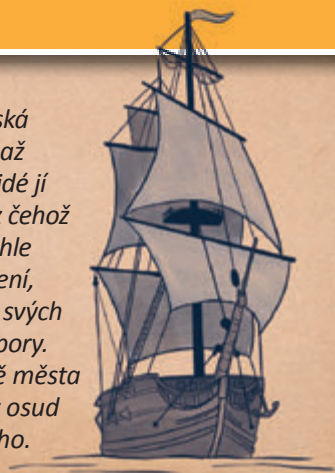


Střet měst

Altona vs. Hamburk

Téma a cíl hry

V 16. století byla v severním Německu založena malá rybářská vesnice. Nezdálo se, že by na ní bylo něco zvláštního – snad až na její blízkost ke starému hanzovnímu městu **Hamburku**. Lidé ji proto začali říkat „až příliš blízko“ (anglicky „all too near“), z čehož se podle legendy stalo jméno **Altona**. Jak se však Altona rychle rozrůstala, docházelo mezi oběma městy k tvrdému soupeření, kdy se obě města neustále snažila překonávat rozšiřováním svých obchodních flotil, výrobou zboží a strategickými soudními spory. Když byla v roce 1937 Altona začleněna do Hamburku, obě města za sebou měla dlouhou, vzájemně propojenou historii, kdy osud jednoho často zásadně ovlivňoval směr vývoje toho druhého.



Ve hře *Střet měst* jsou osudy těchto sousedních měst v rukách hráčů, kteří se pro své město snaží získat nepřekonatelnou výhodu v jedné ze čtyř oblastí úspěchu (prestiž, soudní spory, lodě nebo spojenectví). Komu se to podaří, okamžitě vyhrává. To vytváří intenzivní a napínavou přetahovanou, kde klíčem k úspěchu je nejen umění odvrátit pozornost, ale také schopnost číst úmysly svého soupeře a využívat příležitosti, které se na herním plánu objeví.

Herní součásti

1 herní plán



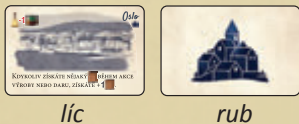
15 karet základních akcí



24 karet zvláštních akcí



8 karet spojenectví



10 karet sporu



1 přehled hry



21 karet lodí



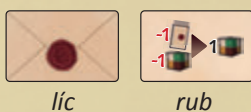
1 přehled konce kola



48 žetonů produktů



12 dílků dopisů



12 dílků tovarů



3 dílky sporu



12 žetonů hvězdy



1 lahvička inkoustu



1 ukazatel prestiže



3 ukazatele sporu



1 žeton zvonku



4 úložné boxy



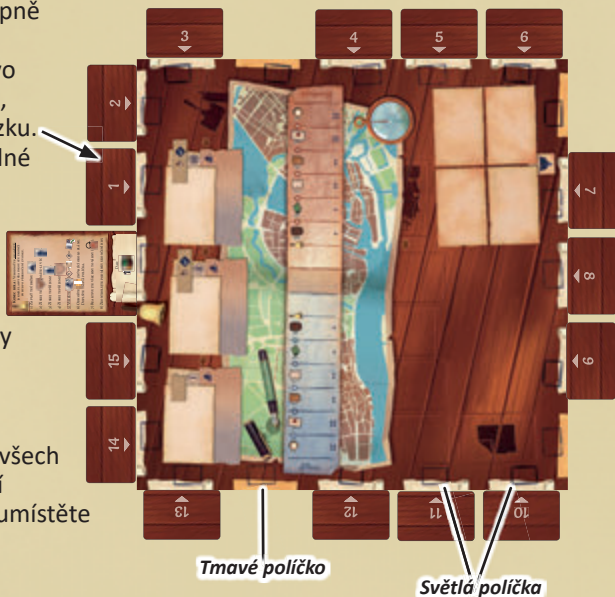
- 1** Rozhodněte, kdo bude hrát za Hamburk (červená) a kdo za Altonu (modrá). Poté umístěte **herní plán** mezi oba hráče tak, aby bylo jméno každého města na **stupnici prestiže** správně natočené k odpovídajícímu hráči. Červená strana stupnice prestiže náleží Hamburku a modrá Altoně.



- 2** Umístěte **přehled konce kola** na kraj herního plánu v místě, kde je zobrazený **zvonek**. Na tento zvonek pak umístěte **žeton zvonku**.



- 3** Vezměte si 15 **karet základních akcí**. Je-li tohle vaše první hra, otočte je rubovou stranou vzhůru a seřaďte je popořadě od 1 do 15. Potom tyto karty postupně umístěte v uvedeném pořadí lícem dolů vpravo od přehledu konce kola, jak je uvedeno na obrázku. Ujistěte se, že každé volné **světlé políčko** se obsadí jednou kartou (**tmavá políčka** zatím ponechte prázdná). Nakonec otočte všechny karty lícem vzhůru.



Pokud už jste se hrou seznámili, zamíchejte všech 15 karet základních akcí a náhodně je po jedné umístěte na každé světlé políčko.

4



Zamíchejte 24 **karet zvláštních akcí** a umístěte je lícem dolů na **hromádku akcí**

na určené místo na herním plánu (**a**).

Pak 4 z nich doberte a umístěte je na každé ze 4 **tmavých políček** (**b**).



Ponechte trochu místa vedle přehledu konce kola pro **odhazovací hromádku karet zvláštních akcí** (**c**), která se vytvoří během hry.



5



Zamíchejte 21 **karet lodí**. Deset z nich umístěte coby **balíček lodí** na určené políčko na herním plánu (**d**). Zbývajících 11 karet vraťte do krabice – v této hře je už nebudete potřebovat.

Potom doberte 4 karty z balíčku lodí a umístěte je lícem vzhůru na každé ze 4 **políček lodí** (**e**).

6



Zamíchejte 8 **karet spojení**, doberte 4 a umístěte je lícem vzhůru na každé z **políček spojení** (**f**).

Zbývajících 4 karty vraťte do krabice – v této hře je už nebudete potřebovat.

7



Zamíchejte 10 **karet sporu**. Umístěte 7 z nich coby **balíček sporu** na určené políčko na herním plánu (**g**).

Zbývajících 3 karty vraťte do krabice – v této hře je už nebudete potřebovat.

Potom z balíčku sporu doberte 3 karty a umístěte je lícem vzhůru na každé ze 3 **políček sporu** (**h**).

8 Umístěte **dílek sporu** na místo ve tvaru písmene L pod každou ze 3 karet sporu.

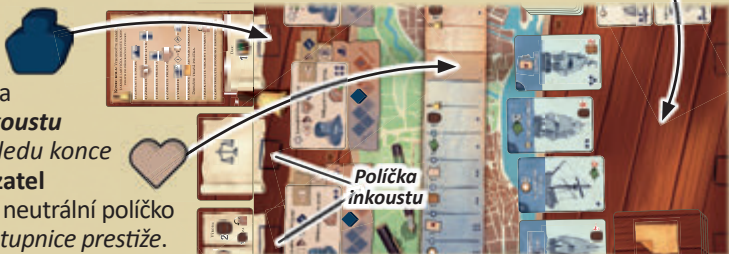
Pak umístěte **ukazatel sporu** na políčko 0 uprostřed každého dílku sporu.



9 Umístěte přehled hry na prázdnou dřevěnou oblast na herním plánu. Tento přehled zobrazuje herní fáze a podmínky vítězství.



10 Umístěte **lahvičku inkoustu** na **políčko inkoustu** vedle *přehledu konce kola* a **ukazatel prestiže** na neutrální políčko uprostřed *stupnice prestiže*.



11 Vedle herního plánu vytvořte **běžnou zásobu** pro 48 žetonů produktů, 12 dílků dopisů, 12 továren a 12 žetonů hvězdy.



12 Každý hráč si vezme 1 dílek továrny ze zásoby a umístí ho před sebe stranou s kleštěmi vzhůru.



13 Náhodně určete začínajícího hráče. Tento hráč si vezme 1 pivo a 1 produkt dle vlastní volby ze zásoby a umístí je před sebe, čímž vytvoří své osobní **skladisko**. Druhý hráč si potom vezme 2 piva a 1 produkt dle vlastní volby.



(Pokud si nejste jisti, který produkt zvolit, doporučujeme vzít si nábytek, protože je nejcennější.)



Jakmile dokončíte tyto přípravy, začínající hráč zahájí svůj první tah.

Ve hře *Střet měst* se hráči střídají v tazích. Ve svém tahu posouváte po herním plánu lahvičku inkoustu po směru hodinových ručiček. Provádíte akce v závislosti na tom, na jakém políčku inkoustu jste se zastavili. Jakmile hráč posune lahvičku inkoustu za zvonek, hra se zastaví a nastává **konec kola**. Poté druhý hráč pokračuje v přerušeném tahu.

Hra končí po skončení kola, ve kterém byla splněna alespoň jedna podmínka ukončení (nejpozději však po 7. kole). V tu chvíli vítězí hráč s nejvíce hvězdami.

Většinou však hra končí dříve, když jeden hráč dosáhne **okamžitého vítězství**. K tomu může dojít čtyřmi způsoby:

- Hráč má o 3 **karty lodí** více, než jeho protivník.
- Hráč vyhrál svou 3. **kartu sporu**.
- Hráč má všechny 4 **karty spojenectví**.
- Ukazatel prestiže dosáhl názvu hráčova města na konci **stupnice prestiže**.

Průběh tahu

Ve svém tahu **musíte** nejprve po směru hodinových ručiček posunout lahvičku inkoustu po *políčkách inkoustu* na herním plánu. Musíte ji posunout minimálně na další políčko inkoustu, ale můžete ji posunout libovolně daleko, pokud si to můžete dovolit.

Pokud posunete lahvičku inkoustu o jedno nebo dvě políčka, nemusíte nic platit. Od třetího políčka však za pohyb zaplatit musíte: Třetí políčko stojí jeden produkt, čtvrté políčko stojí také jeden produkt, ale každé další políčko za čtvrtým už stojí dva produkty. Záleží na vás, kterými produkty zaplatíte, ale nemůžete se přesunout na políčko inkoustu, když za něj nemůžete zaplatit.

„Platit“ a „získat“:

Kdykoliv pravidla říkají, že máte **produkty nebo dopisy zaplatit**, znamená to, že je musíte vrátit ze svého skladiště do zásoby. Kdykoliv pravidla říkají, že máte **produkty nebo dopisy získat**, vezměte je ze zásoby a umístěte je do svého skladiště.



Příklad: Posunete-li lahvičku inkoustu (a) na políčko ① nebo ②, nemusíte nic platit. Pokud chcete postoupit na políčko ⑥, musíte zaplatit celkem 6 produktů dle své volby: 1 produkt za políčko ③ + 1 produkt za políčko ④ + 2 produkty za políčko ⑤ + 2 produkty za políčko ⑥.



Po přesunutí lahvičky inkoustu na políčko inkoustu a zaplacení odpovídající ceny zvolte jednu z následujících 4 možností, kterou na tomto políčku provedete:

Možnost A:

Proveďte akce z karty akcí na tomto políčku inkoustu (viz *provádění akcí níže*). Nezáleží na tom, jestli jde o základní, nebo zvláštní akci. Poté co kartu použijete, ji ponechte na místě.



nebo

Možnost B:

Zahrajte 1 kartu zvláštní akce ze své ruky, proveďte její akce a pak ji odhodte lícem vzhůru na odhazovací hromádku karet zvláštních akcí.



nebo

Možnost C:

Zaplaťte 1 dopis a proveďte možnosti A i B, a to v libovolném pořadí. (Musíte nicméně dokončit první možnost, než začnete druhou – nesmíte tedy pomíchat jejich akce.) Musíte také zaplatit dopis, než použijete kteroukoliv kartu (a nemůžete tak například učinit poté, co obdržíte jednu skrze druhou).



nebo

Možnost D:

Je-li akční karta vedle lahvičky inkoustu karta zvláštní akce, můžete si ji skrytě vzít do své ruky. (Takže místo abyste ji hned použili, necháte si ji na pozdější tah – viz *možnost B*.) Okrajové políčko vedle lahvičky inkoustu zůstává zatím prázdné. Karty základních akcí tímto způsobem nelze sbírat.



Jakmile provedete jednu z uvedených možností, je na řadě váš soupeř.

Akce na kartách akcí

Každá karta akcí zobrazuje jednu nebo více akcí.

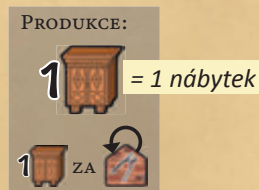
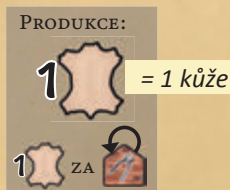
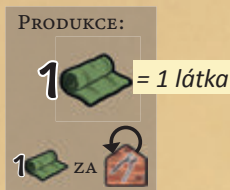
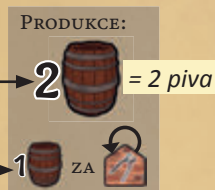
Jde-li o *rozdělenou akční kartu* (poznáte ji podle trhliny), vyberte si jednu z polovin.

Jinak můžete provést všechny akce na kartě v libovolném pořadí. Akce, které nemůžete nebo nechcete provést, propadají.



Akce: Výroba

Získejte uvedené produkty.



Navíc můžete k vyrobení více produktů daného typu použít tolik aktivních továren, kolik budete chtít: Za každou továrnu, kterou nyní otočíte neaktivní stranou vzhůru, získáte 1 další produkt daného typu.

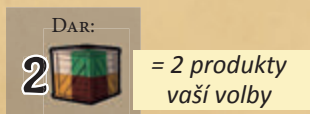
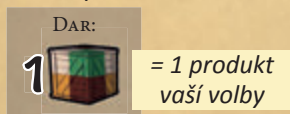
Poznámka: Svoje továrny máte k dispozici po celou hru. Továrna je nicméně aktivní pouze tehdy, je-li otočena stranou s kleštěmi vzhůru. Je-li křížkem vzhůru, je neaktivní. Abyste mohli neaktivní továrnu použít, musíte ji nejdříve znovu aktivovat. (To nastane automaticky na konci kola a může znovu nastat pomocí karet zvláštních akcí a karet sporu.)



Akce: Dar

Získejte uvedené produkty.

Příklady:



Akce: Příspěvek

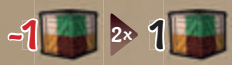
Zaplaťte uvedené produkty a získejte související počet žetonů hvězdy ze zásoby. Během akce to můžete provést tolikrát, kolikrát je uvedeno na šípce uprostřed.

Příklady:



Žetony hvězd mějte položené před sebou. Jejich cenu zjistíte na konci hry, protože se započítávají jen v případě, že hra neskončí okamžitým vítězstvím.

Akce: Výměna produktů



Provedte až dvakrát: Vyměňte libovolný produkt ze svého skladiště za jakýkoliv jiný produkt ze zásoby.

Akce: Získejte dopis



Získejte tolik dopisů, kolik je uvedeno.
(Dopisy nejsou považovány za produkty, ale někdy jsou potřeba k uhrazení určitých typů akcí.)

Dopisy mohou být také použity následovně: Kdykoliv budete chtít, můžete zaplatit jeden dopis a vyměnit jeden produkt ze svého skladiště za jiný produkt ze zásoby. (*Abyste nezapomněli, je to uvedeno i na zadní straně každého dopisu.*)



Akce: Dobrání karty zvláštní akce



Doberte jednu kartu zvláštní akce z *balíčku akcí*.

Akce: Postavení továrny



Zaplatte jakékoliv 2 produkty a vezměte si jednu továrnu, kterou umístíte před sebe stranou s kleštěmi vzhůru.



Vezměte si zdarma jednu továrnu ze zásoby a umístěte ji před sebe stranou s kleštěmi vzhůru.

Akce: Získání prestiže



Přesuňte ukazatel prestiže na *stupnici prestiže* o 1 políčko směrem k názvu vašeho města.

Všimněte si, že ikony podél *stupnice prestiže* vstupují v platnost pouze na **konci kola** a poskytují tak příjem hráči, na jehož straně stupnice se žeton vyskytuje (viz str. 13).

Tmavé hvězdičky na stupnici nejsou do konce hry relevantní a započítávají se pouze v případě, že hra neskončí okamžitým vítězstvím.

Okamžité vítězství: Když ukazatel prestiže postoupí na políčko s názvem vašeho města, okamžitě vyhráváte.



Akce: Uzavření spojení



(PRO UKOŘISTĚNÍ
OD SOUPEŘE ZA-
PLAŤTE -1.)

Vezměte si jednu kartu spojení buď z herního plánu, nebo od vašeho soupeře a položte ji před sebe.

Pokud si ji vezmete z herního plánu, je to zdarma.

← Pokud si ji vezmete od soupeře, musíte zaplatit 1 dopis do zásoby.



Každá karta spojení vám poskytuje trvalou výhodu (viz přehled na str. 16).

Pamatujte, že na konci každého kola musíte uhradit cenu za údržbu všech karet spojení. Jinak musíte kartu vrátit na herní plán (viz str. 13).

Okamžité vítězství: Pokud získáte všechny 4 karty spojení, okamžitě vyhráváte hru.

Akce: Pořízení lodi



Vyberte jednu z karet lodí ležících lícem vzhůru na herním plánu a zaplaťte cenu uvedenou v levém horním rohu.

Pak umístěte loď před sebe.

Pokud má okamžitý efekt, ihned jej proveďte.

Pokud má jiný typ efektu, ujistěte se, že na něj nezapomenete, až nastane vhodná situace.

Jakmile pořídíte loď, vezměte kartu svrchu *balíčku lodí* a umístěte ji lícem vzhůru na nyní prázdné *políčko lodí* na herním plánu. Pokud balíček lodí vyčerpáte, políčka lodí se dále nebudou doplňovat.

Všechny lodě, které si pořídíte, vám zůstávají po celou hru.

Tmavé hvězdičky v pravém horním rohu karet lodí nejsou do konce hry relevantní a započítávají se pouze v případě, že hra neskončí okamžitým vítězstvím.

Podrobnosti o efektech karty si můžete pomoci čísla v pravém dolním rohu karty vyhledat v přehledu na str. 16.

Okamžité vítězství: Máte-li o 3 lodě více než váš soupeř, okamžitě vyhráváte hru.



Akce: Zahájení sporu



Vyberte jednu ze 3 karet sporu ležících lícem vzhůru na herním plánu a zaplatte *právní výlohy* uvedené vlevo nahoře.

Po zaplacení právních výloh obdržíte bonus uvedený na pravé straně, což může vést k získání předmětů ze zásoby a provedení určitých akcí. Následující akce je vždy součástí tohoto bonusu:



Obrátte spor ve svůj prospěch přesunutím **ukazatele sporu o 1 políčko směrem k názvu vašeho města**. Jestliže je už ukazatel na vaší straně na políčku 4, každý další pohyb vaším směrem je ignorován.

Poté se zaměřte na tmavý rámeček vpravo od bonusu. Tam se dozvíte, kolikrát navíc můžete v tuto chvíli uhradit právní výlohy na vykonání akce  (a pouze té). (Pro spor na políčku sporu  to můžete udělat až jednou navíc, pro spor na políčku sporu  to můžete udělat až dvakrát navíc.)

Pamatujte, že spodní část karty sporu zatím můžete ignorovat. Dojde na ni až později při vyhodnocení sporu.

Příklad: Hráč Altony se při své akci  rozhodne zahájit spor na políčku sporu . Zaplatí právní výlohy 1 kůži  **[a]**, aby získal 1 nábytek a 1 akci  **[b]**. V souladu s tím přesune ukazatel sporu z červeného políčka 1 na políčko 0  **[c]**. Navíc pak může až dvakrát provést následující: zaplatit 1 kůži a přesunout ukazatel sporu o 1 další políčko směrem ke své modré straně  **[d]**. Rozhodne se však této příležitosti vzdát.



Akce: Rozhodnutí soudu

vyhodnocení



(UKAZATEL MUSÍ
BÝT NA ,
NEBO
PROHOĎTE
2 SOUSEDÍCÍ
SPORY.

Podívejte se na soudní spor v popředí (ten na políčku sporu ). Je-li ukazatel sporu na políčku 2, 3 nebo 4 na vaší straně, můžete tento spor **vyřešit** (viz krok 5 „Vyřešení sporu v popředí“ na str. 13 a 14).

Případně můžete opatrně zaměnit pozice dvou sousedních karet sporu na herním plánu **společně** s jejich dílky sporu a ukazateli (takže každou kartu přesunete jako celek včetně jejího dílku sporu a aktuální pozice ukazatele). Poznámka: Jelikož můžete prohodit pouze sousední spory, nemůžete prohodit  a .

Akce: Reaktivace továrny



Otočte jednu z neaktivních továren tak, aby její strana s kleštěmi opět směřovala vzhůru.

Akce: Pirátství

PIRÁTSTVÍ:

UKOŘISTĚTE OD
SOUPĚŘE:



Vezměte si jeden produkt dle vlastního výběru ze soupeřova skladiště a umístěte jej do svého skladiště.

PIRÁTSTVÍ:

VÁŠ
SOUPĚŘ ZÍSKÁ:



PAK OD NĚJ UKOŘISTĚTE:

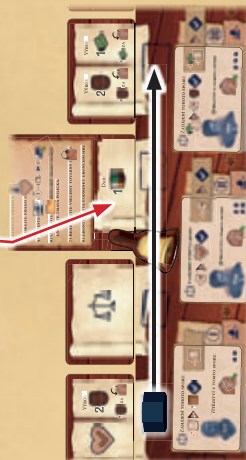


Vezměte si až 3 produkty dle vlastního výběru ze soupeřova skladiště a umístěte je do svého skladiště. Na oplátku může váš soupeř okamžitě provést akci získání prestiže (viz str. 9).

Konec kola

Pokud posunete lahvičku inkoustu za **zvonek**, nejprve dokončete její pohyb (posunutím na políčko inkoustu, které chcete použít). Jako obvykle zaplatte všechny náklady za tento pohyb. Než však vyberete nějakou možnost, hra se pozastaví a vyhodnotí se konec kola. Pro označení tohoto stavu vezměte **žeton zvonku** a položte jej před sebe.

Poznámka: Ve spodní části přehledu konce kola je karta běžné akce. Lahvičku inkoustu můžete přesunout na políčko inkoustu této karty stejně jako kteroukoli jinou kartu akcí. Vzhledem k tomu, že to však vždy vyžaduje přesunout lahvičku inkoustu za zvonek, můžete tuto akci provést až po skončení kola.



Konec kola vyhodnoťte v pořadí následujících 8 kroků (které jsou také zobrazeny na *přehledu konce kola*):

- 1) Za každou **kartu spojenectví**, kterou máte před sebou, buď zaplatte cenu údržby uvedenou v jejím levém rohu vedle ikony zvonku, nebo ji vraťte na jakékoliv volné *políčko spojenectví* na herním plánu. (Pokud se vám zdá pořadí hráčů relevantní, postupujte střídavě – vždy po jedné kartě spojenectví, počínaje hráčem, který má žeton zvonku.)



- 2) Hráč, který má víc **karet lodí**, může provést akci získání prestiže (viz str. 9). V případě shody se nic neděje.

- 3) Pokud máte jakoukoliv kartu lodi s efektem příjmu (*karty č. 6–10*), získáte tento příjem.

- 4) Hráč, na jehož straně stupnice prestiže se nachází **ukazatel prestiže**, získá:

- **příjem** zobrazený na políčku ukazatele A
- veškerý příjem zobrazený na políčkách mezi ukazatelem a **ikonou zvonku**.



Příklad: Protože se ukazatel prestiže nachází na čtvrtém poli na straně Altony, získává hráč Altony 1 kůži, 1 látku a 1 pivo.

5) Vyřešení sporu v popředí:

Podívejte se na dílek a ukazatel sporu na políčku sporu ①:

- Je-li ukazatel na políčku 0, vraťte kartu z políčka sporu ① do krabice.
- Je-li ukazatel na políčku 1 kterékoliv strany, hráč této strany získá **jeden žeton hvězdy** ze zásoby. Poté vraťte kartu z políčka sporu ① do krabice.
- Je-li ukazatel na políčku 2, 3 nebo 4 kterékoliv strany, hráč této strany **vyhrává** spor. Tento hráč si vezme kartu sporu z políčka sporu ①, umístí ji před sebe lícem vzhůru a získá bonus na její spodní straně.



Tento bonus obvykle zahrnuje získávání předmětů ze zásob a/nebo provádění určitých akcí.

Tmavé hvězdičky v pravém dolním rohu nejsou relevantní a započítávají se pouze v případě, že hra neskončí okamžitým vítězstvím.

VÍTĚZSTVÍ V TOMTO SPORU:



Okamžité vítězství: Vyhrajete-li svůj **třetí spor**, okamžitě vyhráváte hru.

Poté co vyhodnotíte spor v popředí, doplňte nyní prázdné políčko sporu ① následujícím způsobem:

a Odložte dílek sporu na políčko sporu ① dočasně stranou.

b Přesuňte kartu sporu z políčka sporu ② (včetně dílku sporu a jeho ukazatele) na políčko sporu ①.

c Přesuňte kartu sporu z políčka sporu ③ (včetně dílku sporu a jeho ukazatele) na políčko sporu ②.

Postupujte opatrně, aby žádný z ukazatelů sporu nesklouzl ze své aktuální polohy.

d Otočte vrchní kartu z balíčku sporu a umístěte ji lícem vzhůru na políčko sporu ③.

e Pod tuto novou kartu umístěte dílek sporu, který jste dříve odložili stranou, a umístěte jeho ukazatel na políčko 0.



Když vyčerpáte balíček sporu, prázdná políčka sporu se již nedoplňují a všechny nevyužité dílky a ukazatele sporu se vrátí zpátky do krabice.

6) Odhodte všechny **karty zvláštních akcí** ze 4 tmavých políček lícem vzhůru na *odhazovací hromádku karet zvláštních akcí*. Pak doberte 4 karty z *balíčku akcí* a umístěte je po jedné lícem vzhůru na každé ze 4 tmavých políček.

7) Reaktivujte všechny neaktivní **továrny** jejich otočením stranou s kleštěmi vzhůru.

8) Nakonec zkontrolujte, zda byla splněna některá z následujících **podmínek ukončení hry**:

- Na herním plánu už nejsou žádné **karty lodí**.
- Na herním plánu už nejsou žádné **karty sporu**.
- V zásobě nezbývá žádný dílek **továrny**.
- V zásobě nezbývá žádný **žeton hvězdy**.

Jakmile je alespoň jedna z podmínek splněna, hra končí a vítěze určíte pomocí **hvězdičkového bodování** (viz *následující strana*).

V opačném případě vrátí hráč se žetonem zvonku tento žeton na jeho místo na hrací desce. Poté pokračuje ve svém tahu výběrem jedné z obvyklých možností políčka inkoustu, na které před koncem kola umístil lahvičku inkoustu.

Konec hry

Pokud hra neskončí v důsledku **okamžitého vítězství** hráče, končí po vyhodnocení 8. bodu konce kola, ve kterém byla splněna alespoň jedna z uvedených podmínek ukončení hry.

Ve takovém případě se vítěz určuje pomocí následujícího **hvězdičkového bodování**:

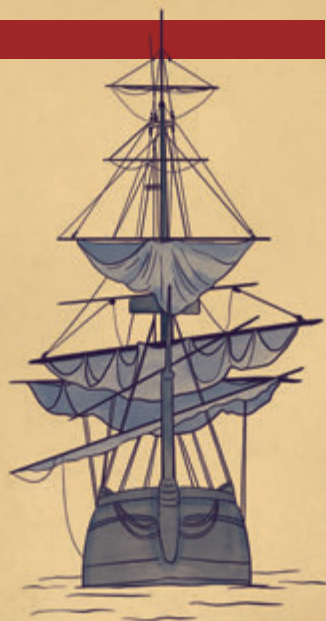
- Sečtete **hvězdy** na kartách před sebou.
- Je-li ukazatel prestiže na **vaší straně** stupnice, přičtete také hvězdy tohoto políčka.
- Nakonec spočítejte své **žetony hvězdy** a výsledek sečtete.



Hráč s vyšším počtem bodů vyhrává. V případě remízy vyhrává ten, který má u sebe žeton zvonku.

Důležité poznámky týkající se omezení množství položek

- V ruce můžete mít libovolný počet **karet zvláštních akcí**.
- Když vyčerpáte **balíček akcí**, zamíchejte odhazovací hromádku karet zvláštních akcí a položte ji jako nový balíček akcí lícem dolů.
- Množství předmětů, které můžete mít ve skladišti nebo před sebou, není omezeno.
- Kdykoliv máte získat **produkt** ze zásoby, který v ní už ale není, vezměte si jej místo toho ze soupeřova skladiště, **pokud** má váš soupeř ve skladišti víc produktů tohoto typu než vy. Pokud nemá, musíte na tento produkt zapomenout. Totéž platí pro **dopisy**.
- Když vyčerpáte zásobu **žetonů hvězdy**, nemůžete už získat žádnou další. Totéž platí pro **továrny**.



Přehled výhod karet spojeníctví:

OSLO, LONDÝN, NOVGOROD: Kdykoli provedete akci výroby nebo daru, během níž získáte alespoň jeden produkt zobrazeného typu, získáte jeden další produkt tohoto typu.

Všimněte si, že toto platí pouze pro akce, které jsou výslovně označeny slovy „výroba“ nebo „dar“.

AMSTERDAM: Kdykoli provedete akci příspěvku, získáte jeden žeton hvězdy navíc.

GDANSK: Kdykoli použijete rozdělenou akční kartu, můžete provést akce na obou jejích polovinách, a to v libovolném pořadí.

BRUSEL: Kdykoli provedete akci získání prestiže, můžete zaplatit jeden nábytek a akci okamžitě zopakovat. Tuto výhodu však pro opakovanou akci nemůžete znovu použít.

LE HAVRE: Kdykoli provedete akci zahájení sporu, můžete zaplatit jeden produkt podle svého výběru a akci okamžitě zopakovat. Tuto výhodu však pro opakovanou akci nemůžete znovu použít.

KODANĚ: Kdykoli provedete akci dobrání karty zvláštní akce můžete zaplatit jedno pivo a akci okamžitě zopakovat. Tuto výhodu však pro opakovanou akci nemůžete znovu použít.

Přehled výhod karet lodí:

1: Při koupi této lodi proveďte akci získání prestiže dvakrát (viz str. 9). Pokud máte kartu spojeníctví Bruselu, můžete její výhodu na každou z těchto akcí použít jednou. Pokud máte kartu lodí 16, můžete její efekt na každou z těchto akcí použít jednou.

2: Když si koupíte tuto loď, proveďte akci zahájení sporu až dvakrát (viz str. 11). Pokud máte kartu spojeníctví Le Havru, můžete její výhodu na každou z těchto akcí použít jednou.

3: Když si koupíte tuto loď, proveďte akci dobrání karty zvláštní akce dvakrát (viz str. 9). Pokud máte kartu spojeníctví Kodaně, můžete její výhodu na každou z těchto akcí použít jednou.

4–5 Když si koupíte tuto loď, získáte zobrazený počet dopisů.

6–10: Na konci každého kola získáte příjem zobrazený v kroku 4.

11–14: Kdykoli provedete jakoukoli akci výroby, získáte jeden další produkt zobrazeného typu bez ohledu na to, jaký typ produktu akce generuje.

15: Kdykoli vyhrajete spor, získáte 2 žetony hvězdy.

16: Kdykoli provedete akci získání prestiže, můžete zaplatit 2 piva a akci okamžitě zopakovat. Tuto výhodu však nemůžete pro opakovanou akci použít znovu.

17: Kdykoli posunete lahvičku inkoustu, můžete ji bez poplatku posunout o jedno políčko inkoustu dál než obvykle.

18: Za provedení možnosti C nemusíte platit žádný dopis.

19: Každá loď, kterou zakoupíte po tomto nákupu, stojí o 1 produkt méně než obvykle.

20: Tato loď poskytuje 5 hvězdiček.

21: Tato loď poskytuje tolik hvězdiček, kolik máte před sebou karet lodí (včetně této).



Design hry: Andreas Steding

Ilustrace: Annika Heller

Vývoj: Viktor Kobilke,

Peter Eggert

Pravidla: Viktor Kobilke

Korektury: Neil Crowley

© 2025 Deep Print Games GmbH,

Sieglindestr. 7, 12159 Berlin,

Německo/Nemecko. Všechna práva vyhrazena.

www.deep-print-games.com