

Paolo Mori

CAESAR!



Ovládněte Řím ve 20 minutách

Římská republika má na kahánku. Schyluje se k bratrovražednému boji mezi Caesarem a Pompeiem. Dva hráči se chopí role velitelů legií s cílem zaujmout strategické pozice na bojištích, dobýt klíčové provincie a nakonec strhnout vládu nad celým Římem do svých rukou.

HERNÍ MATERIÁL

- ▶ 1 herní plán
- ▶ 32 základních žetonů vlivu (po 16 pro každou stranu)
- ▶ 18 žetonů bonusů provincií
- ▶ 24 žetonů kontroly (po 12 pro každou stranu)
- ▶ 2 plátěné sáčky
- ▶ 2 zástěny
- ▶ pravidla hry
- ▶ Rozšíření:
 - ▼ 6 žetonů vlivu Centurion (po 3 pro každou stranu)
 - ▼ 6 žetonů bonusů provincií (3 Jed a 3 Centurion)
- ▶ 10 taktických destiček pro sólovou hru


Popis herního plánu

Na herním plánu jsou vyznačeny provincie pozdní římské republiky a okolní teritoria. V každé provincii s výjimkou Itálie je vyznačeno **1 pole dané provincie** (v provincii Italia jsou vyznačena pole dvě). Na začátku hry jsou pole provincie obsazeny **žetonem bonusu provincie**, později jej nahradí **žeton kontroly** jedné ze stran.

Na hranicích provincií jsou vyznačena **hraniční pole** několika druhů – každé přísluší **oběma** spolu sousedícím provinciím. Sem budete pokládat své **žetony vlivu** s cílem získat v provinciích větší vliv a tím je obsadit.



Popis žetonů vlivu

Na každém žetonu vlivu je vyznačen jeden symbol (výjimečně dva) a dvě čísla. Symboly udávají druh hraničního pole, kam se dá žeton položit, čísla udávají různě velký vliv v sousedících provinciích. Symbol  je žolíkový, takový žeton lze položit na libovolné hraniční pole.



žeton vlivu
Pompeia



žeton vlivu
Caesara



žolíkový žeton
vlivu Pompeia

PŘÍPRAVA HRY

1. Položte herní plán doprostřed stolu.
2. Na pole provincie Italia s plným okrajem položte žeton bonusu provincie Senát (viz obr.).
3. Na pole ostatních provincií rozmístěte žetony bonusu provincií lícem vzhůru náhodně (na pole provincie Italia s čárkovaným okrajem nepokládejte žádný žeton).
4. Rozhodněte, kdo bude hrát za Caesara (červený) a kdo za Pompeia (modrý). Každý hráč si vezme svůj sáček, vloží do něj všechny své žetony vlivu, pečlivě je zamíchá a vylosuje si **dva**. Ty si položí za svou zástěnu lícem nahoru, aby je soupeř neviděl. Žetony za zástěnou tvoří vaši **zásobu**.
5. Každý hráč si rovněž vezme svoje žetony kontroly a umístí je do připravených polí na svojí straně herního plánu.



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají na tazích jeden po druhém, začíná hráč za Caesara.

Ve svém tahu provedte následující kroky v daném pořadí:

1. Umístíte jeden libovolný žeton vlivu ze své zásoby (tj. za zástěnou) **na volné hraniční pole** odpovídajícího druhu. Natočte žeton tak, aby bylo jasné, **které číslo patří které provincii**.
2. Dojde-li k situaci, že jsou všechna hraniční pole některé provincie obsazena žetony vlivu, je daná provincie **uzavřená**. Vyhodnoňte ji takto (jsou-li uzavřeny obě, může aktivní hráč, neboli hráč na tahu, zvolit pořadí vyhodnocení libovolně):

- ▶ Hráč, který provincii uzavřel (položil svůj žeton vlivu na poslední volné hraniční pole dané provincie), si vezme žeton bonusu dané provincie.
- ▶ Sečtete hodnoty všech žetonů vlivu příslušející dané provincii, pro každou stranu zvlášť. Hráč, jehož vliv je vyšší, získá nad provincií kontrolu – položí svůj žeton kontroly na pole dané provincie. V případě shody nezíská až do konce hry kontrolu nad touto provincií nikdo – pole provincie zůstane volné.
- ▶ Získáte-li kontrolu nad provincií Italia, položte do ní dva své žetony kontroly – na každé pole této provincie po jednom.
- ▶ Na hraniční pole mezi dvěma sousedícími provinciemi, které obě



Caesar umístí svůj žeton vlivu tak, že v provincii Sicilia bude mít vliv 5 a v provincii Sardinia 1.



Pompeius umístí svůj žeton vlivu 3/3 tak, že uzavře provincii Achaia. Vezme si žeton bonusu této provincie, ale Caesarův vliv je vyšší (8 : 4), takže na pole Achaie položí svůj žeton kontroly Caesar.

kontroluje týž hráč, může tento hráč také položit 1 svůj žeton kontroly navíc (jako bonus za kontrolu nad sousedícími provinciemi – překryjte jím žeton vlivu, ať už patřil kterémukoli hráči). Pokud mohou v témže tahu takto pokládat žetony kontroly na hranice oba hráči, umístí všechny svoje nejprve aktivní hráč.

- ▶ V tomto okamžiku můžete provést efekt právě získaného žetonu bonusu provincie. Není to povinné, ale pokud ho neprovedete teď, efekt propadá. Nelze si ho schovat na později. Žetony Senát představují určitou výjimku, viz níže.

3. Vylosujte si ze svého sáčku **právě 1 nový žeton** a přidejte ho do své zásoby.



Pompeius položí svůj žeton vlivu 5/1 tak, že uzavře provincii Asia, sousedící s jím již kontrolovanou provincií Syria. Může svým dalším žetonem kontroly překrýt Caesarův červený žeton vlivu na hraničním poli mezi Asií a Syrií (Caesarův žeton vlivu už v tomto okamžiku stejně nemá žádný význam).

KONEC HRY

Nemůžete-li na začátku svého tahu na herní plán platně umístit žádný svůj žeton vlivu, prohráváte. Soupeř vítězí a jeho postava se stává diktátorem Říma!

Jinak hru vyhrává, kdo se dříve zbaví všech svých žetonů kontroly (umístí je na herní plán nebo pod své žetony bonusů provincií Senát – viz dále). V okamžiku, kdy se některý hráč zbaví svého posledního žetonu kontroly, hra okamžitě končí. Daný hráč vítězí a jeho postava se stává diktátorem Říma!

PŘEHLED BONUSŮ PROVINCIÍ

Taktika [4]



Můžete provést další tah. (Získáte-li během jednoho tahu dva tyto žetony, získáte jen jeden tah navíc.) Pokud se vám však podaří v dodatečném tahu navíc získat další žeton Taktika, můžete získat i třetí tah navíc bez přerušení atd.

Bohatství [4]



Počet žetonů vlivu ve vaší zásobě se zvyšuje o 1 – vylosujte si hned další žeton ze svého sáčku navíc k obvyklému žetonu na konci tahu. Od tohoto okamžiku do konce hry budete mít v zásobě o jeden žeton navíc.

Síla [4]



Otočte jeden **soupeřův žeton vlivu nebo kontroly lícem dolů**. Žeton vlivu lícem dolů má hodnotu 0/0 (*ovšem na již uzavřenou provincii nemá tato změna žádný vliv, a to ani v případě, že tuto uzavřenou provincii nekontroluje nikdo*). Leží-li na poli provincie žeton kontroly lícem dolů, není možné na hraniční pole této provincie pokládat žetony kontroly (tj. není možné uplatnit bonus za kontrolu sousedících provincií).

Senát [6]



Získaný žeton Senát si vezměte a položte na svou stranu plánu na pole k tomu určená (vedle vašich žetonů kontroly). Pokud při získání žetonu Senát získáte nad provincií kontrolu, můžete **pod žeton Senát navíc položit další svůj žeton či žetony kontroly** – a to tolik žetonů kontroly, kolik máte celkově žetonů Senát. Pokud nad danou provincií kontrolu nezískáte, žeton Senát si také ponechte, jen pod něj nepokládejte žádné své žetony kontroly.

Příklad: Caesar získá svůj první žeton Senát a získá nad provincií kontrolu. Pod získaný žeton Senát může položit 1 svůj žeton kontroly. Později získá druhý žeton Senát, ale kontrolu nad provincií získá Pompeius. Caesar si získaný druhý žeton ponechá. Ještě později Caesar získá třetí žeton Senát, nad provincií získá kontrolu a pod žeton Senát vloží 3 žetony kontroly!

Jed [3]



Jen v rozšíření Jed. Soupeř vrátí jeden svůj náhodně určený žeton ze zásoby do sáčku (oba se na něj smějí podívat). Od té chvíle má v zásobě o žeton méně.

Centurion [3]



Jen v rozšíření Centurioni. Na konci tahu si namísto losování nového žetonu ze sáčku zvolte jeden ze svých žetonů vlivu Centurion a přidejte ho do své zásoby.

ROZŠÍŘENÍ

Autor: Dávid Turczy

Jakmile se s hrou v základním režimu seznámíte, můžete si ji zpestřit zařazením těchto dalších volitelných modulů. Lze je i libovolně kombinovat.

JED

Dodatečný herní materiál



- ▶ 3 žetony bonusu provincií Jed

Příprava hry

3. Nahraďte novými žetony bonusu provincií Jed tři náhodně určené žetony bonusu provincií ze základní hry.
4. Oba hráči začínají s 3 žetony vlivu v zásobě místo 2.

Průběh hry

Hra probíhá jako obvykle. Získáte-li žeton Jed, soupeř vrátí jeden svůj náhodně určený žeton ze zásoby do sáčku (oba se na něj smíte podívat) a bude mít v zásobě o 1 žeton méně. Nezapomeňte, že v okamžiku, kdy na začátku svého tahu nemůžete na herní plán platně umístit žádný žeton vlivu, hru prohráváte!

CENTURIONI

Dodatečný herní materiál



- ▶ 3 žetony bonusu provincií Centurion
- ▶ 3 žetony vlivu Centurion pro každého hráče

Příprava hry

3. Nahraďte novými žetony bonusu provincií Centurion tři náhodně určené žetony bonusu provincií ze základní hry.
4. Každý hráč si připraví před sebe na stůl své 3 žetony vlivu Centurion.



Průběh hry

Hra probíhá jako obvykle. Získáte-li žeton bonusu provincie Centurion, na konci tahu si namísto losování nového žetonu ze sáčku zvolte jeden ze svých žetonů vlivu Centurion a přidejte ho do své zásoby.

KONTROLNÍ STANOVISŤE

Lze hrát pouze při kombinaci modulů Jed a Centurioni.

Příprava hry

3. Přebytečné žetony bonusů provincií nevracejte do krabice, ale vytvořte jejich bank lícem dolů vedle herního plánu.

Průběh hry

Hra probíhá jako obvykle. Chcete-li položit svůj žeton vlivu na některé ze tří hraničních polí Kontrolní stanoviště (jsou ohraničená dvojitou plnou čarou), můžete žeton vlivu položit lícem dolů (bude mít hodnotu 0/0), ale za to si smíte vylosovat jeden s žetonů bonusů provincií z banku a vyhodnotit ho.

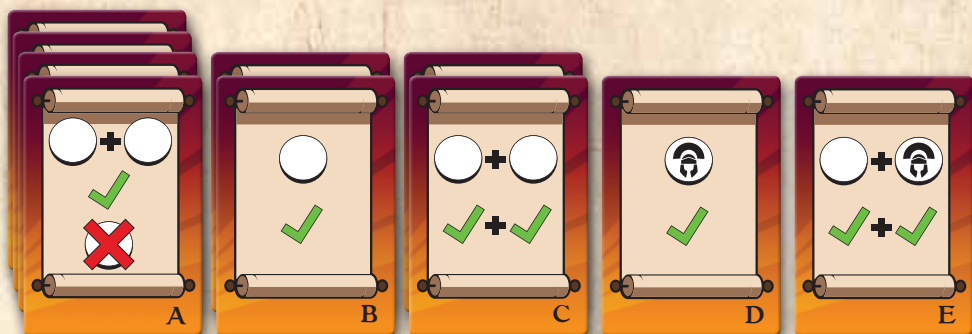


SÓLOVÝ REŽIM

V sólové hře budete hrát za Caesara nebo Pompeia proti virtuální postavě Crassa, třetího člena prvního římského triumvirátu. Zvolte si libovolnou ze stran, za virtuálního hráče použijte žetony druhé strany.

DODATEČNÝ HERNÍ MATERIÁL

- ▶ 8 taktických destiček (A, B, C)
- ▶ 2 další taktické destičky pro hru s rozšiřujícími moduly (D, E)



PŘÍPRAVA HRY

- ▶ Crassovi vylosujte 3 žetony vlivu a vyložte mu je lícem nahoru do řady zleva doprava. Zamíchejte taktické destičky v počtu a druhu odpovídajícím zvolené obtížnosti a vytvořte z nich dobírací balíček lícem dolů:
 - ▼ **Nízká:** $4 \times A$, $2 \times B$
 - ▼ **Střední:** $3 \times A$, $2 \times B$, $1 \times C$
 - ▼ **Vysoká:** $4 \times A$, $2 \times C$
- ▶ Ostatní prvky připravte ke hře jako obvykle.
- ▶ Začíná Crassus.

PRŮBĚH HRY

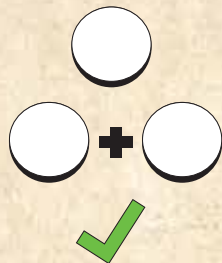
Vy provádíte svůj tah jako obvykle.

PRŮBĚH TAHU CRASSA

Vyhodnocení taktické destičky

Otočte vrchní taktickou destičku z dobíracího balíčku a proveďte všechny akce na ní uvedené.

Poté taktickou destičku odložte. Je-li dobírací balíček destiček prázdný, vytvořte nový zamícháním odložených destiček.



► Vylosujte Crassovi uvedený počet žetonů vlivu z jeho sáčku a vyložte je na konec řady (tj. doprava). Pokud není v sáčku žetonů dost, vylosujte, kolik můžete (případně nedělejte nic).

► Za každý takovýto symbol umístěte jeden Crassův žeton vlivu na herní plán (algoritmus určení žetonu a pole viz dále). Je-li symbol uveden víckrát, umísťujte žetony jeden po druhém.



► Odhoďte první žeton vlivu Crassa z řady (tj. zleva) zpět do jeho sáčku. Pokud jste v tomto kole nemohli vylosovat ze sáčku potřebný počet žetonů, protože jich v sáčku nebylo dost (viz výše), žádný žeton dle tohoto symbolu neodhazujte.

Umístění žetonů vlivu

Kdykoli Crassus umísťuje žeton vlivu, vyberte jej z řady a umístěte dle algoritmu níže. Dojde-li v tahu Crassa k uzavření provincie, vyhodnoťte ji jako obvykle s tím rozdílem, že v případě shody vlivu obsadí provincii Crassus.

Žetony bonusů provincií, které kontrolují Crassus, vyhodnoťte takto:

▼ **Senát, Jed** – vyhodnoťte jako obvykle.

▼ **Ostatní** – žeton odhoďte bez účinku (chcete-li dále zvýšit obtížnost, můžete vždy při odhození takového žetonu bonusu odhodit také jeden Crassův žeton kontroly).

Algoritmus volby žetonu a pole, kam ho máte za Crassa umístit

► Může-li Crassus **získat kontrolu** nad nějakou provincií umístěním jednoho žetonu vlivu, umístěte a orientujte tak žeton s **nejmenší postačující hodnotou**. Crassus získá žeton bonusu provincie, který hned vyhodnoťte.

- ▶ Může-li Crassus **uzavřít** nějakou provincii umístěním jednoho žetonu vlivu, i když kontrolu převzmete vy, aniž byste tím zároveň okamžitě vyhráli hru, umístěte a orientujte tak žeton s nejmenší postačující hodnotou. Crassus získá žeton bonusu provincie, který hned vyhodnoťte.
- ▶ Je-li **vliv** Crassa v některé neuzavřené provincii **menší než váš**, umístěte žeton vlivu s nejvyšší hodnotou do provincie, kde je rozdíl vlivu největší v Crassův neprospěch.
- ▶ Má-li Crassus v některé provincii **vliv**, umístěte žeton vlivu s nejvyšší hodnotou do provincie, kde je nejbližší k převzetí kontroly (chybí mu nejmenší vliv, aby nad provincií získal kontrolu).
- ▶ Může-li Crassus umístit žeton vlivu do provincie **sousedící s jím kontrolovanou provincií**, umístěte tak žeton vlivu s nejvyšší hodnotou. Je-li možností více, zvolte provincii, kam lze umístit žeton s nejvyšší hodnotou.
- ▶ Umístěte žeton vlivu do **centrální provincie** (Sardinia, Sicilia, Italia, Achaia, Creta), do níž lze umístit žeton s nejvyšší hodnotou (je-li možností více a patří mezi ně Italia, zvolte Italii, jinak viz níže).
- ▶ Umístěte žeton vlivu do kterékoli provincie, kam lze umístit žeton vlivu s nejvyšší hodnotou (je-li možností více, viz níže).

Postup v případě, že je více možností, do které provincie žeton umístit

- ▶ Provincie sousedící s jinou provincií, již Crassus už kontroluje
- ▶ Provincie, kde lze získat bonus provincie Senát
- ▶ Provincie, kde lze získat bonus provincie Jed (hrajete-li s modulem Jed)
- ▶ Centrální provincie (Sardinia, Sicilia, Italia, Achaia, Creta)
- ▶ Provincie sousedící s centrální provincií
- ▶ Provincii ze zbývajících určete náhodně

Volba pole ve zvolené provincii

- ▶ Pole sousedící s provincií, kde je největší rozdíl vlivu v Crassův neprospěch
- ▶ Pole sousedící s centrální provincií
- ▶ Pole ze zbývajících určete náhodně

Volba žetonu v případě shody

- ▶ Žeton s jiným než žolíkovým symbolem
- ▶ Žeton s nejvyšším (nebo nejnižším, podle zadání viz výše) součtem obou hodnot
- ▶ Žeton v řadě zleva.

KONEC HRY

Hra končí jako obvykle.

SÓLOVÁ HRA S ROZŠIŘUJÍCÍMI MODULY

JED


Beze změn.

CENTURIONI

Příprava hry

- ▶ Vytvořte náhodně uspořádaný sloupeček 3 žetonů vlivu Centurioni Crassa lícem dolů.
- ▶ Použijte následující taktické destičky:
 - ▼ **Nízká úroveň:** 4 × A, 1 × B, 1 × D
 - ▼ **Střední úroveň:** 2 × A, 2 × B, 1 × C, 1 × D
 - ▼ **Vysoká úroveň:** 4 × A, 1 × C, 1 × E

Průběh hry

- ▶ Význam symbolu  na taktické destičce:
 - ▼ **Vezměte vrchní žeton vlivu Centurion Crassa z připraveného sloupečku a přidejte ho do řady doprava.**
- ▶ Získá-li Crassus žeton bonusu provincie Centurion, odhodte ho jako žeton Taktika, Bohatství či Síla.

KONTROLNÍ STANOVIŠTĚ

Beze změn, Crassus nikdy neumístí svůj žeton vlivu lícem dolů.

TIRÁŽ

Autor: Paolo Mori

Rozšiřující moduly: Dávid Turczi

Sólový režim: Dávid Turczi a Nick Shaw

Ilustrace na krabici: Paul Sizer

Další ilustrace a grafika: Florentyna

Butlerová a Nick Avallone

Vývoj: Dávid Turczi

Produkce: Mark Cooke

Vedoucí výroby: Will Townshend

Český překlad: Karel Vlasák

Na testování se podíleli: Francesco Sirocchi,

Danilo Bersani, Andrea Bortolotti, Manuel

Busi, Axum Cotti, Simone Luciani, Daniele

Molinari, Michele Scarpenti, Silvano

Sorrentino, Emiliano Venturini, Noralie

Lubbersová, Frank de Jong, Jace Ravensburg

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na +420 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

 mindok.cz
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)