

VERONA

Petr Chval



Pravidla hry / Rulebook / Spielregeln



VERONA

Pravidla hry

Obsah

Vítejte ve Veroně	3
O hře	3
Přehled komponent.....	3
Příprava hry	3
Herní plán.....	3
Vybava hráčů.....	3
Přípravné kolo.....	3
Průběh hry.....	4
A. Nabídnutí budovy.....	4
B. Plánování akcí.....	4
C. Vyhodnocování akcí v ulicích.....	4
Vyhodnocení jedné ulice.....	4
C1. Intrikáni proti všem (odhadování).....	5
C2. Útočníci mezi sebou (dražba o nejsilnějšího).....	5
C3. Obránci brání nejsilnějšímu útočnickovi (hod kostkou).....	5
C4. Úspěch akce.....	5
C5. Plnění úkolů.....	6
D. Konec kola	6
Ovládnutí budov	6
Zisk.....	7
Zbrojení.....	7
Posunutí žetonu začínajícího hráče	7
Konec hry.....	7
Příloha	8
Přehled budov.....	8
Další komentáře	8
FAQ.....	8



Vítejte ve Veroně

V severní Itálii přehlušil tiché dozvuky středověku nástup renesance. Verona je centrum obchodu a kultury, korupce a intrik. A rovněž dějištěm nejznámější Shakespeareovy tragédie. Je městem mocným, bohatým a natolik pyšným, že se zřeklo vlády italské šlechty i vlivu Svaté říše římské. Křehkou vládu nad Veronou drží kníže Escalus. Je však slabý a nechává rozhodovat ostatní. Moc uvnitř hradeb města nakonec může získat téměř kdokoli. Chce to mít jen dostatek odvahy, síly, drzosti a orientace ve spleti veronských uliček i mocenských nitek.

Pět nejvlivnějších rodů usiluje o dominantní postavení. Úplatky, intriky, krev v ulicích – nic jim není zatěžko na cestě k neomezené vládě. Všichni ale již tuší, že se konečně schyluje k rozhodnutí, kdo ovládne město a ukončí tak vleklou rodovou válku.

O hře

Hra Verona vás zavede do doby znesvářené šlechty, intrik a soubojů na kordy, do prostředí, které inspirovalo Williama Shakespeara k napsání příběhu Romea a Julie a nás k vytvoření této hry.

Budete ovládat jeden z nejsilnějších rodů Verony a konkurovat slavným Montekům nebo proslulým Kapuletům. S dobře naplánovaným použitím úplatků na správných místech, včas vyvolanými rvačkami a s přívrženci na dobrých pozicích se pokusíte obsadit významné budovy města a naklonit si co nejvíce vlivných osob plněním jejich úkolů. Tím vším získáváte ve městě vliv.

Hru vyhraje a Veronu ovládne ten, kdo tohoto vlivu získá nejvíce. Musíte však postupovat rychle, neboť hra většinou trvá jen pět kol – skončí ve chvíli, kdy je ovládnuta pátá budova.

Přejeme hodně zdarů!



Přehled komponent

- 110 žetonů Florinů (39x v hodnotě 1, 28x 5, 31x 10 a 12x 20)
- 45 žetonů akcí (5 sad po 9 žetonech) v barvách hráčů
- herní plán (mapa Verony)
- 27 karet budov (po 9 ve 3 jazycích)
- 20 karet úkolů
- 15 karet intrik (5 sad po 3 kartách)
- 5 zástěn
- 80 přívrženců (5 sad po 16 žetonech)
- 30 žoldáků (figurky)
- 3 osmistěnné kostky
- žeton začínajícího hráče a pravidla hry

Herní kostky

Verona používá osmistěnné kostky. Vždy, když na kostce padne číslo 8, hází se znovu a nová hodnota se přičítá k původnímu součtu. Takto lze občas dosáhnout vysokých součtů a překvapit protihráče. Příklad: Na 2 kostkách padlo 4 a 8. Kostkou s 8 hodíme znovu. Opět padne 8. Hodíme s ní potřetí a padne 1. Hodnota hodu je tedy $4+8+8+1=21$.

Ulice

V pravidlech se často objevuje výraz ulice. Myslí se tím jak ulice, tak náměstí. Ulice jsou rozděleny do 5 čtvrtí. Pro přehlednost začínají všechny ulice v jedné čtvrti stejným písmenem: východní (C), západní (P), severní (S), jižní (R) a centrální (M). Ulice jsou navíc rozlišeny barevně a zároveň symboly podle toho, zda spadají pod správu církve (modrá; kříž), cechů (žlutá; váhy), knížete (červená; korunka), nebo jsou bez správy (zelená; bota). Sousední ulice jsou ty ulice, u nichž se opticky stýkají jejich barevné plochy, a nebo jsou spojeny mostem. Sousední jsou i Via Rosa a Via Montani - styk barevných ploch je vidět v bráně hradby.

Příprava hry

Herní plán

Na začátek je třeba připravit herní plán. Rozložte jej doprostřed stolu, vedle něj položte peníze, žoldáky (figurky) a kostky. Vyberte a odložte karty budov, které nemají texty ve vašem jazyce. S nimi nebudete hrát. Balíček karet budov zamíchejte a obraťte ho zatím lícem dolů.

Každý hráč obdrží

- sadu plánovacích žetonů své barvy
- všechny žetony přívrženců své barvy
- zástěnu své barvy
- peníze v hodnotě 20 Florinů
- karty úkolů – rozdávají se rovným dílem dle tabulky níže. Případné přebytečné karty úkolů vraťte do krabice.

Pozor! Úkoly jsou tajné, smí se na ně dívat jen ten hráč, kterému patří. Pečlivě prostudujte úkoly, které jste dostali, abyste mohli naplánovat strategii k jejich plnění. Bez splnění aspoň některých úkolů jen těžko dosáhnete dostatečného počtu bodů pro vítězství.

Počet karet úkolů pro hráče:

2 hráči – 7 karet úkolů	4 hráči – 5 karet úkolů
3 hráči – 6 karet úkolů	5 hráčů – 4 karty úkolů

Hru začíná a žeton začínajícího hráče obdrží ten hráč, který naposledy četl nějaké dílo od Williama Shakespeara.

Přípravné kolo

Ještě než se začne hrát, je třeba rozmístit přívržence všech soupeřících rodů, kteří již ve městě jsou. Začínající hráč umístí jeden svůj žeton přívržence do libovolné ulice nebo náměstí na herním plánu. Po něm umístí jeden svůj žeton hráč po jeho levici atd. Takto se hráči postupně střídají, dokud každý neumístí tři žetony přívrženců. Hráč smí umístit přívržence jen do prázdné ulice. V tomto kole není povoleno umístit žetony do ulic v centrální čtvrti.

Průběh hry

Každé kolo hry probíhá v pěti fázích:

- A. **Nabídnutí budovy** – v této fázi se odkryje budova, o kterou budou hráči usilovat
- B. **Plánování akcí** – každý hráč naplánuje akce, které bude toto kolo provádět
- C. **Vyhodnocení akcí v ulicích** – probíhá postupně po ulicích, kde jsou naplánované nějaké akce. V každé ulici se postupuje následovně:
 1. **intrikán** proti všem – všichni se snaží zabránit intrice tím, že **odhadnou**, jaký druh intriky chce intrikán provést.
 2. **útočníci** mezi sebou **draží** o nejsilnějšího – pomocí peněz (korupce) nebo žoldáků (násilí)
 3. **obránci** brání nejsilnějšímu útočnickovi pomocí **hodu kostkou**.
 4. **provedení úspěšné akce**
 - **Korupce** přidá do ulice jeden žeton přívržence hráčovy barvy.
 - **Násilí** umožní hráči odstranit z ulice jednoho soupeřova přívržence.
 - **Intrika** vám umožní ze sousední ulice přesunout přívržence, který intriku provedl.
 5. **plnění úkolů** - hráči mohou vyložit splněnou kartu úkolu a ihned provést její efekt
- D. **Konec kola** – zisk peněz, budov a jiných výhod
 - **obsazení budov** – pokud jsou splněny předepsané podmínky, jeden hráč budovu obsadí
 - **zisk peněz** – hráči získají peníze od svých přívrženců (nejméně 20 Florinů)
 - **zbrojení** – hráči mohou najímat žoldáky
 - **změna pořadí** – žeton začínajícího hráče se posune doleva

Není-li řečeno jinak, hráči se střídají po směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem.

A. Nabídnutí budovy

Čas od času se stane, že se soupeřícím rodům naskytne možnost přivábit do svých služeb některé z vlivných obyvatel Verony. Lakomí radní lačnicki po penězích nebo bojechtiví strážníci z Mýtné brány, kteří se už nemohou dočkat, až vtrhnou do ulic... Ať je to tak či onak, ten, kdo jednou získá jejich náklonnost, z ní bude těžit až do samého konce.

V prvním kole otočte nejdříve balíček budov lícem nahoru.

Začínající hráč odsune jednu kartu budovy z vrchu balíčku. O tu se bude nyní soupeřit. Zároveň tím odkryje kartu budovy ležící pod ní. O tu se bude soupeřit v příštím kole, ale hráči ji mohou už teď zahrnout do svých plánů.

Budovu může získat jen jeden hráč, proto dojde-li k rovnosti, zůstává budova v nabídce a příští kolo se o ni bude soupeřit znovu. I když v nabídce nějaká budova zůstane, každé kolo se odkryje další. Takto může být tedy v nabídce i více budov najednou.

B. Plánování akcí

Ač znesvářené rody připravují svoje pikle tajně, v ulicích Verony je čím dál víc patrné, že se k něčemu schyluje. Začíná se proslýchat, která místa budou již brzy předmětem sváru. Zástupci rodů mohou předvídat pletichy ostatních a podle toho naplánuvat ty své.

Plánování probíhá tak, že hráči pokládají na plán Verony žetony akcí, které budou chtít provést. Každý hráč si může vybrat až devět ulic a naplánuvat do nich po jedné akci tak, že do ulice na herním plánu položí **lícem dolů** příslušný žeton. V každé ulici smí hráč naplánuvat pouze jednu svoji akci.

Žetonů akcí je devět. Tři pro akci korupce, dvě pro akci násilí, jeden pro intriku a tři pro blafování (žádná akce). Můžete si tedy vybrat nejvýše devět ulic, ale klidně i jen jednu nebo žádnou.

Všichni hráči pokládají žetony akcí současně, což hru velmi urychluje.

Turnajová pravidla: Hráči postupně od začínajícího hráče pokládají po jednom žetonu akce na herní plán. Hráč, který je na řadě, má dvě možnosti: **naplánuvat jednu akci do ulice**, kde ještě jeho žeton není, nebo odstoupit od plánování a pustit na řadu dalšího hráče. Pokud jednou odstoupí od plánování, nemůže si to rozmyslet a v plánování pokračovat později.

Když mají všichni hráči naplánováno, pokračujeme další fází – vyhodnocování akcí.

Tip: I když nechcete využít všech devíti žetonů plánování, můžete se snažit zmást soupeře tím, že naplánujete akce, které nelze provést (podmínky provedení viz

Vyhodnocování akcí). Ale pozor, pokud se něco změní a akce ve chvíli vyhodnocování už nebude neproveditelná, budete jí muset vyhodnotit! Vaši vazalové splní rozkazy do puntíku, i když se vám to nehodí.

C. Vyhodnocování akcí v ulicích

Jak se postupně plány mění v činy, začíná být jasné, kdo má co za lubem. Obzvlášť zajímavé je, když se plány zkříží, to pak může vzniknout pěkná mela. Často se může dít několik věcí najednou, ale ve skutečnosti je to poměrně jednoduché.

Akce se vyhodnocují postupně po ulicích. V jakém pořadí se budou ulice vyhodnocovat, záleží na hráčích. Začínající hráč vybere ulici a ta se ihned vyhodnotí. Pak hráč po jeho levici zvolí další ulici k vyhodnocení a to pokračuje tak dlouho, dokud nejsou vyhodnoceny akce ve všech ulicích.

Vyhodnocení jedné ulice

Hráč na řadě zvolí ulici, ve které jsou nějaké žetony akcí, a všechny je otočí lícem vzhůru. Ze všech akcí může být úspěšná maximálně jedna. Smyslem vyhodnocení je zjistit, která to bude. Může se také stát, že nebude úspěšná žádná z akcí.

Nejdříve dáme stranou všechny blafovací žetony a určíme, kdo bude mít ve vyhodnocování jakou roli:

- **Intrikáni** – Hráč, který naplánoval v této ulici **intriku**, je intrikán, pokud **má** v některé ze **sousedních** ulic přívržence a pokud **nemá** přívržence ve **vyhodnocované** ulici.
- **Útočníci** – všichni hráči, kteří naplánovali **korupci**. Dále hráči, kteří naplánovali **násilí** a v ulici je jak **jejich** přívrženec, tak přívrženec **jiného** hráče.
- **Obránci** – ti ze **zbývajících** hráčů, kteří mají v ulici přívržence.

Ostatní hráči se vyhodnocení v této ulici neúčastní (a to ani ti, kteří zde měli svůj blafovací žeton, ale žádného příznivce v ulici nemají). Účasti ve vyhodnocení se nelze vzdát, i když je pro hráče nevýhodná, či do ní byl zatažen proti své vůli.

Všimněte si, že každý hráč má maximálně jednu roli. Například ten, kdo už má v ulici jak přívržence, tak naplánovanou akci korupce, je útočník. Naopak, pokud například naplánujete intriku, ale v ulici máte svého přívržence (tudíž nemůžete být intrikán), jste považován za obránce. Také si všimněte, že se může stát, že naplánujete do ulice neproveditelnou akci, a proto se vyhodnocení nezúčastníte. Například pokud omylem (či úmyslně) naplánujete násilí do ulice, kde nemáte svého přívržence (pak totiž nemůžete být ani útočník ani obránce). Stejně tak se může stát, že jste si něco naplánovali, ale situace na plánu se změnila, takže se při vyhodnocení ocitnete v úplně jiné roli, než jste původně zamýšleli. To je život.

Nyní se musí určit, která z akcí bude úspěšná. Vyhodnocení probíhá ve třech krocích (1-3), posledním krokem (4) je provedení úspěšné akce:

1. intrikáni proti všem (odhadování) – všichni zúčastnění (jak útočníci, tak obránci) se snaží zabránit intrice tím, že odhadnou, jaký druh intriky chce intrikán provést. Pokud se nepodaří intrice zabránit, je úspěšná a kroky 2 a 3 se přeskočí.

2. útočníci mezi sebou (dražba o nejsilnějšího) – útočníci draží pomocí peněz (korupce) nebo žoldáků (násilí) o to, kdo z nich je nejsilnější. Ten jediný má šanci, že jeho akce bude úspěšná.

3. obránci brání nejsilnějšímu útočnickovi (hod kostkou) – obránci hodí kostkou, a pokud alespoň dorovnájí sílu nejsilnějšího útočnicka, v akci mu zabrání.

4. provedení úspěšné akce – provede se úspěšná akce. Pokud není úspěšná žádná akce, neprovede se nic.

Vyhodnocení je ve většině případů jednoduché, protože se sejde jedna, maximálně dvě akce. Pokud se ale stane, že se sejde více naplánovaných akcí najednou, pak může být vyhodnocení velmi zajímavé a napínavé.

Po vyhodnocení ulice se pokračuje další ulicí tak dlouho, dokud nejsou všechny ulice (a akce) vyhodnoceny.

C1. Intrikáni proti všem (odhadování)

Intriky jsou překvapivé, ale zároveň riskantní. Nikdo nedokáže garantovat jejich úspěch, ale pokud se povedou, mohou změnit osud celého města. Při intrice budete posílat jednoho ze svých přívrženců do nebezpečné akce. Pokud bude přistižen při činu, bude souzen a uvržen do žaláře, ale pokud uspěje, velice pomůže vašemu snažení. Intriky plánujte opatrně a nedivte se, když napoprvé nevyjdou.

Tento krok přeskočte, pokud nikdo nenaplánoval intriku. Rovněž pokud je v ulici **více intrikánů**, odhadování vůbec neprobíhá a všechny intriky jsou okamžitě automaticky neúspěšné (intriky se vzájemně vyruší).

Intrikán se snaží v intrice uspět, vzdát se jejího provedení již nemůže. Nejdříve musí ukázat na některého ze svých přívrženců v sousední ulici, který se pokusí intriku provést. Poté si zvolí jednu ze tří karet intrik a položí ji lícem dolů na stůl.

Všichni ostatní zúčastnění hráči (útočníci a obránci) se snaží intrice zabránit tím, že odhadují jakým způsobem bude provedena. Všichni najednou si ze svých karet intrik zvolí tu, kterou podle nich intrikán použil, a položí ji také lícem dolů na stůl. Hráči se mezi sebou nesmí radit.

Nakonec jsou všechny karty odkryty a zjistí se výsledek:

- **Intrika je neúspěšná**, pokud alespoň jeden ze zúčastněných odhadl správně intrikánův úmysl. V tomto případě je přívrženec, kterého intrikán označil před zvolením karty, odstraněn z plánu a vrácen do intrikánovy zásoby žetonů. Ve vyhodnocení ulice se pokračuje bodem 2.
- **Intrika je úspěšná**, pokud ani jeden z hráčů nevyložil stejnou kartu intrikán. V tomto případě se body 2 a 3 ve vyhodnocení ulice úplně přeskočí a pokračuje se bodem 4. Úspěšnou intrikou tedy můžete velmi narušit plány ostatních útočníků.

C2. Útočníci mezi sebou (dražba o nejsilnějšího)

Podplácení nerozhodných měšťanů a pouliční bitky se často odehrávají ve stejnou chvíli. Žoldáci najatí na zabíjení se často nechají přesvědčit objemným měšcem a vlivní kupci raději ustoupí, než by si nechali zlámat nohy. Záleží na tom, kdo nabídne víc.

Pokud nejsou žádní útočníci, tento bod přeskočte.

Této fáze se účastní jen útočníci. Pomocí skryté dražby určují, který z nich je nejsilnější. Útočníci, kteří naplánovali **korupci**, draží pomocí **peněz**, a ti, kteří chtějí použít **násilí**, draží pomocí **žoldáků** a kostek. Vše, co je nabídnuto do dražby, hráči po jejím provedení ztrácejí. Hráč musí nabídnout alespoň 1 Florin či žoldáka, chce-li být „nejsilnější“.

Dražba probíhá následným způsobem: Každý útočník se nejdříve rozhodne, kolik je ochoten nabídnout. Pak vezme skryté do ruky takový počet Florinů, respektive žoldáků, který uzná za vhodný.

Před dražbou si samozřejmě hráč může vzít všechny žoldáky do ruky a část z nich skrytě oddělit pro účely dražby.

Hráči pak najednou otevrou dlaň, ukážou, kolik nabídli, a **spočítají svou sílu** takto:

- **korupce**: celková hodnota nabídnutých Florinů.
- **násilí**: 5 za každého nabídnutého žoldáka. Navíc si každý útočník používající násilí hodí 2 kostkami a výsledek hodu přičte k síle žoldáků. I zde platí pravidlo o přehazování osmičky.

Kdo **má největší sílu**, zvítězil. Všichni útočníci poté vrací nabídnuté peníze a žoldáky do společného banku – přijdou o ně.

Pokud má nejvyšší sílu více hráčů, nebo pokud je útočník jen jeden a nic nenabídl, není úspěšný nikdo a vyhodnocení ulice je u konce.

C3. Obránci brání nejsilnějšímu útočníkovi (hod kostkou)

I když vazalové rodu nedostanou pokyny k akci, budou se bránit vždy, když na jejich území vtrhnou nepřátelé s nekalými úmysly. Moc celého rodu jim sice nebude dostupná, ale i tak možná zabráni cizím plánům.

Pokud byl určen nejsilnější útočník, snaží se mu obránci překazit akci tím, že alespoň jeden z nich na kostkách přehodí nebo dorovná jeho sílu.

Počet kostek závisí na tom, zda se obránci brání proti násilí nebo proti korupci.

- Proti **korupci** hodí každý obránci 1 kostku za každého svého přívržence v ulici.
- Proti **násilí** hodí každý obránci 2 kostky nezávisle na počtu žetonů.

Pokud se akci nepodaří zabránit, tak uspěla. Všimněte si, že je-li obránců více, jejich hody se nesčítají, brání každý zvlášť.

I zde platí pravidlo o přehazování osmičky.

C4. Provedení úspěšné akce

Pokud není žádná akce úspěšná (všechny intriky někdo zablokoval a všechny útoky někdo předražil nebo přehodil), tento bod přeskočte.

Pokud je akce úspěšná, hráč ji nyní v ulici, kam ji naplánoval, provede:

- **Korupce** přidá do ulice jeden žeton přívržence hráčovy barvy.
- **Násilí** umožní hráči odstranit z ulice jednoho soupeřova přívržence jakékoli barvy.
- **Intrika** - hráč přemístí do vyhodnocené ulice přívržence, který intriku provádí. K tomu se navíc v této ulici provede další akce:
 - **vražda** – odstraní z ulice jednoho přívržence jakékoli barvy
 - **udání** – všichni přívrženci ostatních hráčů se z této ulice přemístí do ulice, odkud přišel přívrženec, který intriku provedl
 - **zastrašování** – hráč provádějící intriku vezme z ulice všechny přívržence jedné barvy a dá je jejich majiteli. Ten je ihned rozmístí do jiných ulic, kde má své přívržence.

Shrnutí akcí

Korupce

- Můžete ji plánovat do jakékoli ulice, neboť uplácení se meze nekladou.
- Pokud uspějete, v cílové ulici získáte jednoho přívržence.

Násilí

- Násilí se odehrává jen tam, kde jeden tluče druhého. Proto násilí plánujte jen do ulic, kde se sešly žetony přívrženců vaší barvy a barvy alespoň jednoho protihráče.
- Pokud v násilí uspějete, v cílové ulici odstraníte jednoho protihráčova přívržence.

Intrika

- Intriku můžete plánovat jen do ulice, v níž nemáte vlastní žetony, ale máte alespoň jeden žeton v nějaké ulici, která s ní sousedí.
- Pozor! Pokud do stejné ulice naplánuje intriku více hráčů, akce se automaticky nezdaří. Je třeba si dobře promyslet, kam intriku plánovat.
- Do cílové ulice přesunete jednoho ze svých přívrženců ze sousední ulice a získáte navíc efekt příslušné karty intrik.





Obrázek 1

Příklad jednoduchého vyhodnocení – viz. Obrázek 1

Tybalt je na řadě s výběrem ulice pro vyhodnocení. Akce má naplánované do tří ulic. Vybere si via Carducci. Nahlas to ohlásí. V této ulici se otočí všechny žetony akcí. Ukáže se, že Rosaline jen blafovala, takže se vyhodnocení neúčastní. Tybalt plánuje korupci. Gregory zde má naplánovanou intriku. Předem oznámí, že intriku bude provádět jeho přívrženec z Piazza Campagna.

Oba hráči vyloží jednu kartu intriky. Gregory vyloží lícem dolů udání. Tybalt se mu snaží zabránit v úspěchu tím, že uhodne druh intriky, a vyloží vraždu. Tybalt však neuhodl, takže Gregory uspěje.

Gregory přesune svého přívržence z Piazza Campagna do via Carducci a Tybaltova přívrženec (žádný jiný přívrženec ve via Carducci není) přesune do Piazza Campagna.

Poté vybírá ulici hráč, který je na řadě po Tybaltovi.

C5. Plnění úkolů

Řada vlivných osob ve Veroně má vlastní zájmy. K jejich dosažení však potřebuje moc vašeho rodu. Pokud se vám podaří dosadit vlastní přívržence na místa, kde se jim to hodí, štědře vás odmění.

Nyní může kterýkoli hráč ohlásit splnění úkolu. Hráč vyloží kartu úkolu a ihned uplatní její výhodu. Karta zůstane vyložena až do konce hry, kdy za ní hráč získá body. V jednom kole může ale každý hráč vyložit pouze jednu kartu úkolu.

Ohlašování splnění úkolu se děje postupně od hráče, jehož akce byla úspěšná. Nebyla-li v ulici úspěšná žádná akce, postupuje se od začínajícího hráče

Pokud je podmínka na kartě úkolu splněna, většinou ji vyložíte ihned (pokud jste žádný úkol v tomto kole ještě nesplnili), můžete ale takticky počkat na vhodnější dobu. Tím se ovšem vystavujete nebezpečí, že se situace na plánu změní a podmínky pro splnění úkolu přestanou platit. Podmínkou splnění úkolu je mít své přívržence ve všech třech ulicích, které jsou uvedeny na kartě. Navíc je podle počtu hráčů třeba splnit toto:

- Ve hře 2 a 3 hráčů: V žádné z ulic nesmí být přívrženec jiného hráče (tedy musíte ulice mít jen pro sebe).
- Ve hře 4 a 5 hráčů: V alespoň jedné z ulic nesmí být přívrženec jiného hráče (v ostatních mohou kromě vašich být i přívrženci jiných hráčů).

Ohledně vyhodnocení akce: Ihned po vyložení karty musíte uplatnit výhodu, která je na ní uvedena (některé karty přinášejí pouze body bez dalších výhod):

- +15 Hráč obdrží 15 Florinů ze společné zásoby.
- +3 Hráč obdrží 3 žoldáky ze společné zásoby.
- 2x Hráč může na dvou místech plánu přesunout jednoho svého přívržence do sousední ulice nebo jednoho svého přívržence přesunout o 2 ulice.
- Podobně jako při úspěšném násilí – hráč odstraní jednoho soupeřova přívržence v ulici, kde sám alespoň jednoho přívržence má.
- Hráč si přidá dalšího přívržence do ulice, kde již nějakého má.

D. Konec kola

Na konci kola hráči obsazují budovy, získávají finance od svých přívrženců a mohou naverbovat žoldáky. Úplně nakonec se změní začínající hráč a začne další kolo.

Ovládnutí budov

Verona se pyšní řadou nádherných a významných budov. Nejen jejich krása, ale hlavně moc a prestiž, která z nich plyne, láká vůdce rodů, aby je získali do svého panství.

Hráč, který splnil podmínku uvedenou na kartě budovy, si ji vezme a umístí svého přívržence na příslušné místo na plánu. Od této chvíle může tento hráč až do konce hry využívat výhodu uvedenou na kartě budovy.

S výjimkou Municipia (viz Přehled budov) jde o to mít nejvíce přívrženců v určitých ulicích. Počítá se každý jednotlivý přívrženec v těchto ulicích, žetony přívrženců v budovách nehrají roli. Pokud dojde k remíze (například největší počet přívrženců v určených ulicích má více hráčů), budovu nezíská nikdo. Na začátku dalšího kola bude odhalena budova další, může se proto stát, že je v nabídce budov více. V tomto případě se ovládnutí budov vyhodnocuje v tom pořadí, v jakém byly budovy otočeny.

Po ovládnutí budovy hráč umístí jednoho svého přívržence na její příslušné místo na plánu. Výhodu plynoucí z budovy hráč uplatňuje až do konce hry v příslušné fázi každého kola (viz Přehled budov), včetně toho, kdy budovu získal, nebo v jakékoli situaci, jež je na budově uvedena. O budovu, kterou hráč získal, nemůže již žádným způsobem přijít.

Již získaná budova je vlastnictvím hráče až do konce hry, proto věnujte možnosti získat budovu opravdu velkou pozornost!

Zisk

Každý přívrženec a spojenec rodu musí jednou za čas odevzdat svým chlebozárcům dostatečný obnos peněz. Je jen na přístupu zástupců rodu, jestli se jedná o dobrovolný příspěvek, nebo jestli vybírají výpalné. Tak jako tak se bude jednat o hodně peněz, a kdyby to náhodou nestačilo, příbuzní rodu sáhnou do svých truhlic a podpoří společně úsilí.

V této fázi získávají hráči Floriny. Za každou obsazenou budovu a ulici, kde má hráč alespoň jednoho přívržence, získává 5 Florinů. Ulice v Centrální čtvrti jsou výnosnější, hráč za ně získá +5 Florinů navíc (tj. celkem 10 Florinů), ale jen v případě, že v ní nejsou přívrženci soupeřů.

Minimální zisk je 20 Florinů. Pokud vychází zisk nižší, hráč získává 20 Florinů.

Nezapomeňte uplatnit výhody budov Casa delle Corporazione, Postribolo, Roccaforte (viz Přehled budov).

Zbrojení

V této fázi si každý hráč může najmout žoldáky. Zbrojení probíhá najednou a tajně, podobně jako u dražby.

Jedna figurka žoldáka stojí 5 Florinů. Všichni hráči si připraví tajně do ruky Floriny, za které chtějí najmout žoldáky. Když jsou všichni připraveni, ukáží Floriny, odevzdají je a získané figurky žoldáků si postaví před svoji zástěnu.

Nyní může kterýkoli hráč, který právě teď najal alespoň 2 žoldáky, říci, že chce ve zbrojení pokračovat. Pokud tak učiní, mohou znovu všichni hráči nakupovat další žoldáky podle stejných pravidel. Takto lze zbrojit i několikrát po sobě. Ve většině případů však proběhne jedno či dvě kola zbrojení.

Všimněte si, že žoldáci se dávají před zástěnu. To je proto, že počet žoldáků každého hráče je veřejná informace.

Počet žoldáků je teoreticky neomezený. Pokud se vám stane, že figurky žoldáků v zásobě dojdou, nahraďte je jinými vhodnými komponentami.

Pokud se rozhodnete vyčkávat a najmout jen jednoho nebo žádného žoldáka, může se vám stát, že jich někdo koupí hodně, ale další kolo zbrojení nevyvolá. V tom případě máte smůlu a musíte se smířit s jeho přesilou v příštím kole.

Posunutí žetonu začínajícího hráče

Pořadí hráčů se na konci kola mění. Hráč, který má u sebe žeton začínajícího hráče, jej předá kolegovi po své levici. Tento hráč bude začínat další kolo.

Konec hry

Ve chvíli, kdy je ve fázi získávání budov obsazena pátá budova, hra okamžitě končí. Poté se sečtou body a určí se vítěz.

Za každou ulici, kde má hráč jen svoje přívržence, získá 5 bodů.

Za každou ulici, kde má hráč žetony zároveň s jiným hráčem, získá tolik bodů, kolik na ní má žetonů přívrženců.

Za úkoly a budovy získá tolik bodů, kolik je vyznačeno v pravém dolním rohu karet.

Body se sečtou a kdo jich má nejvíc, stává se vítězem a svrchovaným vládcem Verony.

Příklad komplexního vyhodnocení – viz Obrázek 2

O několik kol později...

Rosaline se rozhodne vyhodnocovat akce v Piazza della Mercede, ve které má naplánované násilí. Všechny žetony akcí zde umístěné se otočí. V této ulici má naplánovanou korupci Tybalt. Laurence a Gregory zde plánují intriku. Laurence ale udělal chybu – má přívržence v této ulici a intriku nemůže provést. Sampson má v ulici jednoho přívržence, takže se bude také účastnit vyhodnocení.

Začíná se vyhodnocovat intrika. Laurenceova intrika byla naplánovaná špatně, takže Gregoryho intriku nezruší. Gregory oznámí, že intriku bude provádět jeho přívrženec z via Mazzini. Všichni hráči, kteří se mohou účastnit, vyloží jednu kartu intriky. Nesmějí se ale předtím domlouvat. Gregory vyloží lícem dolů zastrašování. Tybalt a Rosaline sem plánují akci, takže se účastní – oba hádají vraždu. Sampson tady má přívržence, takže se také účastní – zvolí zastrašování a když se karty otočí, je jasné, že uhlodl.

Gregoryho přívrženec selhal a je odstraněn z plánu Verony.

Následuje vyhodnocení korupce a násilí. Tybaltovy peníze otestují loajalitu odhodlaných Rosaliniých žoldáků. Tybalt skrytě do ruky nabere 20 Florinů. Rosaline vezme dva žoldáky. Oba ukážou svou nabídku.

Rosaline hodí dvěma kostkami. Podáří se jí hodit 6 a 7. Rosaline má tedy sílu $23 = 6+7$ (kostky) +10 (dva žoldáci) a Tybalt jen 20. Rosaline má nejvyšší sílu.

Ale ještě není vyhráno. Na řadu přichází obránci Sampson. Sampson hodí dvěma kostkami. Podáří se mu hodit 7 a 8. Osmičku hází znovu a padne mu 4. Celkem má jen $19 = 7+8+4$. Jeho součet tedy na Rosaliniých 23 také nestačí.

Rosaline se podařilo s násilím uspět. Rozhodne se odstranit jednoho Tybaltova přívržence.

Rosaline určovala která ulice se bude vyhodnocovat, takže na řadě je ten hráč, který sedí po její levici.



Obrázek 2

název budovy	body	budovu získá hráč, který má nejvíce přívrženců v ulicích	výhoda budovy (více v komentářích)	kdy je uplatněna výhoda
Casa delle Corporazione	2	pod správou cechů	+1 Florin za každou ulici a budovu	ve fázi zisku
Convento	2	ve Východní čtvrti	protivník smí použít max. 4 žoldáky	při násilí
Postribolo	4	v ulicích bez správce	+5 Florinů	ve fázi zisku
Porta Gabella	4	v Západní čtvrti	+1 žoldák (+2 pod správou cechů)	po úspěšném násilí
Roccaforte	4	pod správou knížete	+1 žoldák	ve fázi zisku
Redentore	4	v Jižní čtvrti	+2 Floriny (+4 pod správou církve)	po neúspěšné korupci
Santa Susanna	2	pod správou církve	dva pokusy na intriku	když je hráč intrikán
Sinagoga	2	v Severní čtvrti	+2 Floriny (+4 bez správce)	po úspěšné korupci
Municipio	6	dražba - viz níže	-	-

Příloha

Přehled budov

V tabulce je přehled podmínek pro obsazení budov a jejich výhod. Tyto výhody lze uplatnit vždy v příslušné fázi hry, případně za jiných okolností uvedených na kartě.

Další komentáře

- **Casa delle Corporazione** - ve fázi zisku hráč získává 1 Florin navíc za každou ulici a budovu, kde má přívržence.
- **Convento** - protivník smí použít v akci násilí maximálně 4 figurky žoldáků.
- **Postribolo** - ve fázi zisku získává hráč **5 Florinů**.
- **Porta Gabella** - ihned po každém úspěšném provedení akce násilí získává hráč 1 figurku žoldáka. V případě násilí v ulici pod správou cechů dokonce 2 žoldáky.
- **Redentore** - ihned po každém neúspěšném pokusu o provedení akce korupce získává hráč 2 Floriny. V případě, že neúspěšná korupce proběhla v ulici pod správou církve, získává 4 Floriny, nikoli jen 2. Hráč tento příspěvek získá ale pouze tehdy, pokud se zúčastnil dražby alespoň jedním Florinem.
- **Roccaforte** - ve fázi zisku získává hráč **1 žoldáka**.
- **Santa Susanna** - pokud je vlastník této budovy intrikán a je mu úspěšně zabráněno uskutečnit intriku, může celou **akci intrika zopakovat** ještě jednou. Znovu si tedy vybere jednu ze tří karet intrik a ostatní se mu pokusí v intrice i podruhé zabránit. Teprve při druhém neúspěchu odstraní příznivce, který chtěl intriku provést a intrika je definitivně neúspěšná.
- **Sinagoga** - ihned po každém úspěšném provedení akce korupce získává hráč 2 Floriny. Pokud ke korupci došlo v ulici bez správce, získává dokonce 4 Floriny.
- **Municipio** - ve fázi přidělení budovy **proběhne o tuto budovu tajná dražba** všech hráčů podle stejných pravidel jako u korupce. Budovu obsadí hráč s nejvyšší nabídkou, pokud ta činí alespoň 25 Florinů. Municipio nepřináší žádnou výhodu během hry, zato má nejvyšší bodovou hodnotu.

FAQ

- Otázka:** Když se vyhodnocuje přidělení budovy a jeden hráč má v dané čtvrti pouze jednu ulici s pěti žetony, zatímco druhý hráč má v každé ze čtyř ulic po jednom žetonu, opravdu vyhrává první hráč?
- Odpověď:** Ano. Pro účely ovládnutí budovy je podstatný celkový počet žetonů přívrženců v konkrétní čtvrti. Proto budovu získá hráč s pěti žetony přívrženců v jedné ulici.
- Otázka:** Když jsem naplánoval korupci a střetnu se s úspěšnou intrikou, nebudu nic platit?
- Odpověď:** Ne. Pokud akce intrika uspěje, korupce již poté neproběhne.
- Otázka:** Co když přijdu o ulice, které jsem dobýval kvůli úkolu? Mám kartu se splněným úkolem zase vrátit?
- Odpověď:** Ne. Karta vám zůstává. Úkol už jste splnili a o vyloženou kartu už nemůžete přijít. Na konci hry za ní získáte body.
- Otázka:** Když vyhraji pasivní obranu proti násilí, můžu odstranit soupeřův žeton z ulice?
- Odpověď:** Ne. Pasivní obrana může násilí zabránit, ale nemůže jej způsobit.

Otázka: Kam jdou zabít přívrženci?

Odpověď: Všechny odstraněné žetony přívrženců se vždy vrací jejich majiteli. Ten je může v průběhu hry znovu použít.

Otázka: Jakou roli má hráč který naplánoval akci do ulice, kde má své přívržence, ale zamýšlená akce se ve zvolené ulici nedá provést?

Odpověď: Takovýto hráč má v ulici roli obránce. Neproveditelné žetony akcí jsou v podstatě považovány za blafovací žetony.

Otázka: Jakou má roli hráč, který naplánoval intriku, ale nemá přívržence ani v žádné sousední ulici, ani v ulici, která se právě vyhodnocuje?

Odpověď: Takovýto hráč se bojí v ulici vůbec nezúčastnit. Intrika je neproveditelná, protože hráč nemá přívržence v sousedních ulicích. Neproveditelné žetony akcí jsou v podstatě považovány za blafovací žetony.

Poděkování

Verona

© 2010 Czech Board Games

Autor: Petr Chval

Vyvinuto ve spolupráci s Czech Board Games

Projekt České deskoherní společnosti (Czech Board Games) ve spolupráci s občanským sdružením Goada pomáhá začínajícím českým autorům uspět na trhu deskových her. Verona je vítězná hra soutěže autorů pořádané v rámci tohoto projektu v roce 2010. Vítězná hra poskytuje plnou podporu při dokončení jejího vývoje a zajistíme její vydání. Více o soutěži na www.czechboardgames.com.

Ilustrace: Prokop Smetana

Grafika: Prokop Smetana, firma Efko

Produkce: firma Efko, Czech Board Games team, Jakub Těšínský, Jan Kuděla, Zdeňka Gašparíková

Anglická verze: Dana Bartelt, David Kotin - Mind sports international grandmaster, Jan Kuděla

Německá verze: Dana Havlíková, Lena Hienz, Christoph Lipsky, Radka Lomičková, Katrin Müller, Hannes Perk

Zvláštní poděkování patří těmto osobám (abecední pořadí): Petr Fried, Pepa Košťtýř, Jana Kučerová, Zdeněk Lomička, Josef Reichmann, Karel Škoch a řada dalších lidí z České deskoherní společnosti, kteří se podíleli na testování a vývoji hry a bez jejichž připomínek by nikdy nebyla spatřila světlo herního světa.

Na testování hry se podíleli: Pavel a Viktor, Halka a Bára, Markus, Peekay, Erric, Bajo, Klárka a Anežka, Seb, Lukáš a Vláda, Antharon, Nekra, Honza, Filipes a další ...