

TUMULT Royal

Pro 2-4 hráče od 10 let

APLIKACE
ZDARMA

Návodná aplikace
v německém a anglickém jazyce

Chtěli byste raději, aby Vám pravidla někdo vysvětlil,
místo toho abyste je četli? Stáhněte si zdarma aplikaci.
Aplikace nabízí i časovač namísto přesýpacích hodin.



Smysl hry a její cíl

Šlechta jistě kdysi kdesi ležící země myslí jen na jediné: Chce po celé zemi postavit co možná nejvíce svých soch, aby pro své potomstvo zajistila co největší slávu. Pro stavbu soch však šlechtici potřebují zboží, o které pod záminkou výběru daní obírají svůj lid. Pokud po výběru daní zůstane sedlákům příliš málo věcí, vyvolají vzpouru a také potrestají toho nejchamtivějšího vládce. Hrabivými šlechtici se ve hře stanete právě vy. Možná se ukážete jako moudří a dobrotiví vládci a při výběru daní naleznete správnou míru. Lid vám pak bude přátelsky nakloněn a vaši mírnou chamtivost nebude mít důvod trestat. Abyste však porazili své protivníky, musíte zároveň postavit více soch než oni.

Vyhrává ten, kdo má na konci hry postaveno nejvíce soch.

Herní materiál

- 100 soch (po 25 v každé ze čtyř barev)
- 39 kartiček zboží po 1-3 symbolech chleba, mramoru či nástrojů
- 37 kartiček „členů družiny“ (25 x 1, 8 x 5, 4 x 10)
- 10 tabulek krajiny
- 6 rámcových dílů
- 4 tabulky hradu v barvách hráčů
- 4 karty šlechty (titul 1-4)
- 4 karty milosti
- 1 kolo vzpoury s otočnou šipkou
- 1 přesýpací hodiny



Příprava hry

- *Před první hrou opatrně vyjměte všechny dílky z kartonové mřížky. Potom nasadte šipku shora na kolo vzpoury a na spodní straně připevněte k doplňkovému dílku.*
- Každý hráč si zvolí svou hrací barvu a v této barvě obdrží **25 soch** a **tabulku hradu**. Každý hráč seřadí své sochy do lišt vyražených v tabulce.
- Každý hráč obdrží **1 kartu milosti**, kterou umístí nalevo od své tabulky hradu stranou „žádná milost lidu“ nahoru.
- Každý hráč obdrží **členy družiny** v libovolném rozdělení: ve variantě **pro dva hráče 30, pro tři 20 a pro čtyři 15**. Každý hráč odloží své **členy družiny** napravo od své tabulky hradu po jednom tak, aby je všichni viděli.
- **Pouze ve variantě pro čtyři hráče se hraje se všemi kartičkami zboží. Ve variantě pro tři se vyřadí 9 kartiček zboží s černým okrajem; ve variantě pro dva se kromě 9 kartiček s černým okrajem vyřadí ještě 9 kartiček s šedým okrajem.**
- Zbylé kartičky zboží se vyloží jako „zboží lidu“ lícem dolů a pokud možno jednotlivě na střed stolu.
- Napravo od nich se připraví zbylé kartičky členů družiny jako zásoba.

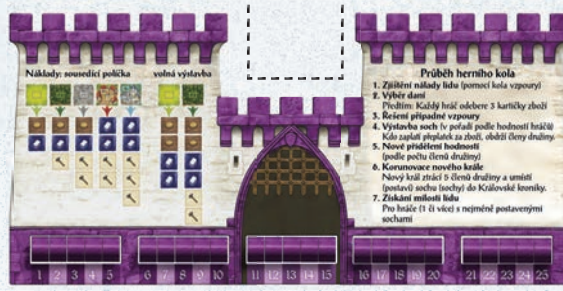


Kolo vzpoury

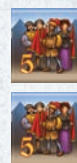
Karta šlechty



Karta milosti



Tabulka hradu



Kartičky členů družiny



Kartičky zboží

- Pouze ve variantě pro čtyři hráče se hraje se všemi kartami šlechty. Ve variantě pro tři je vyřazena karta s titulem 4 a ve variantě pro dva ještě karta s titulem 3. Král je šlechticem s nejvyšším titulem (1), hrabě má titul nejnižší (4). Nejstarší hráč pod stolem zamíchá karty šlechty, položí je na hromádku na stůl a vezme si vrchní kartu. Ve směru hodinových ručiček si pak ostatní hráči vezmou vždy vrchní kartu. Každý hráč umístí svou kartu šlechty, podle své volby ženskou či mužskou variantou navrch, mezi věže své tabulky hradu. Takto každý hráč začíná hru s náhodně vylosovaným šlechtickým titulem.



- Podle počtu hráčů sestavte **rámec**. Ve variantě pro dva hráče jsou potřeba pouze oba velké rámcové díly, ve variantě pro tři se přidávají 2 střední díly a ve variantě pro čtyři všechny 4 střední díly.

- Sestavený rámec umístíte vedle zboží lidu. Neleží tedy na středu stolu.

- **10 tabulek krajiny** zamíchejte lícem dolů. Jak ukazuje obrázek, umístí se vždy polovina tabulek krajiny lícem dolů a druhá polovina lícem nahoru do rámce. Zbylé tabulky krajiny (ve variantě pro čtyři hráče jsou to 2 tabulky, ve variantě pro tři 4 a ve variantě pro dva 6) nejsou pro aktuální hru potřeba a odloží se zpátky do krabice.

- Hráč s nejvyšším titulem (král/královna) obdrží **přesýpací hodiny**. Doba přesýpání je cca 20 sekund.
- Hráč s titulem 1 (král/královna) vedle sebe položí **kolo vzpoury**.



Umístění první sochy

Každá tabulka krajiny se skládá z 9 políček. Existuje 5 různých druhů políček: louka, les a hory, a také obydlená políčka: vesnice a zámek.

Začíná hráč s **nejnižším** titulem (ve variantě pro čtyři hráče je to titul 4).

Z lišty na své tabulce hradu odebere sochu nad číslem 1 a umístí ji na libovolné **neobsazené políčko louky**. Poté následují ostatní hráči v pořadí podle svých titulů. Král tedy umísťuje poslední sochu. Takto začíná každý hráč s jednou postavenou sochou své barvy.

Důležité: První socha každého hráče smí být umístěna **pouze** na políčko louky.

Tip: Postavte svou první sochu na políčko louky v blízkosti obydlených políček (vesnice nebo zámku), neboť na těchto políčkách můžete postavit více soch.

Průběh hry

Hra se hraje ve více kolech. Každé kolo se skládá ze sedmi po sobě jdoucích fází:

1. zjištění nálady lidu
2. výběr daní
3. řešení případné vzpoury
4. výstavba soch
5. nové přidělení titulů
6. korunovace nového krále
7. získání milosti lidu

1. Zjištění nálady lidu

Král vezme kolo vzpoury a roztočí šipku. Počet uvedený v oblasti, ve které se šipka zastaví, udává, kolik kusů zboží od **každého** druhu musí lidu zbýt po výběru daní. Zastaví-li se šipka například v oblasti „3“, bude lid spokojen, pokud bude mít alespoň 3 chleby, 3 kusy mramoru a 3 nástroje.

Poznámka: Když se šipka zastaví na hranici polí, platí vždy nižší číslo.

2. Výběr daní

(A) Nejprve se odebere část kartiček zboží: Každý hráč sebere ze zboží lidu uprostřed stolu **3 libovolné kartičky zboží** a položí je na hromádku lícem dolů vedle rámce s tabulkami krajin. S těmito kartičkami se v tomto kole nehraje. Zbylé kartičky „zboží lidu“ mají být vyloženy lícem dolů pokud možno jednotlivě uprostřed stolu tak, aby na ně všichni hráči dosáhli stejně dobře.

(B) Výběr daní: Abyste mohli vybudovat nové sochy, potřebujete určitou kombinaci kartiček zboží. Jaké kombinace chleba, mramoru a nástrojů potřebujete, je uvedeno na levé straně tabulky hradu. Před výběrem daně byste si měli přesně promyslet, které zboží a v jakém množství chcete odebrat.

Král se zeptá svých spoluhráčů, zda jsou připraveni. Jsou-li všichni připraveni, otočí král přesýpací hodiny a vydá povel „Výběr daní“. Po dobu danou přesýpacími hodinami (cca 20 sekund) mají všichni hráči současně příležitost dopravit do svého hradu libovolné množství kartiček „zboží lidu“. Je přitom nutné dodržovat následující pravidla:

- Jedna ruka zůstává pod stolem. Pomocí druhé ruky si každý hráč může prohlédnout 1 libovolnou kartičku zboží. Aby to šlo rychle, stačí ji krátce nadzdvihnout.
- Kdo si prohlédl 1 kartičku, buď ji položí zpátky lícem dolů doprostřed stolu, nebo ji lícem dolů položí na svou tabulku hradu. Poté si může prohlédnout libovolný počet dalších kartiček a buď je pokládat zpátky, nebo na svoji tabulku hradu.

Jakmile vyprší čas odměřený přesýpacími hodinami a jeden z hráčů vykřikne „Stop!“, nesmí nikdo vzít do ruky další kartičku zboží. Pokud má některý z hráčů v tomto okamžiku ještě kartičku v ruce, buď ji položí zpátky, nebo lícem dolů na svoji tabulku hradu. Poté jsou všechny kartičky zboží (na stole i na tabulkách hradu) otočeny lícem nahoru.

Dále platí:

- Kartička položená na tabulku hradu již nesmí být znovu položena na střed stolu.
- Hráč smí v každém okamžiku držet v ruce pouze 1 kartičku zboží, nesmí tedy brát a prohlížet si více kartiček najednou.
- Nedotknutelné jsou pouze kartičky na tabulce hradu. Všechny kartičky zboží, které leží mimo tabulku hradu, si mohou ostatní hráči prohlížet a brát.

3. Řešení případné vzpoury

Nyní se zkontroluje, zda dojde ke vzpourám. K tomuto účelu se spočítají kartičky od každého druhu zboží, které hráči neodebrali a leží uprostřed stolu. Toto zboží zůstalo lidu.

Je-li u určitého druhu zboží počet kusů zboží vyobrazených na kartičkách **stejně vysoký nebo vyšší** než číslo, které na začátku kola stanovil král pomocí kola vzpoury, **vzpoura se nekoná**. Pokud je počet kusů určitého druhu zboží **nižší** než číslo stanovené na kole vzpoury, je lid nespokojen a koná se **vzpoura**.

Řešení vzpoury

Je-li určitý druh zboží dotčen vzpourou, sečte každý hráč zboží tohoto druhu na kartičkách, které odebral a odložil na svoji tabulku hradu.

Nejchamtivější hráč: Hráč, který odebral nejvíc zboží daného druhu, se stává nejchamtivějším hráčem. Pokud existuje více hráčů, kteří odebrali stejné množství zboží tohoto druhu, stává se nejchamtivějším hráčem hráč s vyšším titulem (*čím vyšší je šlechtický titul, tím méně je sympatický lidu*).



Milost lidu: Kdo má před sebou vyloženou kartu „milost lidu“, smí si při určování nejchamtivějšího hráče odečíst od **každého** druhu zboží, které odebral, jeden kus.
V prvním kole žádný hráč „milost lidu“ nemá.

Následky pro nejchamtivějšího hráče:

- Ztrácí 3 členy družiny a musí je vrátit do zásob (*s takovýmto jednáním nechtějí mít někteří jeho stoupenci nic společného*).
 - Od toho druhu zboží, který je dotčen vzpourou, si smí ponechat **jen kartičku s nejmenším počtem kusů zboží**.
Zbylé kartičky zboží tohoto druhu vrátí lidu a položí je lícem nahoru na střed stolu.
- Poznámka: Vlastní-li pouze 1 kartičku zboží daného druhu, smí si ji ponechat – i tehdy, je-li to kartička se třemi kusy zboží.

Protože ke vzpouře může dojít v případě každého druhu zboží, mohou se v jednom kole konat až 3 vzpoury.

Příklad: Král ve fázi zjištění nálady lidu roztočil šipku na kole vzpoury. Šipka ukázala na číslo „4“. Lid chce tedy pro sebe alespoň 4 chleby, 4 kusy mramoru a 4 nástroje.

Po „výběru daní“ se nejprve podívejte, jestli bude vzpoura kvůli chlebu (A). Protože hráči lidu ponechali jen 2 chleby, ke chlebové vzpouře dojde. Vévodkyně („modrá“ hráčka) odebrala 5 chlebů. Jelikož vlastní „milost lidu“, počítají se jen 4 její chleby – právě tolik, kolik odebral kníže („žlutý“ hráč). Jelikož má kníže nižší titul (a stojí tak blíže lidu), je nejchamtivější hráčkou vévodkyně. Ztrácí 3 členy družiny a musí odevzdat obě kartičky chleba označené červenou šipkou. Nyní se zjišťuje, zda bude vzpoura kvůli mramoru (B). Hráči nechali lidu 4 kusy mramoru. Lid je s tím spokojen a žádná mramorová vzpoura se nekoná. Nakonec se podívejte, zda bude vzpoura kvůli nástrojům (C). Ke vzpouře dojde, jelikož hráči lidu ponechali pouze 3 nástroje. Vévodkyně a kníže odebrali po 4 nástrojích. Protože se v případě vévodkyně díky „milosti lidu“ počítají jen 3 nástroje, je při vzpouře kvůli nástrojům nejchamtivějším šlechticem kníže. I on ztrácí 3 členy své družiny a musí se rozloučit s kartičkou nástrojů označenou červenou šipkou.



Tip: Při první hře si dopřejte zkušební kolo fáze výběru daní. Každý pak bude vědět, jak tato fáze probíhá, a při následné, tentokrát platné fázi Vás jistě čeká méně nemilých překvapení.

4. Výstavba soch

Králem počínaje staví hráči v pořadí podle svých titulů na **jedno** volné políčko krajiny vždy podle druhu políčka 1, 2 nebo 3 sochy. Náklady na výstavbu soch jsou uvedeny na levé straně tabulky hradu. Stavba sochy na políčku louka tak stojí 1 chleba a 1 kus mramoru a stavba 3 soch na políčku zámek 2 kusy mramoru a 3 nástroje.

- Hráč smí postavit sochy jen na **neobsazeném** políčku, které přímo **vodorovně či svisle** (ne diagonálně) hraničí s políčkem, na kterém již 1 nebo více svých soch postavil (výjimku tvoří „volná výstavba“ – podrobněji na str. 5).
- Na neobydleném políčku krajiny (**louka, les, hory**) staví hráč **1 sochu**; na obydleném políčku krajiny (vesnice, zámek) staví **na políčku vesnice 2 sochy** a **na políčku zámek 3 sochy**.
- Staví-li hráč sochu, bere vždy **přední** sochu (nad nejnižším číslem) ze své tabulky hradu.
- Pokud žádnou sochu postavit nemůže, protože nemá potřebné zboží, stojí.

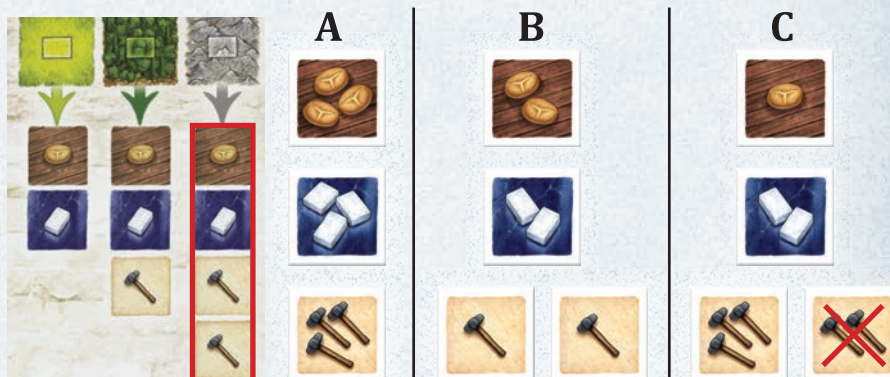


Zaplacení nákladů: Hráč zaplatí náklady za stavbu sochy tak, že odevzdá kartičky zboží s právě požadovaným zbožím.

Platí přitom:

- **Dělení není dovoleno:** Není dovoleno rozdělovat zboží z jedné kartičky na stavbu soch na několika políčkách, tedy např. z 3 kusů mramoru na jedné kartičce použít 1 kus na stavbu sochy na políčku louka a později zbylé 2 kusy mramoru na stavbu 2 soch na políčku vesnice.
- **Členové družiny za zboží zaplacené navíc:** Za každý kus zboží zaplacený navíc obdrží hráč 1 člena družiny. Když někdo např. za stavbu sochy na louce zaplatí 1 kartičkou zboží se 3 kusy mramoru a 1 kartičkou zboží se 2 chleby, obdrží 3 členy družiny (2 za dva kusy mramoru zaplacené navíc a 1 za navíc zaplacený chleba).
- **Nelze platit více kartičkami, než je potřeba:** Není dovoleno zaplatit větším počtem kartiček zboží, než je potřeba, tedy např. za 1 sochu na louce zaplatit 1 kartičkou mramoru a 2 kartičkami chleba, aby hráč získal více členů družiny. Je však dovoleno zaplatit požadované množství zboží jednoho druhu více kartičkami tohoto druhu, až budou náklady na výstavbu jedné či více soch na jednom políčku pokryty.

Příklad: Hráč chce postavit 1 sochu na políčku hory. Musí zaplatit minimálně 1 chleba, 1 kus mramoru a 2 nástroje. Pokud odevzdá kartičky zboží vyobrazené pod písmenem „A“, obdrží za každý kus zboží zaplacený navíc 1 člena družiny – celkem tedy 5 členů družiny. Pokud zaplatí kartičkami uvedenými pod písmenem „B“, obdrží 2 členy družiny. Přeškrtnutá kartička nástrojů uvedená pod písmenem „C“ již není potřeba k pokrytí nákladů a není proto dovolena.



Další kola výstavby: Pokud již každý hráč měl možnost postavit na jednom políčku jednu či více soch či stát, a pokud ještě existují hráči, kteří disponují dostatečným množstvím zboží k dalšímu stavění, koná se počínaje králem druhé kolo výstavby a po něm případná kola další.

Kartičky zboží, které nemohou být použity na stavbu sochy, propadají a jsou položeny zpátky na střed stolu.

Důležité: Tímto vrácením hráč nezískává žádné členy družiny.

Volná výstavba na louce či v lese: Hráč smí postavit jednu ze svých soch na libovolné neobsazené **louce** či v libovolném neobsazeném **lese**, i když toto políčko **přímo nehraničí** s políčkem krajiny, které je již obsazeno 1 či více jeho sochami. V tomto případě však musí zaplatit **dvojitě náklady**, tedy např. po 2 kusech mramoru, chleba a nástrojů za stavbu sochy na políčku lesa. Při volné výstavbě není dovoleno stavět sochy na obydleném políčku (vesnice nebo zámek) či na políčku hory. I v případě volné výstavby dostávají hráči za zboží zaplacené navíc členy družiny.

Malá útěcha: Pokud hráč v jednom kole **nemůže postavit vůbec žádnou sochu** (např. protože odebral nesprávné kartičky zboží nebo nenašel to, co potřeboval), obdrží na konci této fáze **2 členy družiny**. **Neplatí** to však v případě, že nemohl nic dělat jen z toho důvodu, že byl zasažen vzbouřkou.

5. Nové přidělení titulů

Ten hráč, který po výstavbě soch vlastní **nejvíce členů družiny**, obdrží (resp. si ponechá) **kartu krále** a dá svou kartu šlechtice bývalému králi. Potom, co se určí král, se takto postupuje i v případě titulu vévody a poté titulu knížete.

Hráč s druhým nejvyšším počtem členů družiny se stává vévodou a vymění si s dosavadním vévodou svou kartu šlechtice.

Hráč s třetím nejvyšším počtem členů družiny se stává knížetem, hráč s nejnižším počtem členů družiny se stává hrabětem.

V případě vyrovnaného stavu platí: Má-li dva či více hráčů stejný počet členů družiny, obdrží kartu šlechtice s vyšším titulem ten hráč, jehož **dosavadní** titul (titul před výměnou) byl vyšší.

Důležité: Každý hráč musí své kartičky členů družiny vyložit tak, aby jeho spoluhráči mohli vždy vidět, kolik členů družiny celkem vlastní.



Příklad: (A) Volba krále: Modrý hráč má 25 a tedy nejvíce členů družiny. Svou kartu vévody dá fialovému hráči (21 členů družiny) a dostane za to jeho kartu krále. Při vyrovnaném počtu členů družiny by si fialový hráč svůj královský titul ponechal.

(B) Volba vévody: Kníže má se 23 členy družiny druhý největší počet členů družiny a vymění svou kartu knížete za kartu vévody fialového hráče.

(C) Volba knížete: Fialový hráč a šedý hráč mají oba stejný počet členů družiny. Fialový hráč si ponechá svůj titul knížete, protože ten je vyšší než titul hraběte.

6. Korunovace nového krále



Nový král

- musí **5 svých členů družiny vrátit** do zásob.

Tolik moci je pro některé jeho stoupence přece jen až příliš.

- vezme přední sochu ze své tabulky hradu (nad nejnižším číslem) a umístí ji na další **volné políčko**

Královské kroniky. Důležité: Na **dvojitá políčka** postaví nový král vždy 2 sochy.

- obdrží **přesýpací hodiny** a **kolo vzpoury**.



Příklad: Ve 2. kole byl králem korunován modrý hráč. Nasadí 1 modrou sochu do Královské kroniky.

7. Získání milosti lidu



Ten hráč nebo ti hráči, kteří postavili **nejméně soch**, otočí svou kartu milosti stranou „milost lidu“ nahoru. Všichni ostatní hráči ji otočí nahoru stranou „žádná milost lidu“, případně ji takto ponechají. Pokud všichni hráči postavili stejný počet soch, musí mít každý kartu milosti vyloženou stranou „žádná milost lidu“ nahoru.

Poznámka: Kolik soch určitý hráč postavil, se dá vyčíst z početní lišty na jeho tabulce hradu.

Příprava na další kolo

Všechny kartičky zboží – včetně tří kartiček od každého hráče, které byly před začátkem výběru daní odloženy stranou – se dají lícem dolů doprostřed stolu. Zamíchají se přesouváním po stole. Poté každý hráč znovu odebere 3 kartičky a až do dalšího kola je odloží stranou. Následuje fáze 1 dalšího kola (zjištění nálady lidu pomocí kola vzpoury).

Zvláštnosti Královské kroniky

Třetí a páté políčko Královské kroniky: odkrytí nových tabulek krajiny

Postaví-li král 1 ze svých soch na třetí políčko Královské kroniky, odkryje ve variantě pro dva a tři hráče 1 a ve variantě pro čtyři 2 lícem dolů vyložené tabulky krajiny podle své volby. Pokud král postaví 1 ze svých soch na páté políčko Královské kroniky, odkryje zbývající tabulky krajiny.

Důležité: Král se na krajiny nesmí předem podívat, aby je nemohl vykládat ve směru pro něj příznivém. Musí je vždy odkrývat ve směru k sobě.

Na políčkách nových tabulek krajiny mohou být v následujících kolech postaveny sochy podle pravidel popsanych výše.

Příklad: Ve 3. kole byl králem korunován žlutý hráč. Nasadí jednu žlutou sochu a podle počtu hráčů odkryje 1, resp. 2 nové tabulky krajiny.



Dvojitá políčka Královské kroniky: stanovení konce hry

Na dvojitých políčkách staví nový král vždy 2 sochy. Kromě toho se kontroluje, zda je hra u konce.

Konec hry

Po každém umístění soch na dvojitá políčka může být hra u konce. Aby se zjistilo, zda tomu tak je, je třeba odečíst počet postavených soch hráče či hráčů, kteří nejvíc zaostávají, od počtu postavených soch hráče či hráčů, kteří jsou ve vedení. Pokud je **rozdl větší** než číslo pod sochami aktuálně postavenými na Královské kronice, **hra končí. Vyhrává hráč, který postavil nejvíce soch.** Při vyrovnaném stavu vyhrává hráč s vyšším titulem.

Pokud je **rozdl menší** či **pokud přesně odpovídá** číslu pod sochami aktuálně postavenými na Královské kronice, hra pokračuje dalším kolem.



Příklad: Modrý hráč byl v 7. kole zvolen králem. Postaví 2 modré sochy. Fialový hráč postavil na políčkách krajiny a na Královské kronice celkem 15 soch, žlutý hráč 19 a modrý hráč 21 soch. Rozdl mezi postavenými sochami modrého a fialového hráče je 6 a je tedy větší než 5. Hra tedy ihned končí a vítězem je modrý hráč.

Pokud byly **postaveny 2 sochy na poslední dvojitá políčka na „0“** na Královské kronice, pak hra ihned končí. **Vítězí hráč, který postavil nejvíce soch.** Pokud panuje shoda, vítězí hráč s vyšším titulem.

Pokud by hráč postavil svou **25. sochu**, hra **ihned končí**. Kolo se již nedohrává do konce a **vítězí tento hráč**.

Důležité tipy

Následující tipy prosím nahlas přečtete všem hráčům **po prvním kole**.

- 1. Před výběrem daní** byste si měli dát na čas a přesně si promyslet, na kterých políčkách chcete postavit sochy a jaké zboží v jakém množství pro to potřebujete.
- 2. Za zboží** zaplacené navíc obdržíte **členy družiny**. Čím více členů získáte, tím lépe. Neboť tak se stanete králem či královnou.
- 3. Při výstavbě soch** byste měli myslet na to, že smíte postavit sochu i na libovolném neobsazeném políčku louky či lesa. Sice to stojí dvakrát tolik, můžete tak však získat přístup k novým cenným políčkům s vesnicemi a zámky.
- 4. Milost lidu** byste neměli podceňovat. S touto výhodou je o něco méně riskantní odebrat velké množství zboží.
- 5. Čím více kol trvá hru dokončit**, tím se zmenšuje pravděpodobnost, že hra skončí kvůli rozdílu počtu soch u vedoucího hráče a hráče, který zaostává.

Varianta: Výběr daní pro šlechtice, kteří rádi hazardují

Kdo rád hazarduje, může hrát podle tohoto pravidla: Místo před fází výběru daní určí král pomocí kola vzpoury až **po** ní, jaké množství zboží od každého druhu si pro sebe nárokuje lid. Přitom neroztáčí šipku jednou pro všechny druhy zboží, nýbrž pro každý druh zboží jednotlivě v pořadí chléb, mramor a nástroje. Tak se např. může přihodit, že se lid spokojí se 2 chleby a 3 kusy mramoru, ale nárokuje si pro sebe 5 nástrojů.

Co by se stalo, kdyby ...?

Zapomněli jste roztočit šipku kola vzpoury?

V rámci hektického hraní se to může stát. V tom případě udává počet kusů zboží, které si od každého druhu pro sebe nárokuje lid, číslo stanovené v předcházejícím kole. Pokud to zapomenete udělat v prvním kole, platí číslo „3“.

Nic jste neodebrali, a přesto jste nejchamtivější?

Ve variantě pro dva hráče lid požaduje 3 chleby. Nezbylo dost chlebů. Zjišťuje se, který šlechtic byl nejchamtivější, tedy který odebral nejvíce chlebů. Modrý hráč má 1 chleba, žlutý hráč (král) nemá chleba žádný. Modrý hráč však vlastní „milost lidu“. Proto si může jeden chléb odečíst. Takto se ani jemu nepočítá ani jeden chleba. „Ó, že nikdo nebyl chamtivý a chleba si nevzal? Tak bude potrestán král. Vždyť kdo jiný může za to, že lid trpí nedostatkem chleba?“

V zásobě není dost členů družiny?

Pokud by měl nastat tento vzácný případ, že členové družiny v zásobě nebudou stačit, odevzdá každý hráč 5 členů družiny do zásob.

Nemáte dost členů družiny k odevzdání?

Pokud by hráč nemohl odevzdat potřebný počet členů družiny, protože jich má příliš málo, obdrží nejprve každý hráč 5 členů družiny ze zásob. Následně musí dotyčný hráč odevzdat do zásob požadovaný počet.

Autoři:



Klaus Teuber, ročník 1952, žije poblíž Darmstadtu. Je jedním z celosvětově nejúspěšnějších autorů her. Čtyři z jeho her byly vyhlášeny „hrou roku“, mezi nimi i jeho nejúspěšnější hra „Osadníci z Katanu“.

Benjamin Teuber, ročník 1984, žije ve Frankfurtu. Vyrůstaje jako syn herního vývojáře hrál deskové hry od chvíle, kdy udržel karty v ruce. Po studiu psychologie a podnikové ekonomiky pracoval nejprve pro několik jiných firem, než ho to v roce 2010 přitáhlo k hernímu odvětví. V podobě hry Tumult Royal nyní přicházejí otec a syn s první společnou hrou.

Redakce: Wolfgang Lüdtkke

Redakční spolupráce: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Podpora při vývoji hry: Claudia Teuber, Guido Teuber, Arnd Beenen

Ilustrace: Franz Vohwinkel

Ilustrace a grafika: Imelda a Franz Vohwinkelovi

Autoři a nakladatelství děkují všem zkušeným hráčům: Ině Broß, Martině Blewonske, Kerstin a Detlefu Köllnovým, Dominiku Sarmovi, Amelii Latzko, Martine Frimpong, Peteru Gustavu Bartschatovi, Wilhelmine Konrad, Elke Konrad, Stefanu Kobarschikovi, Dr. Reineru Dürenovi, Dr. Katharině Fenner, Tobiasi Fennerovi a účastníkům herních setkání v Bödefeldu, Bad Homburgu, Lieberhausenu, Bergneustadtu a Duisburgu.

Licence: Catan GmbH © 2015

Gestaltung: Imelda & Franz Vohwinkel

© 2015 KOSMOS Verlag

MADE IN GERMANY

Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

www.mojedino.cz

www.mojetatra.cz

www.dinodarky.cz

