

# Pharaon

Jako potomek faraona strávíte podstatný kus svého života přípravami na cestu do zásvětí.

Žijte dle spravedlivých a ctnostných zásad a zorganizujte si přepychový pohřeb – až bude Anubis vážit vaše srdce, o dalším osudu může rozhodnout každičkový váš životní krok!



## Cíl hry

Vaším cílem je získat co nejvíce bodů prestiže (dále jen „body“). Musíte uvážlivě využívat své zdroje k co nejefektivnějšímu provádění akcí jednotlivých zón na herním plánu: přinášení obětí, získávání přízně vznešených dvořanů, povolávání zručných řemeslníků do svých služeb, zvyšování vlivu v jednotlivých odvětvích hospodaření na březích Nilu i postupnému budování svého místa věčného odpočinku. Všechny tyto kroky vám umožní získávat přízeň bohů, jež je pro přechod do posmrtného života nezbytná.

## Herní materiál

- 1 herní plán složený z 5 segmentů a centrálního kruhu
- 1 pyramida času
- 30 destiček kanop
- 1 žeton začínajícího hráče
- 1 faraonův žeton
- 1 žeton směru otáčení kruhu
- 120 žetonů zdrojů
- 1 pytlík obětí
- 40 žetonů obětí
- 30 karet řemeslníků
- 26 karet dvořanů
- 40 dřevěných hracích kamenů (5 velkých válečků, 5 kostiček, 30 menších disků)
- 5 desek Zrádce pro sólovou hru
- 1 zápisník skóre

## Popis herního plánu

Před začátkem partie nejprve náhodně sestavte herní plán z pěti segmentů, aby tvořily jeden navazující kruh. Segmenty spojte centrálním kruhem – je důležité, aby jim bylo možné volně otáčet.

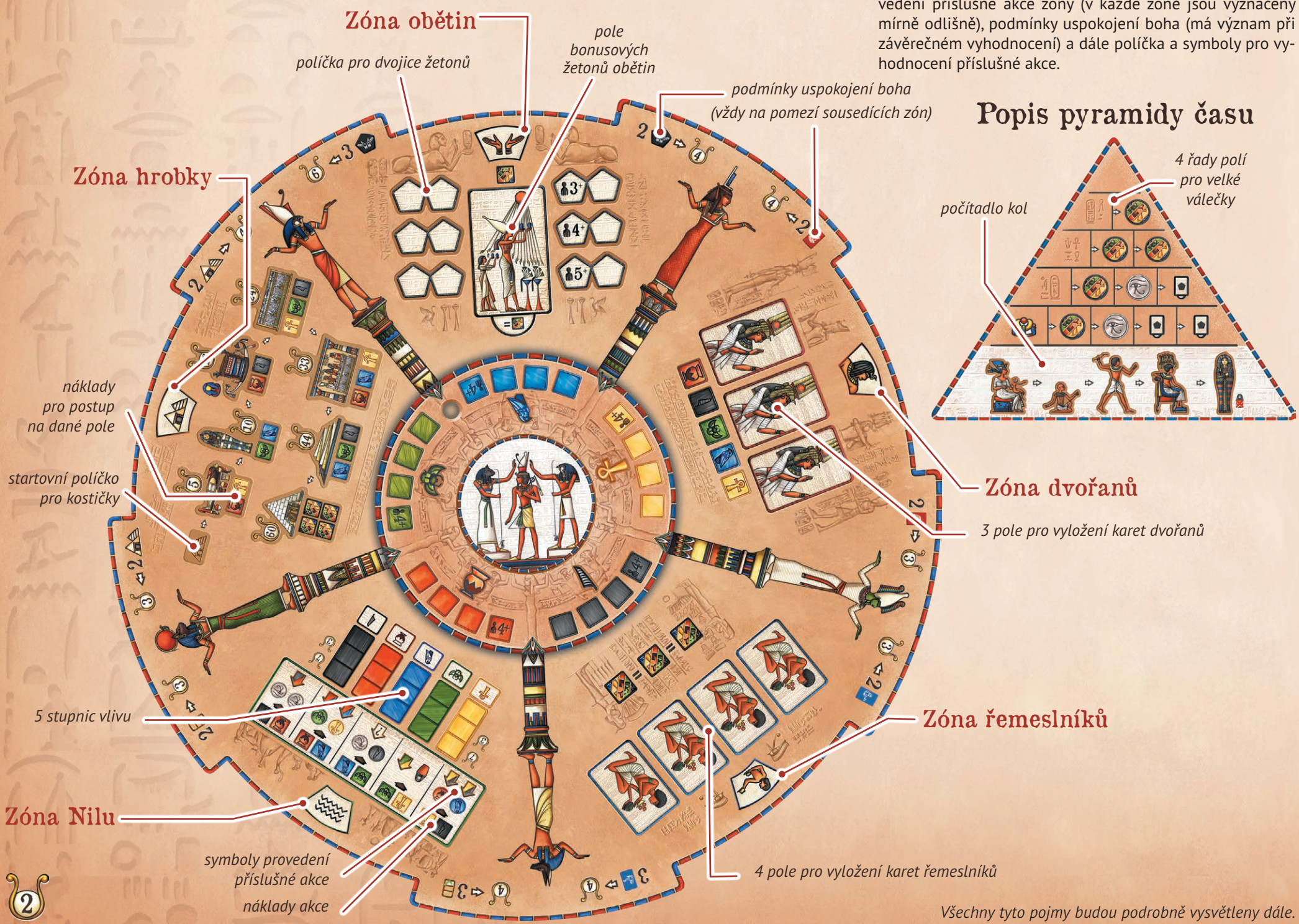
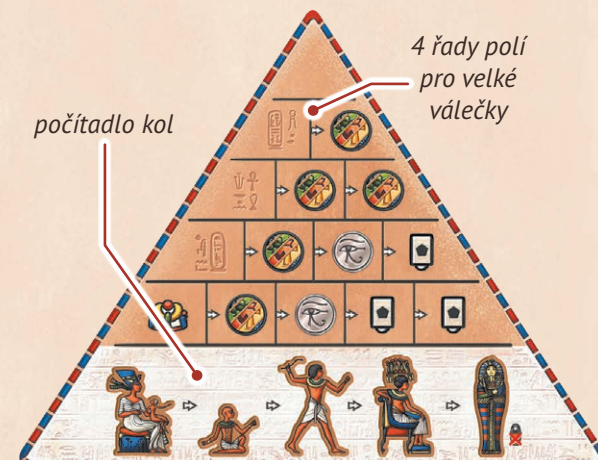
Na každém segmentu je vyznačena jedna zóna:

- zóna obětí
- zóna dvořanů
- zóna řemeslníků
- zóna Nilu
- zóna hrobky



Na centrálním kruhu jsou vyznačena políčka nákladů na vstup do zóny, v každé zóně potom další náklady na provedení příslušné akce zóny (v každé zóně jsou vyznačeny mírně odlišně), podmínky uspokojení boha (má význam při závěrečném vyhodnocení) a dále políčka a symboly pro vyhodnocení příslušné akce.

## Popis pyramidy času



## Zóna dvořanů

3 pole pro vyložení karet dvořanů

## Zóna řemeslníků

4 pole pro vyložení karet řemeslníků

Všechny tyto pojmy budou podrobně vysvětleny dále.

## Příprava hry

Následující pokyny platí pro přípravu hry 3–5 hráčů a obrazy odpovídají partii ve třech. Drobné úpravy pro hru ve dvou a výraznější pro sólovou hru viz str. 8.

Sestavený herní plán rozložte doprostřed stolu **1** (centrální kruh natočte tak, aby sloupy byly zarovnané a náklady vstupu do zóny byly zónám jasně přiřazeny).

Vedle něj položte pyramidu **2**.

Zamíchejte všechny destičky kanop lícem dolů a vyložte jich pod pyramidu lícem vzhůru tolik, kolik hráčů se účastní partie **3**.

Žetonem směru otáčení kruhu **4** hodte jako mincí a položte na stůl tou stranou vzhůru, která na něm padla. Bude udávat směr otáčení centrálního kruhu v celé partii.

*Tento žeton můžete položit doprostřed plánu tak, aby souhlasil s políčky na okraji centrálního kruhu, a potom pootočit ve směru šipek o jednu zónu. Díky tomu bude ukazovat, jaké náklady vstupu do zóny budou platit příští kolo (viz obr.).*

Hráč, který byl naposled na hřbitově, bude začínat. Přidejte mu žeton začínajícího hráče **5**.

Faraonův žeton **6** položte na stůl.

Každý hráč si zvolí barvu a obdrží všech 8 dřevěných hracích kamenů v této barvě. Svůj velký váleček položte na první pole počítadla kol **7** na pyramidě, kostičku na startovní políčko pro kostičky v zóně hrobky **8** a po jednom malém disku na každé startovní políčko pro malé disky pod stupnicemi vlivu v zóně Nilu **9**.


Žetony zdrojů roztřídte podle druhů a vytvořte všeobecný bank na stole **10**.

Do pytlíku obětí **11** vložte všechny žetony obětí (pětúhelníkové) a pytlík položte vedle zóny obětí. Na dvojice políček pro žetony obětí **12** vylosujte z pytlíku žetony lícem vzhůru – obsaďte tolik dvojic políček, kolik hráčů se účastní partie plus jedna. Potom vylosujte z pytlíku tolik dalších žetonů, kolik je obsazených dvojic políček, a vyložte je lícem vzhůru na pole bonusových žetonů **13** (tj. při hře ve třech budou obsazeny 4 dvojice políček a vylosujete 4 žetony na pole bonusových).

Zamíchejte všechny karty dvořanů, utvořte balíček lícem dolů a položte vedle zóny dvořanů **14**. Na každé ze tří polí pro karty dvořanů v zóně vyložte lícem vzhůru po jedné kartě z balíčku **15**.

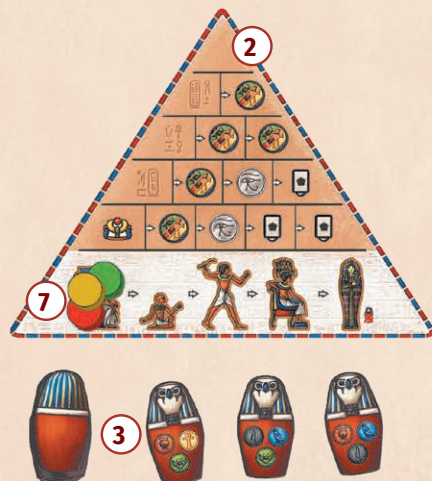
Zamíchejte všechny karty řemeslníků, utvořte balíček lícem dolů a položte vedle zóny řemeslníků **16**. Na každé ze čtyř polí pro karty řemeslníků v zóně vyložte lícem vzhůru po jedné kartě z balíčku **17**.

Počínaje sousem po pravici začínajícího hráče a dále proti směru hodinových ručiček si každý hráč vezme:

- jednu z destiček kanop vyložených lícem vzhůru pod pyramidou, obdrží příslušné zdroje na ní vyznačené (viz též dále) a kanopu odhodí;
- 2 žetony stříbra  z banku (podrobný popis všech druhů zdrojů viz násl. strana);
- 2 vrchní karty z balíčku karet dvořanů, jednu si nechá a druhou odloží – toto budou vaše startovní karty dvořanů do hry (podrobný popis všech karet dvořanů viz str. 10).

Poté všechny odložené karty zamíchejte zpátky do balíčku a na místo rozebraných destiček kanop vyložte nové.

Nyní jste připraveni zahájit hru!



### Tip pro nováčky:

Doporučujeme vám, aby každý, kdo hraje hru poprvé, dostal jako startovní kartu jednu náhodně určenou kartu písáře. Je zcela v pořádku, když někteří hráči budou začínat s kartami písářů a jiní si zvolí startovní kartu dle obvyklých pravidel.



# Průběh hry

Hra se hraje na 5 kol, v nichž se hráči střídají postupně na tahu počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček (nezávisle na směru otáčení centrálního kruhu), dokud se všichni nevzdají tahu (nepasují).

Ve svém tahu můžete:

- A. provést právě jednu akci;
- B. pasovat.

Poté je na řadě spoluhráč po levici.

## A. Provedení akce

Zvolíte si jednu z pěti zón herního plánu a provedete této zóně příslušející akci. Za to je třeba náležitě zaplatit – jednak za vstup do zóny a jednak za provedení samotné akce.

### Náklady vstupu do zóny

Jak už bylo uvedeno, náklady vstupu do zóny udávají políčka vyznačená na centrálním kruhu (na začátku každého kola se pootočením kruhu změní, ke které zóně patří které náklady). Vezměte jeden žeton zdroje požadovaného druhu (tj. barvy) a položte ho na první volné políčko zleva. Není-li již žádné políčko v dané zóně volné, nemůže nikdo akce této zóny provádět. Políčko s označením 4+ je k dispozici pouze při hře 4 nebo 5 hráčů.

Akci téže zóny můžete v jednom kole hry provést i vícrát, pokud jste znovu na tahu a nějaké volné políčko ještě zbývá.



**Příklad:** Náklady vstupu do zóny řemeslníků jsou aktuálně a za provedení akce je třeba zaplatit 3 stejné žetony jednoho druhu zdroje. Pavel zaplatil 1 za vstup do zóny (položil ho na příslušné políčko) a rozhodl se tímto druhem zdroje zaplatit i náklady akce. Stačí proto, aby do banku vrátil už jen 2 . Pokud by platil náklady akce žetony jiné barvy, musel by do banku odevzdat opravdu 3 stejné žetony (protože by z nich nemohl odečíst 1 .

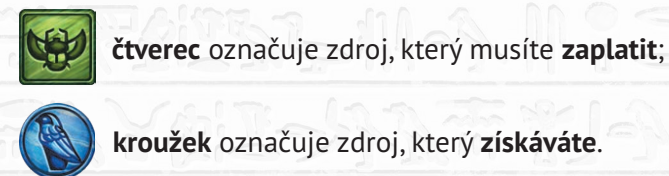
Poznámka: Pokud náklady vstupu do zóny hradíte na centrálním kruhu žolíkovým zdrojem, např. , neznamená to, že si můžete z nákladů akce odečíst 1 libovolný zdroj. Stříbro sice platí jako 1 zdroj libovolné barvy, ale jakmile byl konkrétní žeton stříbra použit k uhrazení nákladů vstupu do zóny například jako , platí jako i při hrazení nákladů akce této zóny.

## Zdroje

Ve hře se vyskytují zdroje 5 základních druhů, odpovídající různým sférám staroegyptské společnosti:



**V celé hře platí základní grafická konvence:**



Všechny svoje zdroje přechovávejte veřejně na stole, aby je spoluhráči mohli vidět. Máte-li určitý zdroj získat, vezmete si ho z banky do své zásoby, máte-li zaplatit, zdroj ze své zásoby vrátíte do banky.

Bank je omezený. Jakmile žetony určitého zdroje v banku dojdou, není možné je nadále získat, dokud je někdo do banky nevrátí – nepoužívejte žádnou náhradu.

## Náklady akce

Náklady akce jsou uvedeny u symbolů a políček v každé zóně. **Z nákladů akce lze vždy odečíst právě utracené náklady za vstup do zóny**, pokud odpovídají požadovanému druhu zdroje. Proto je velmi výhodné vybírat si takové akce, jejichž náklady se alespoň částečně shodují s náklady vstupu do zóny. Zdroje vynaložené na úhradu nákladů akce se hned vracejí do banky.



## Zóny a jim příslušející akce



### Zóna obětin

**Náklady akce:** 1 žeton libovolného zdroje, v případě zájmu o bonus + 1 žeton téhož druhu navíc

Vezměte si libovolnou dvojici žetonů obětin vyloženou v této zóně. Pokud máte zájem o bonus, zaplaťte ještě 1 žeton zdroje téhož druhu a vezměte si ještě 1 žeton z pole bonusových žetonů, nebo si ho náhodně vylosujte z pytlíku obětin.

**Příklad:** Hanka zaplatí 1 jako náklady vstupu do zóny obětin, čímž zároveň zaplatila i náklady akce, a vybere si jednu z vyložených dvojic žetonů obětin. Rozhodne se pro bonus – zaplatí další 1 (ten vrátí do banky) a vezme si ještě třetí žeton obětin z pole bonusových žetonů. Pokud by se jí žádný nelíbil, mohla by si místo toho třetí žeton vylosovat z pytlíku.



Stejného efektu mohla Hanka dosáhnout i tak, že by místo 1 dodatečného zaplatila 2 stejné žetony jiného druhu.



Žetony obětín, které v průběhu hry použijete, nevracejte do pytlíku ani do banku žetonů základních zdrojů. Založte jejich vlastní odhazovací hromádku poblíž zóny obětín. Na začátku dalšího kola vylosujete do zóny z pytlíku nové dvojice i bonusové žetony. Teprve tehdy, až v pytlíku žetony dojdou, vraťte do něj všechny použité žetony obětín.

V mimořádném případě, kdy v pytlíku žetony dojdou a ani odhazených žetonů není dost, aby byly vylosovány předepsaným způsobem, vytvořte nejprve požadovaný počet dvojic žetonů a všechny zbylé vyložte na pole bonusových žetonů.

### Druhy žetonů obětín ve hře



Tyto žetony můžete použít kdykoli místo žetonů zdrojů téhož druhu.

po 3 každého druhu



Tyto žetony můžete použít při úhradě nákladů vstupu do odpovídající zóny nebo nákladů na provedení akce v ní (jakési „místní žolíky“ pouze pro 1 zónu).

po 3 každého druhu



Tyto žetony vám při závěrečném vyhodnocení přinesou 1 resp. 2 body navíc.

6x

4x



### Zóna dvořanů

**Náklady akce:** 5 různých žetonů (tj. každý žeton musí být jiného druhu, připomínáme, že stříbrem lze nahradit kterýkoli žeton základního zdroje)



Vezměte si 1 libovolnou kartu dvořana ze 3 vyložených v této zóně, nebo vrchní kartu z balíčku. Získanou kartu vyložte před sebe na stůl lícem vzhůru. Kdykoli si vyberete vyloženou kartu, doplňte místo ní jinou z balíčku – v zóně by vždy měly ležet 3 karty lícem vzhůru, dokud není celý balíček rozebrán.

Od okamžiku pořízení můžete hned začít využívat schopnost daného dvořana.

### Typy schopností dvořanů ve hře



trvalý efekt – tato schopnost působí trvale.



jednou za kolo – tuto schopnost můžete využít opakovaně, avšak v každém kole jen jednou. Po použití karty otočte naležato, aby bylo zřejmé, že jste ji v daném kole již využili.



jednorázový efekt při vyložení – schopnost tohoto typu můžete využít jen jednorázově v okamžiku pořízení karty.

Za každého dvořana rovněž získáte při závěrečném vyhodnocení počet bodů vyznačený v horní části karty.

Schopnosti všech dvořanů a způsob získání bodů jsou podrobně popsány na str. 10.



### Zóna řemeslníků

**Náklady akce:** 3 žetony jednoho zvoleného druhu (tj. všechny 3 žetony musejí být téhož druhu, či některé z nich nahrazené žolíky)

Vezměte si 1 libovolnou kartu řemeslníka ze 4 vyložených v této zóně, nebo vrchní kartu z balíčku. Získanou kartu vyložte před sebe na stůl lícem vzhůru a z banku si hned vezměte na kartě uvedené zdroje. Je-li na kartě uvedena kanopa, doberte si horní z dobíracího sloupečku kanop. Otočte ji, z banku si vezměte příslušné zdroje a kanopu odhodte. Za každého řemeslníka také dostanete body při závěrečném vyhodnocení. Kdykoli si vyberete vyloženou kartu, doplňte místo ní jinou z balíčku – v zóně by vždy měly ležet 4 karty lícem vzhůru, dokud není celý balíček rozebrán.



### Kanopy

Na lícové straně každé destičky kanopy jsou vyznačeny 3 zdroje. Kdykoli kanopu získáte, vezměte si příslušné zdroje z banku a kanopu odhodte. Kdykoli máte vyložit či dobrat si kanopu a v zásobě lícem dolů už žádná není, zamíchejte všechny odhobené, vytvořte novou zásobu a z ní otočte či si doberte požadovanou kanopu.



### Zóna Nilu

**Náklady akce:** Náklady jsou uvedeny jednotlivě u symbolů každé z 5 možných akcí

Vyberte si jednu z nich a proveďte příslušné kroky – doberte si uvedené zdroje a posuňte svůj disk na příslušné stupnici či stupnicích vlivu.

### V této zóně se vyskytují symboly následujících druhů:



Vezměte si příslušný zdroj

Doberte si vrchní kanopu z dobíracího sloupečku



Posuňte svůj disk o 1 stupeň na jedné z obou stupnic uvedených barvou ve výplni šipky.



Tato šipka znamená, že můžete posunout svůj disk o 1 stupeň na libovolné stupnici.

Všimněte si, že barevné šipky vždy odpovídají nákladům dané konkrétní akce.

Na konci hry získáte body podle toho, kterého stupně se vám na stupnicích podařilo dosáhnout.

**Příklad:** Marek (zelený) zaplatil 1 [ankh symbol] za vstup do zóny. Hodlá posunout své disky na červené a modré stupnici, pročež uhradí náklady akce 1 [red jar symbol] a 1 [blue bird symbol] (čtvrtá akce zleva).



Provedením této akce navíc získá z banku 1 [ankh symbol] a 1 [green frog symbol]. Také by mohl namísto posunu o 1 stupeň na modré i červené stupnici posunout jen jeden z těchto disků (červený NEBO modrý) o 2 stupně.



### Zóna hrobky

**Náklady akce:** 2 až 4 zdroje požadované za postup na dané políčko výstavby hrobky

Tato zóna představuje lištu postupného budování a dekorování svého místa věčného odpočinku. Na začátku hry jsou všechny kostičky na startovním políčku. Po stupnici je třeba postupovat po jednom políčku a v daném pořadí (podle šipek). Náklady pro postup na každé políčko jsou vždy uvedeny pod ním. Po zaplacení nákladů posuňte kostičku na příslušné políčko.



## B. Pasování

Jakmile se vzdáte tahu, přesuňte svůj váleček z počítadla kol na levé pole prvního řádku zdola na pyramidě času, ve kterém dosud neleží žádný váleček jiného hráče (první pasující hráč tedy obsadí spodní řádek, druhý pasující druhý řádek zdola atd.). Poté si vezměte jednu z kanop vyložených lícem vzhůru pod pyramidou (tentokrát si kanopu lícem dolů ze zásoby vzít nesmíte) a z banku si vezměte na ní vyznačené zdroje. Kanopu poté odhodte.



**Příklad:** Apolena (žlutá) pasuje. Přesune svůj váleček z počítadla kol na levé pole v druhé řadě zdola (první řada zdola je už obsazená červeným hráčem). Vybere si jednu ze dvou zbývajících kanop lícem vzhůru a z banku si vezme 2 a 1 .

Hráč, který pasoval, další akce v tomto kole neprovádí. Kdykoli však na něj znovu přijde řada, posune svůj váleček na pyramidě o jedno pole doprava a získá odměnu, která je uvedena **na tomto poli nebo na kterémkoli předchozím poli v témže řádku**. Pokud by hráč však měl posunout svůj váleček za poslední pole v daném řádku, dále už neprovádí nic ani nic nezískává, dané kolo pro něj končí.

## Symbols na polích pyramidy času



Veźměte si žeton začínajícího hráče od jeho aktuálního držitele. V příštím kole budete začínat. Držitel tohoto žetonu na konci hry získá při závěrečném vyhodnocení 3 body.



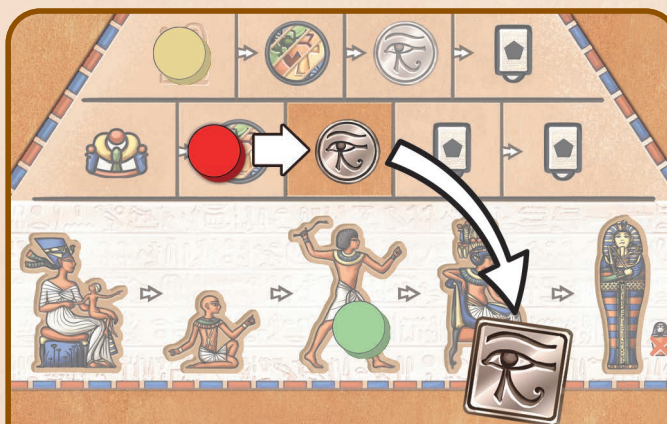
Veźměte si 1 žeton libovolného základního druhu z banku (nesmíte si vzít ).



Veźměte si 1 z banku.



Veźměte si 1 žeton obětiny – buď z pole bonusových žetonů v zóně obětín, nebo si ho náhodně vylosujte z pytlíku obětín.



Martin (červený) ve svém předminulém tahu pasoval. Nyní na něj znovu přišla řada. Svůj váleček posune na třetí pole spodní řady a z banku si vezme 1 . Směl by si vybrat i odměnu z kteréhokoli předchozího pole téže řady, ale žeton začínajícího hráče už má a brát si standardní zdroj namísto nedává smysl.

## Konec kola a příprava kola nového

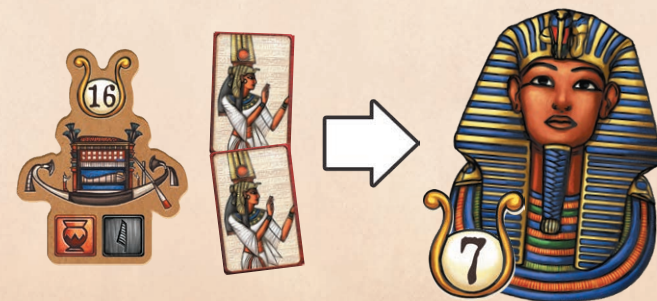
Jakmile všichni hráči pasovali, kolo končí. Hráč, který pasoval jako poslední, svůj váleček už na žádnou řadu pyramidy nepřesouvá (proto jsou řady jen 4). Vezme si zbylou kanopu a s ní příslušné zdroje z banku, posune svůj váleček na další pole počítadla a všichni ostatní naskládají své válečky na jeho.

- Přesuňte všechny žetony obětín z centrálního kruhu na odhazovací hromádku obětín, ostatní žetony zdrojí z herního plánu vraťte do banku.
- Pokud v zóně obětín zůstaly nějaké žetony obětín, nechte je tam a jen doplňte nové podle popisu přípravy hry (tedy tolik dvojic, kolik hraje hráčů plus jedna, a tolik žetonů do bonusového pole, kolik je dvojic).
- Pootočte centrální kruh ve směru otáčení o jednu zónu dále, aby se lišty nákladů vstupu do zóny posunuly vždy do sousedící zóny. Pokud vstupujete do posledního kola, můžete zprostřed plánu odstranit žeton směru otáčení.
- Případné využití karty dvořanů s efektem typu *jednou za kolo* opět otočte nastojato, abyste je mohli v novém kole znovu využít.
- Vyložte nové kanopy lícem vzhůru (samozřejmě opět v počtu hráčů ve hře). V posledním kole hry tento krok odpadá, v něm v okamžiku pasování nikdo žádné kanopy nezískává.

Pokud právě skončilo páté kolo, neprovádějte nic z výše uvedeného, nýbrž přejděte k závěrečnému vyhodnocení.

## Nástupnictví

Hráč, který jako první ve hře získá 2 libovolné karty dvořanů (jednu z nich už máte od začátku hry) a zároveň dosáhne třetího políčka výstavby hrobky v zóně hrobky, se stane novým faraonem. Vezme si faraonův žeton a při závěrečném vyhodnocení si za něj připíše 7 bodů.



## Uspokojení bohů

Každého z bohů, vyobrazených na hranicích zón, uspokojí něco jiného a podmínky se liší podle toho, jak jsou v dané partii složeny segmenty herního plánu. Každý bůh vždy vyžaduje splnění dvou různých podmínek, jedné z levé zóny, s níž sousedí, druhé z pravé zóny. Uspokojení každé dílčí podmínky přinese při závěrečném vyhodnocení vyznačené body, ale pozor! Platí pravidlo „**všechno, nebo nic**“. Aby byl bůh uspokojen, je třeba splnit **obě** podmínky a pak získáte **součet** bodů za splnění obou těchto podmínek. Pokud splníte **jen jednu podmínku**, nedostanete **žádné body**! Bůh je bůh, s nějakou polovičatostí se nespokojí...

**Pozor:** při uspokojování bohů vlevo a vpravo v dané zóně nelze tentýž prvek započítat pro oba bohy. Bohové jsou žarliví a vyžadují výlučné oběti!



**Příklad:** Abyste uspokojili oba tyto bohy, musíte v zóně hrobky dosáhnout alespoň 4. políčka výstavby hrobky (každý z bohů vyžaduje postup na stupnici výstavby hrobky o 2 kroky a nesmějí to být tytéž 2 kroky), mít alespoň 3 žetony obětín a mít své malé disky alespoň na 1. stupni alespoň 2 stupnic vlivu v zóně Nilu. Za to dostanete při závěrečném vyhodnocení 16 bodů.

Pokud byste však například dosáhli jen 3. políčka výstavby hrobky, nepodaří se vám jednoho z bohů uspokojit plně a váš bodový zisk bude nižší (asi raději uspokojíte Hora za 10 bodů než Bastet za 6).



## Symbyly v podmínkách uspokojení bohů

Podmínky uspokojení bohů jsou v dané zóně vždy stejné (pouze s případně jiným číslem), proto se opakují pro boha vymezujícího zónu zleva i zprava.

- Zóna obětín**  
3  Na konci hry vám musejí zbyť alespoň 3 žetony obětín.
- Zóna dvořanů**  
2  Musíte mít alespoň 2 karty dvořanů.
- Zóna řemeslníků**  
3  Musíte mít alespoň 3 karty řemeslníků.
- Zóna Nilu**  
3  Musíte mít své malé disky alespoň na 1. stupni alespoň 3 stupnic vlivu.
- Zóna hrobky**  
2  Musíte podniknout alespoň 2 kroky na stupnici výstavby hrobky.

## Závěrečné vyhodnocení

Po pátém kole hry následuje závěrečné vyhodnocení. Získané body můžete pro přehlednost psát do zápisníku skóre.



### Uspokojení bohů

Viz předchozí text. Postupujte od jednoho boha k druhému a zkontrolujte, komu se podařilo bohy zcela uspokojit.

### Dvořané

Každý hráč získá body za své získané karty dvořanů. Způsob přidělení bodů za každého dvořana je podrobně popsán na str. 10.



### Řemeslníci

Každý hráč si sečte body uvedené na svých získaných kartách řemeslníků.

### Stupnice vlivu v zóně Nilu

Za postup na 2. stupeň každé stupnice získáte po 3 bodech, za postup na 3. stupeň po 7 bodech. Za postup na 1. stupeň nezískáte nic (máte však možnost alespoň uspokojit boha).




### Hrobka



Body získáte za poslední dosažené políčko na stupnici výstavby hrobky (pozor, za předchozí políčka body nezískáte, počet není kumulativní).

### Zdroje a obětiny

Za každý zbylý žeton zdroje vč.  a za každý žeton obětiny, které vám zbudou, získáte 1 bod. Některé žetony obětín vám mohou přinést 1 nebo 2 body navíc (viz výše).



### Faraonův žeton a žeton začínajícího hráče

Držitel faraonova žetonu si připiše 7 bodů, držitel žetonu začínajícího hráče 3 body.



### Kdo dosáhl nejvyššího součtu bodů, vítězí!

V případě shody vítězí držitel faraonova žetonu, případně ten z dotčených hráčů, komu zbylo více žetonů zdrojů a obětín (sečteno dohromady). Trvá-li stále shoda, hráči se o vítězství dělí.

## Hra dvou hráčů

Ve dvou se hra hraje podle všech obvyklých pravidel, s následujícími výjimkami.

### Kanopy

V rámci přípravy každého kola včetně prvního vyložte pod pyramidu času **tři** kanopy lícem vzhůru namísto **dvou**.

Kanopy, kterou si v rámci přípravy hry a dále při ukončení každého kola nevybral žádný z hráčů, využijte tak, že vezmete z banku zdroje na kanopě vyznačené a obsadíte jimi barevně odpovídající políčka nákladů vstupu do zón. V příslušných zónách nebudou tato políčka v následujícím kole k dispozici, takže akce v těchto zónách bude možné využít méněkrát. Poté kanopy odhodte.



*Příklad: Filip a Hanička pasovali a každý si vzal jednu kanopy. Zdroje uvedené na zbylé kanopě vezmou z banku a obsadí jimi políčka nákladů na vstup do zón: 2 a 1 .*



## Sólová hra

*Čas ustanovit faraonova nástupce se neodvratně blíží. Někteří dvořané se snaží vlichotit do přízně vašeho královského otce. Jeden z nich jde očividně ještě dál – spřádá intriky, jak využít vašeho nezkušeného mládě a připravit vás o právoplatné místo na trůnu.*

V tomto režimu budete hrát proti virtuálnímu soupeři – **Zrádci**. Vaším úkolem bude překazit mu jeho spády tím, že si vydobudete větší prestiž a vliv – dosáhnete většího počtu bodů prestiže. Pečlivě si naplánujte strategii, nezapomeňte však sledovat i jeho postup.

### Příprava hry

Hru připravte jako obvykle podle pokynů na str. 2 a 3. K pyramidě času vyložte jen 2 kanopy. Vyberte barvu hracích kamenů pro sebe a pro Zrádce a naložte s nimi jako obvykle.

5 desek Zrádce položte v náhodném pořadí vedle sebe, světlejší stranou vzhůru. Z banku vezměte 1 žeton zdroje každého základního druhu a položte je v náhodném pořadí na spodní políčko každého sloupečku, na první vyznačené políčko zdola. Tím je každému druhu zdrojů přidělena jedna lišta až do konce hry.

Poblíž desek Zrádce nechte místo pro další materiál, který Zrádce postupně nasbírá (vymezte Zrádci jeho prostor na stole). Vezměte tolik kanop, kolik uvádí deska nejvíce vlevo, a vytvořte z nich sloupeček lícem dolů, aniž byste se na ně dívali. Sloupeček umístěte do prostoru Zrádce.



Do zóny obětí vyložte 3 dvojice žetonů obětí z pytlíku, aby tvořily sloupeček vlevo vedle pole bonusových žetonů, a na pole bonusových žetonů vyložte tři jednotlivé žetony tak, aby rovněž tvořily sloupeček.



Vyberte si startovní kartu dvořana, kanopy a 2 jako obvykle.

Podobně jako ve hře dvou hráčů obsadíte žetony zdrojů uvedenými na druhé kanopě odpovídající políčka nákladů vstupu do zón a kanopy odhodte.

Poté vyložte dvě nové kanopy.

Kartu dvořana, kterou jste si nevybrali, umístěte do prostoru vymezeného Zrádci. To bude jeho startovní karta dvořana.

Poznámka: hrajete-li poprvé, vylosujte si jednoho písaře pro sebe a jednoho pro Zrádce.

Náhodně určete, zda začnete vy, nebo Zrádce.



### Zvýšení obtížnosti

Chcete-li zvýšit obtížnost sólové hry, otočte 1 až všech 5 desek Zrádce tmavou stranou vzhůru. Čím jich otočíte více, tím obtížnější bude Zrádce porazit.

### Průběh hry

Hra probíhá jako při hře živých hráčů. Zrádce přichází na tah, provádí své akce a může pasovat dříve než vy nebo naopak hrát déle než vy. Průběh Zrádceva tahu se však od běžné hry liší.



## Tah Zrádce

V tahu Zrádce nejprve otočte vrchní kanopu z jeho sloupečku. Zdroj vyznačený vespod umístěte na odpovídající lištu (viz dále). Jeden z obou zdrojů vyznačených na kanopě nahoře umístěte rovněž na odpovídající lištu, druhý umístěte na barevně odpovídající políčko nákladů vstupu do zóny na herním plánu. **Z těchto dvou horních zdrojů se sami rozhodnete, který umístíte kam.** V každém případě musíte vždy umístit všechny 3 žetony zdrojů uvedených na kanopě.

### Umístění žetonu na lištu na desce Zrádce

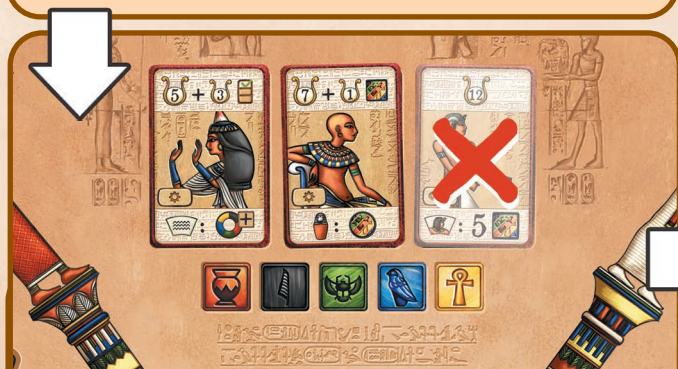
Žetony se umísťují na barevně příslušnou lištu, vždy na první volné políčko zdola (lišta se postupně plní zdola nahoru). Je-li u daného pole vyznačen nějaký symbol, příslušnou akci ihned proveďte (viz přehled všech akcí v rámečku vpravo). Je-li příslušná lišta plná, položte žeton na sousedící lištu vpravo, je-li plná úplně poslední lišta vpravo, umístěte žeton na první lištu zleva.

### Umístění žetonu na políčko nákladů vstupu do zóny

Žeton položte na barevně odpovídající volné políčko nákladů vstupu do příslušné zóny. Není-li v dané zóně už žádné políčko dostupné, nesmíte tento žeton zvolit – musíte na herní plán umístit druhý žeton. Pokud nelze na herní plán umístit ani jeden z obou žetonů uvedených v horním řádku kanopy, musíte oba umístit na lišty na deskách Zrádce, a to nejprve zdroj uvedený nahoře na kanopě vlevo, poté žeton uvedený vpravo.



**Příklad:** Kateřina odehraje svůj tah, poté hraje za Zrádce – otočí vrchní kanopu ze sloupečku v prostoru Zrádce. Nejprve umístí 1 na odpovídající lištu na desce.



Provede akci podle symbolu uvedeného u daného políčka lišty – odhodí třetí vyloženou kartu dvořana zleva ze zóny dvořanů.

## Přehled symbolů na deskách Zrádce

Podobně jako ve hře více hráčů platí, že kdykoli Zrádce získává či odhazuje kartu řemeslníka nebo dvořana, na prázdné místo na plánu máte hned otočit a doplnit novou kartu z patřičného dobíracího balíčku.



Posuňte kostičku Zrádce o 1 políčko dál na stupnici výstavby hrobky.



Při závěrečném vyhodnocení získá Zrádce body za uspokojení vyznačeného boha.



Zrádce získá uvedenou kartu dvořana vyloženou v zóně dvořanů (karty se počítají zleva doprava). Efekt karty ignorujte.



Při závěrečném vyhodnocení obdrží Zrádce za každou získanou kartu dvořana tolik bodů, jakého nejvyššího čísla s tímto symbolem na lištách dosáhl. Podmínky zisku bodů uvedené na kartách dvořanů ignorujte.



Odhodte uvedenou kartu dvořana ze zóny dvořanů (karty se počítají zleva doprava). Odhozenou kartu Zrádce nezískává.



Zrádce získá ze zóny řemeslníků vyloženou kartu s nejvyšší bodovou hodnotou. V případě shodné hodnoty více karet bere první kartu zleva. Symboly zdrojů na kartách řemeslníků ignorujte.



Zrádce získá ze zóny řemeslníků vyloženou kartu s nejnižší bodovou hodnotou. V případě shodné hodnoty více karet bere první kartu zleva. Symboly zdrojů na kartách řemeslníků ignorujte.



Odhodte ze zóny řemeslníků vyloženou kartu s nejvyšší, resp. nejnižší hodnotou. V případě shodné hodnoty více karet odhodte první kartu zleva. Odhozenou kartu Zrádce nezískává.



Zrádce získává uvedenou dvojici žetonů obětin ze zóny obětin – dvojice se počítají shora dolů. Pokud je již určena dvojice políček prázdná, nebere Zrádce nic.



Zrádce získává uvedený žeton obětin ze sloupečku žetonů z pole bonusových žetonů ze zóny obětin. Žetony se počítají shora dolů. Není-li určený žeton k dispozici, nebere Zrádce nic.



Posuňte disk Zrádce v zóně Nilu o 1 stupeň výše na stupnici stejné barvy jako aktuálně **nejvíce zaplněná lišta na deskách Zrádce.** V případě shody je to levá lišta (či lišta nejvíce vlevo z nich). Je-li Zrádcův disk na dané stupnici už na nejvyšším stupni, tento efekt ignorujte.



Posuňte disk Zrádce v zóně Nilu o 1 stupeň výše na stupnici stejné barvy, jako aktuálně **nejméně zaplněná lišta na deskách Zrádce.** V případě shody je to levá lišta (či lišta nejvíce vlevo z nich). Je-li Zrádcův disk na dané stupnici už na nejvyšším stupni, tento efekt ignorujte.



Poté Kateřina zvolí, že umístí žeton na herní plán – v příslušné zóně je ještě dostupné volné pole. Tím je pro zbytek tohoto kola tato zóna nedostupná.



Nakonec umístí žeton na příslušnou lištu na desce Zrádce. Tím Zrádce uspokojí příslušného boha, za což při závěrečném vyhodnocení získá body.

## Pasování a konec kola

Jakmile Zrádci dojdou kanopy, pasuje. Přitom (na rozdíl od živých hráčů) žádnou lícem vzhůru vyloženou kanopu nezískává.

Jeho váleček však přemístíte jako obvykle na levé pole prvního řádku pyramidy zdola a posunujte ho rovněž jako obvykle, pokud vy hrajete dál a na Zrádce zase přijde řada. Má-li získat libovolný zdroj, přiďte mu, jaký chcete. Má-li získat žeton obětiny, vylosujte mu jeden z pytlíku. Zrádce žetony obětin během hry nepoužívá, ale při závěrečném vyhodnocení za ně získá body.

Když pasujete vy, vyberte si jednu z obou kanop ležících lícem vzhůru a přemístíte svůj váleček na levé pole spodního řádku pyramidy jako obvykle. Pokud Zrádci ještě zbývají kanopy, pokračujte za něj ve hře a přijde-li řada na vás, posunujte svůj váleček jako obvykle.

Zrádce pasuje, jakmile mu dojdou kanopy.

Nové kolo připravte jako obvykle, s následujícími úpravami:

- Do zóny obětin doplňte žetony tak, aby v ní zase ležely 3 dvojice žetonů a v poli bonusových žetonů byly vyloženy 3 žetony ve sloupečku pod sebou.
- Podle zdrojů uvedených na zbylé (vámi nevybrané) kanopě obsaďte políčka nákladů vstupu do příslušných zón.
- Vyložte 2 nové kanopy lícem vzhůru (v pátém kole tento krok odpadá).
- Sloupeček kanop lícem dolů pro Zrádce vytvoříte tak, že vezmete počet kanop uvedený na tolikáté desce Zrádce zleva, kolikáté začíná kolo (pro první kolo to byla první deska zleva, pro druhé kolo druhá deska zleva atd.). Bez nahlížení je položte lícem dolů poblíž desek Zrádce.

Po skončení pátého kola následuje jako obvykle závěrečné vyhodnocení.

## Nástupnictví

Na nástupnictví se nic nemění. Kdo získá dříve 2 karty dvořanů a dosáhne 3. políčka na stupnici výstavby hrobky, získá faraonův žeton.

## Závěrečné vyhodnocení

Vy si sečtete body jako obvykle. Rovněž Zrádce získá body jako obvykle, až na následující výjimky:

### Uspokojení bohů

Na lištách na deskách Zrádce jsou uvedeny symboly pro jednotlivé bohy. Jakmile je příslušné políčko lišty obsazeno žetonem zdroje, Zrádce uvedeného boha uspokojil a získá body uvedené na herním plánu zleva i zprava vedle vyobrazení tohoto boha.



### Dvořané

U Zrádce ignorujte podmínky zisku bodů uvedené na kartách dvořanů.

Nejprve zjistěte, jakého nejvyššího čísla u tohoto symbolu (viz obr. vlevo) dosáhl Zrádce pomocí žetonů zdrojů na kterékoli liště. Tímto číslem pak vynásobte celkový počet karet dvořanů, které Zrádce získal.

*Příklad: Zrádce dosáhl na lištách nejvyššího symbolu dvořanů s číslem 8. Během hry získal Zrádce 4 karty dvořanů. Za dvořany získá Zrádce celkem  $8 \times 4 = 32$  bodů.*

Pokud se Zrádci nepodaří dosáhnout žádného symbolu, vynásobte počet jím získaných karet dvořanů číslem 6.

Kdo získal celkem více bodů, vítězí. V případě shody je vítězem Zrádce!



## Přehled všech karet dvořanů



Všechny karty dvořanů jsou očíslovány v horním pravém rohu ilustrace. Zde uvádíme jejich seznam seřazený dle daného čísla.




### Trvalý efekt



#### Pisář (1–5)

**Body:** 4 body plus další 4 body za každého boha sousedícího s uvedenou zónou, kterého se vám podařilo plně uspokojit (uspokojíte-li oba sousedící bohy, získáte za pisáře celkem 12 bodů).

**Efekt:** Kdykoli můžete libovolně zaměňovat uvedené druhy zdrojů. Např. Pisář č. 1 umožňují kdykoli použít  namísto  a opačně, a to jak žetony zdrojů, tak příslušné žetony obětin.

*Každý žeton ovšem platí jen za jednu barvu současně. Pokud např. používáte  jako  k uhrazení nákladů vstupu do zóny, nemůžete si z nákladů akce odečíst 1  (ačkoli je žeton opravdu zelený), protože jste jej použili jako černý.*



#### Generál (6)

**Body:** 7 bodů plus další 4 body za faraonův žeton a za žeton začínajícího hráče (za každý žeton zvlášť, máte-li oba, získáte celkem 15 bodů).

**Efekt:** Když pasujete, můžete zároveň hned posunout svůj váleček o jedno pole na pyramidě dále (nemusíte čekat, až přijdete znovu na řadu, a jste-li prvním pasujícím, automaticky dostanete i žeton začínajícího hráče). Jakmile přijdete poté znovu na řadu, posunujete váleček jako obvykle.

Pokud pasujete jako poslední, nemá pro vás tento efekt žádný význam.

### Architekt (7), Knězka (8), Předák (9), Hlavní dekoratér (10)

**Body:** 10 bodů (12 v případě Knězky).

**Efekt:** V uvedené zóně můžete náklady vstupu do ní uhradit žetonem zdroje libovolného druhu – na volné políčko na centrálním kruhu položte libovolný základní žeton zdroje. Žeton v tomto případě platí za **svou vlastní barvu** (nikoli barvu požadovanou na centrálním kruhu) a jako takový jej můžete odečíst z nákladů na provedení akce dané zóny.



**Soudec (11)****Body:** 12 bodů.**Efekt:** V zóně dvořanů smíte uhradit náklady vstupu 5 libovolnými žetony zdrojů, nemusí být každý jiný, jak je požadováno standardně.**Velkovezír (12)****Body:** 3 body plus 3 body za každou kartu dvořana (včetně Velkovezíra, takže za něj vždy získáte celkem alespoň 6 bodů).**Efekt:** Žádný efekt.**Jednou za kolo**

Připomínáme, že karty s tímto symbolem máte po použití natočit naležato a naznačit tak, že jejich schopnost již byla dané kolo již využita. Během přípravy na příští kolo je opět otočíte do svislé polohy.

**Lékař (13)****Body:** 6 bodů plus další 2 body za každou kartu řemeslníka s různou bodovou hodnotou (máte-li tedy více karet řemeslníků se shodnou bodovou hodnotou, započítá se vám jen jedna).**Efekt:** Můžete využít akci v zóně řemeslníků, i když jsou všechna políčka vstupu do ní obsazená. Náklady vstupu (v patřičné barvě) i akce však musíte uhradit normálně.**Hlavní dodavatel (14)****Body:** 6 bodů plus další 2 body za každý krok na stupnici výstavby hrobky, který jste během hry podnikli.**Efekt:** Můžete využít akci v zóně hrobky, i když jsou všechna políčka vstupu do ní obsazená. Náklady vstupu (v patřičné barvě) i akce však musíte uhradit normálně.**Velekněz (15)****Body:** 6 bodů plus další 2 body za každý váš zbylý žeton obětín.**Efekt:** Můžete využít akci v zóně obětín, i když jsou všechna políčka vstupu do ní obsazená. Náklady vstupu (v patřičné barvě) i akce však musíte uhradit normálně.**Správkyně (16)****Body:** 5 bodů plus další 3 body za každou stupnici vlivu v zóně Nilu, kde se vám podařilo dosáhnout nejvyššího stupně.**Efekt:** Můžete využít akci v zóně Nilu, i když jsou všechna políčka vstupu do ní obsazená. Náklady vstupu (v patřičné barvě) i akce však musíte uhradit normálně.**Vědma (17)****Body:** 3 body plus další 3 body za každého plně uspokojeného boha.**Efekt:** Můžete si vyměnit jeden žeton zdroje základního druhu za jiný (platí i při využití žetonů obětín a při obdržení zdrojů po výběru kanopy v okamžiku, když pasujete).**Pokladník (18)****Body:** 8 bodů plus další 2 body za každý váš zbylý žeton .**Efekt:** Můžete si vyměnit jeden žeton zdroje základního druhu za (platí i při využití žetonů obětín a při obdržení zdrojů po výběru kanopy v okamžiku, když pasujete).**Učitel (19)****Body:** 7 bodů plus další 1 bod za každý váš zbylý žeton zdroje základního druhu (počítají se i žetony obětín zdrojů základního druhu, ale za nezískáte nic).**Efekt:** Když získáte kanopy, získáte navíc 1 libovolný žeton zdroje základního druhu (platí i při získání kanopy v okamžiku, když pasujete, pokud jste učitele v daném kole dosud nevyužili).**Diplomat (20)****Body:** Tolik bodů, kolik bodů celkem získáváte za jiného svého dvořana.**Efekt:** Když získáte kanopy, můžete ji odhodit a vzít si libovolné 3 žetony zdrojů základních druhů (platí i při získání kanopy v okamžiku, když pasujete, pokud jste diplomata v daném kole dosud nevyužili).**Jednorázový efekt při vyložení****Dvorní úředník (21)****Body:** 2 body.**Efekt:** Posuňte svůj disk či disky na jedné či více stupnicích vlivu v zóně Nilu celkem o 3 stupně výš a vezměte si 2 .**Dvorní úředník (22)****Body:** 4 body.**Efekt:** Posuňte svůj disk či disky na jedné či více stupnicích vlivu v zóně Nilu celkem o 2 stupně výš a vezměte si 2 žetony obětín (z pole bonusových žetonů v zóně obětín a/nebo z pytlíku).**Dvorní úředník (23)****Body:** 0 bodů.**Efekt:** Vezměte si 1 kartu řemeslníka (z vyložených v zóně řemeslníků nebo náhodnou z balíčku, zdroje uvedené na ní samozřejmě získáváte) a vezměte si 1 .**Dvorní úředník (24)****Body:** 0 bodů.**Efekt:** Vezměte si 1 kartu řemeslníka (z vyložených v zóně řemeslníků nebo náhodnou z balíčku, zdroje uvedené na ní samozřejmě získáváte) a vezměte si 1 žeton obětín (z pole bonusových žetonů v zóně obětín nebo z pytlíku).**Dvorní úředník (25)****Body:** 2 body.**Efekt:** Postupte o 1 políčko vpřed na stupnici výstavby hrobky (bez hrazení nákladů za toto políčko) a vezměte si 1 .**Dvorní úředník (26)****Body:** 2 body.**Efekt:** Postupte o 1 políčko vpřed na stupnici výstavby hrobky (bez hrazení nákladů za toto políčko) a vezměte si 1 žeton obětín (z pole bonusových žetonů v zóně obětín nebo z pytlíku).

## Shrnutí

Hráči se střídají po jednom na tazích po směru hodinových ručiček.

### Ve svém tahu můžete

- A. provést právě jednu akci;
- B. pasovat.

#### A. Provedení akce

Za provedení akce musíte uhradit

- náklady vstupu do zóny;
- náklady samotné akce (započítávají se i uhrazené náklady vstupu do zóny).

#### B. Pas


- Vezměte si jednu z kanop lícem vzhůru;
- přemístěte svůj váleček na pyramidu času;
- přijdete-li znovu na řadu, posuňte váleček o 1 pole doprava a získáte uvedenou odměnu.

### Konec kola

Jakmile všichni hráči pasovali, kolo končí.

### Příprava nového kola

Konec kola a příprava kola nového

- Všechny žetony zdrojů z herního plánu vraťte do banku;
- doplňte žetony do zóny obětín;
- pootočte centrální kruh ve směru otáčení o jednu zónu dále;
- vyžité karty dvořanů s efektem typu jednou za kolo  otočte nastojato;
- vyložte nové kanopy v počtu hráčů lícem vzhůru (v posledním kole hry odpadá).

### Konec hry

Po pátém kole hra končí. Kdo získal nejvíce bodů, vítězí! V případě shody vítězí držitel faraonova žetonu, případně ten z dotčených hráčů, komu zbylo více žetonů zdrojů a obětín (dohromady). Trvá-li stále shoda, hráči se o vítězství dělí.

## Tiráž

Autoři: Sylvain „Sylas“ Lasjuilliaris, Henri „Pym“ Molliné  
Ilustrace a grafický design: Christine Alcouffová  
Český překlad: Karel Vlasák  
Grafická sazba: Jiřina Kelnarová, Michal Stárek

**MINDOK**

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 mindok.cz  
 /hry.mindok  
 /\_mindok\_

## Přehled všech symbolů

 Zaplatte 1  .	 Vezměte si 1  .
 Zaplatte 1  .	 Vezměte si 1  .
 Zaplatte 1  .	 Vezměte si 1  .
 Zaplatte 1  .	 Vezměte si 1  .
 Zaplatte 1  .	 Vezměte si 1  .
 Zaplatte 1 žeton zdroje libovolného druhu.	 Vezměte si 1 libovolný žeton zdroje základního druhu.
 Zóna obětín	 Vezměte si 1  (tj. žolík za 1 libovolný zdroj základního druhu).
 Zóna dvořanů	 Otočte 1 kanopu z dobíracího sloupečku. Vezměte si žetony zdrojů na ní vyznačených a kanopu odhodte.
 Zóna řemesníků	 Vezměte si žeton obětiny z pole bonusových žetonů nebo z pytlíku.
 Zóna Nilu	 Žeton obětiny.
 Zóna hrobky	 Karta řemesníka.
 Bůh sousedící se zónou obětín	 Karta dvořana.
 Bůh sousedící se zónou dvořanů	 Postupte o 1 stupeň na jedné z uvedených stupnic vlivu v zóně Nilu.
 Bůh sousedící se zónou řemesníků	 Postupte o 1 stupeň na libovolné stupnici vlivu v zóně Nilu.
 Bůh sousedící se zónou Nilu	 Stupnice vlivu v zóně Nilu, kde jste dosáhli alespoň 1. stupně.
 Bůh sousedící se zónou hrobky	 Stupnice vlivu v zóně Nilu, kde jste dosáhli nejvyššího, 3. stupně.
 Blíže neurčený bůh	 Postupte o 1 políčko na stupnici výstavby hrobky.
 Centrální kruh s políčky nákladů vstupu do zón.	 Žeton začínajícího hráče.
 Pyramida času.	 Faraonův žeton.