

Hráč sa môže práva na začatie dražby vzdať. Buď dražiť nechce alebo nemá suroviny na žiadnu kartu.
Nie je možné zvoliť do dražby kartu, za ktorú hráč nemôže alebo nechce ponúknuť jej minimálnu cenu!

Ukončenie nákupu

Po prebehnutí dražieb sa nevydražené karty z ponuky odhodia na odkladaciu kôpku, ktorá sa znovu zamieša, pokiaľ sa minie balíček PONUKOVÝCH KARIET.

Pozor: Niektoré PONUKOVÉ KARTY majú v pravom hornom rohu symbol krížika. Také karty sa nedávajú do odkladacieho balíčka, ale vyraďujú sa z hry (niekam mimo hracej plochy alebo napríklad do krabice), v hre už sa po zamiešaní odkladacieho balíčka neobjavia.

5. Koniec kola

Karta PRVÉHO HRÁČA je odovzdaná hráčovi vľavo a ten začne ďalšie kolo ťažbou surovín.

Poznámka: *V pokročilej fáze hry sa občas pri ťažbe surovín môže stať, že niektorých surovín už nie je dosť pre všetkých hráčov. V takom prípade použite akýkoľvek alternatívny spôsob záznamu počtu surovín, pre ktoré nemáte žetóny. Hráči tiež môžu dobrovoľne vymeniť suroviny podľa rovnakých podmienok, ako pri dražbe (pokiaľ vedia, že by ich rovnako pri dražbe menili) a tým chýbajúce žetóny do banku vrátiť.*

POUŽITIE VYDRAŽENÝCH KARIET

Karty vydražené vo fáze 4 hráč okamžite použije podľa toho, o aký typ ide.

1. Karty rozvoja

Za KARTY ROZVOJA platí hráč papierom. Predstavujú rozvoj rôznych oblastí ekonomiky a dávajú mu určité trvalé výhody po zvyšok hry.



Niektoré karty **zvyšujú hráčov príjem surovín** vo fáze ťažby. Získanú kartu si hráč ihneď vloží pod svoju KARTU PRÍJEM SUROVÍN, aby počas fázy ťažby jasne videl, koľko akých surovín si má vziať. Napr. karta *Baníctvo* mu umožňuje od budúceho kola ťažiť päť kameňov namiesto troch.





Niektoré karty **dávajú hráčom suroviny navyše** pre dražbu. Získanú kartu si hráč nechá pred sebou, ideálne blízko príslušného typu surovín, a môže ich začať používať hneď od ďalšej dražby. Napr. *Vlastenectvo* dáva tri zbrane navyše pre dražbu OZBROJENÝCH AKCIÍ – keď pri takej dražbe hráč robí ponuku, môže k nej kartu prihodiť (napr. povie, že ponúka osem zbraní, ale vysunie len päť zbraní a kartu *Vlastenectva*). Pri víťazstve v dražbe hráč odhodí len suroviny, karta rozvoja mu zostáva. Môže ju použiť v každej dražbe zodpovedajúceho typu surovín (aj viackrát za kolo). Pozor: v každej dražbe môže hráč použiť iba jednu kartu so surovinami navyše. Napr. ak draží hráč OZBROJENÉ AKCIE a STAVEBNÝ DIEL, môže použiť buď *Vlastenectvo* (dávajúce extra zbrane) alebo *Staviteľstvo* (dávajúce extra kamene). Pokiaľ má obe, musí si vybrať, ktorú využije.



Niektoré karty **vylepšujú pomer, v akom hráč vymieňa suroviny**. Tieto karty si hráč vyloží pred seba a môže ich začať používať hneď od ďalšej dražby. *Obchod* hráčovi umožňuje vymieňať dve rovnaké suroviny za jednu (namiesto troch). *Architektúra* má ešte lepší pomer, ale len pri zmene papiera na kamene – aby bolo pri dražbe jasne vidieť, koľko ponúkate, môžete k ponúknutým kameňom prihodiť vždy stĺpček dvoch papierov spolu s jedným papierom (dve kôpky tvorené tromi papiermi). Napr. takto môže vyzerať ponuka siedmich kameňov s kartou *Architektúra*:



2. Karty ozbrojených akcií



Za OZBROJENÉ AKCIE hráč platí zbraňami. **Posilňujú hráčovu vojenskú silu** a umožňujú mu vziať si jednu až štyri AKČNÉ KARTY. Karta ponuky sa buď odhodí na odkladaciu kôpku alebo (ak má v pravom hornom rohu krížik) sa úplne odstráni z hry, a hráč si okamžite vezme príslušný počet kariet z balíčka AKČNÝCH KARIET. Hráč drží AKČNÉ KARTY v ruke bez toho, aby ich ukazoval ostatným. Tí však majú právo opýtať sa, koľko kariet daný hráč má. Akčné karty je možné používať v nasledujúcich kolách vo fáze boja. Sú troch druhov.

Druhy AKČNÝCH KARIET:



Kartu **ÚTOČNÁ AKCIA** môže hráč použiť iba ak útočí. Teda pokiaľ vyzýva na boj hráča po svojej ľavici otočením bojovej karty. Dôležitá je šípka v záhlaví karty, ktorá ukazuje vľavo, na ľavého suseda. Kartu preto nemôže použiť proti hráčovi napravo, ktorý ho vyzýva na boj. Na karte je vždy uvedené, kedy sa používa a aký je jej efekt. Niektoré karty sa používajú už pred útokom (po otočení bojovej karty, ale pred tým, než hráči volia symboly), iné po vyhranom alebo prehranom útoku.



Kartu **AKCIA PO BOJI** môže hráč použiť proti hráčovi vpravo potom, čo na neho tento hráč zaútočil (bez ohľadu na výsledok boja). Tu je dôležitá šípka ukazujúca vpravo, na pravého suseda. Kartu nie je možné použiť proti ľavému súperovi. AKCIA PO BOJI sa používajú hneď po boji (po tom, čo víťaz inkasuje odmenu) a efekt je vždy popísaný priamo na kartách. Červenej ikonky v pravom dolnom rohu si zatiaľ nevšímajte, bude vysvetlená na poslednej stránke v kapitole Bojová nálada.



Kartou **OBRANA** je možné ubrániť sa buď ÚTOČNEJ AKCII alebo AKCII PO BOJI. Obrana ruší len efekt akčnej karty, nie boj samotný.

V každom kole môže hráč **úspešne** použiť len **jednu** ÚTOČNÚ AKCIU a **jednu** AKCIU PO BOJI. Iba ak sa obeť ubráni akciou OBRANA, je možné použiť ďalšiu kartu rovnakého typu, pretože použitie ÚTOČNEJ AKCIE či AKCIE PO BOJI nebolo úspešné. Použité AKČNÉ KARTY sa odhadzujú na druhý odkladací balíček, ktorý sa opäť zamieša, ak AKČNÉ KARTY dôjdu. V prípade, že by došli karty úplne a hráč si má vziať ďalšie, odoberie si ich náhodne z ruky hráča či hráčov, ktorí ich držia najviac. Ak má samotný hráč viac kariet ako ostatní, má smolu a ďalšie nedostane.

***Príklad**: Hráč A útočí na hráča B. Otočí BOJOVÚ KARTU a vidí, že je tu zobrazených mnoho surovín. Rozhodne sa pred útokom použiť ÚTOČNÚ AKCIU Intrigy, aby vyhral bez boja. Hráč B však zahrá kartu Obrana. Obe karty sa zahodia bez účinku. Hráč A by teraz mohol skúsiť zahrať ďalšiu podobnú kartu (napr. aj ďalšiu kartu Intrigy), ale žiadnu nemá, takže dôjde k boju. V boji zvíťazí hráč B. Hráč A však zahrá ÚTOČNÚ AKCIU Prímeria, ktorá sa hrá po prehranom útoku. Hráč B už nemá ďalšiu kartu Obrana, takže karta Prímerie platí a boj končí remízou. Teraz hráč B zahrá AKCIU PO BOJI Rabovanie. Chce vziať súperovi dva kusy surovín. Hráč A by mohol zahrať Obranu, ale má len jednu, tak ju radšej nezahrá a nechá súpera Rabovanie uskutočniť. Keby hráč A Obranu zahral, mohol by hráč B skúsiť ďalšiu AKCIU PO BOJI. Takto však boj definitívne končí.*



STAVEBNÉ DIELY

STAVEBNÉ DIELY sa platia kameňmi, umožňujú hráčovi budovať hrad a tým zvíťaziť.



Na karte je zobrazená samotná veža, stena či brána alebo zložitejší komplex obsahujúci niekoľko častí. Akonáhle hráč kartu kúpi, **musí okamžite** z kociek postaviť na svoju KARTU S PÔDORYSOM kúsok hradu presne podľa predpísaného tvaru a kartu odložiť na odkladací balíček.

Hotový hrad sa skladá zo šiestich veží spojených hradbami, v ktorých je jedna brána. Ďalšia brána potom hrad rozdeľuje na dve nádvoria.

Hrad musí tvoriť:

- šesť veží spojených hradbami
- brána rozdeľujúca dve nádvoria
- práve jedna vchodová brána v obvodovej stene

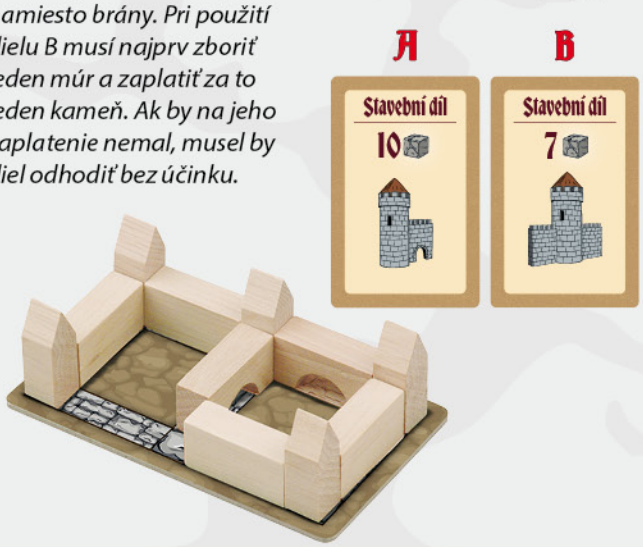
Hrad môže vyzerať napríklad takto:



V obvodovej stene musí byť práve jedna brána. Nie je možné postaviť v nej dve brány ani šesť hradieb. Pokiaľ by podľa karty stavebného dielu mal hráč postaviť už druhú bránu do obvodovej steny, postaví namiesto nej obyčajný múr. Opačný postup možný nie je! Nie je možné postaviť bránu, pokiaľ karta predpisuje stenu.

Hráč musí postaviť časť hradu presne v tvare, aký karta predpisuje. Nie je možné tvar meniť, zrkadlovo prevracať alebo niektoré časti vynechať. Hráč môže predtým niektoré skôr postavené časti hradu zboriť a **za každý zbúraný diel zaplatí jeden kameň**. Pokiaľ hráč nemôže alebo nechce postaviť zobrazenú časť hradu, môže kartu odhodiť bez účinku.

Príklad: *Hrad je možné dokončiť ktorýmkoľvek z týchto stavebných dielov. Pri použití dielu A postaví hráč obyčajný múr namiesto brány. Pri použití dielu B musí najprv zboriť jeden múr a zaplatiť za to jeden kameň. Ak by na jeho zaplatenie nemal, musel by diel odhodiť bez účinku.*



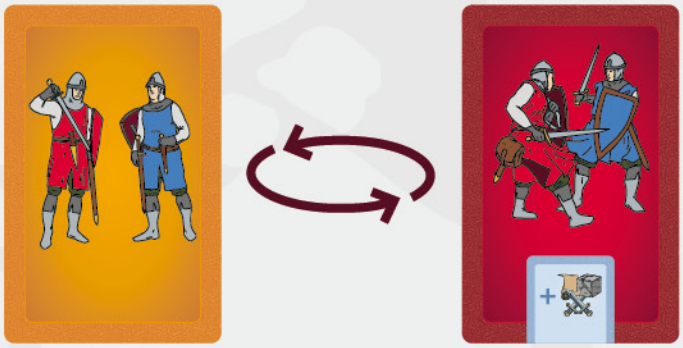
Príklad: *Pomocou týchto stavebných dielov nie je možné hrad dokončiť. Diel C nemá správny tvar. Aby ho hráč mohol použiť, musí za jeden kameň zboriť rohovú vežu alebo prostrednú bránu podľa toho, kam ho chce umiestniť.*
Diel D má správny tvar, ale hráč nemôže dokončiť obvodový múr bez brány, preto ešte pred stavbou tejto časti musí zbúrať ľubovoľný, už postavený múr.





BOJOVÁ NÁLADA

Akonáhle dôjde balíček BOJOVÝCH KARIET, znova sa zamiešajú a položia oranžovou stranou nahor. Zároveň to znamená, že hra vstúpila do pokročilej fázy a boje budú intenzívnejšie. Otočte kartu NÁLADY tak, že bude ležať bojovnejšou červenou stranou nahor – tá vyjadruje, ako sa konflikty medzi vašimi družiníkmi vyostrujú.



Od tohto okamihu až do konca hry platia nasledujúce pravidlá:

- Hráči sa riadia červenou stranou BOJOVÝCH KARIET.
- Po úspešnom zahraní AKCIE PO BOJI si hráč vezme navyše od súpera jednu ľubovoľnú surovinu (napr. ak zahrá hráč *Sabotáž*, zničí napríklad súperovi polovicu zbraní a potom si ešte navyše od neho vezme jeden kameň a pod.). Je to pripomenuté ako na karte NÁLADY, tak dole v rohu na každej AKCII PO BOJI.

KONIEC HRY

Hra končí **okamžite**, akonáhle jeden z hráčov dokončí svoj hrad, rozohrané kolo sa nedohráva. Tento hráč sa stáva víťazom a tým aj novým vládcom celého pohraničia. **Gratulujeme.**

Pri štyroch hráčoch sa navyše vyhodnocuje aj druhé miesto. Patrí hráčovi, ktorý sedel oproti víťazovi. Ten nikdy s víťazom nebojoval, a teda má najlepšie vzťahy s novým pánom pohraničia.

97730104

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz