

Eric B. Vogel

PRVNÍ ŘÍŠE™

Co kdyby se celá historie světa vyvíjela jinak?
Co kdyby velké úšje našich dějin nikdy nevznikly?
Co kdyby se místo toho prosadily jiné rané civilizace?
Co kdyby se tyto civilizace nikdy nezhroutily, ale pokračovaly by
v růstu po celá staletí? Poráženi mohli být vítězi a kolonizátoři
mohli být kolonizovanými.

Koneckonců, úšje se přece vyhřívají a prohřívají pouhým hodem kostkami!



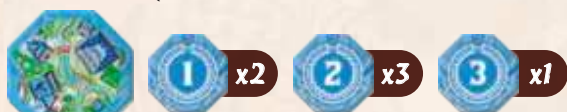
OBSAHUJE



1 herní plán



30 žetonů měst v 5 barvách



25 milníků civilizace
(5 od každé barvy)



5 karet úspěchů
v 5 barvách



1 ukazatel
kol



50 průzkumníků
(10 od každé barvy)



5 speciálních kostek



5 úložných boxů v 5 barvách

1 panel počítadla kol



5 panelů civilizací

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.

Při hře 2 hráčů: Použijte stranu plánu pro 2 hráče.

Při hře 3 hráčů: Použijte stranu plánu pro 3–5 hráčů. Nepoužívejte oblasti na plánu ohraničené tečkovaně a označené 5 (obě Ameriky) a 4 (Malagasy a Ezu).

Při hře 4 hráčů: Nepoužívejte regiony na plánu ohraničené tečkovaně a označené 5 (obě Ameriky).



2 hráči



3–4 hráči

2. Každému hráči dejte náhodný panel civilizace a spolu s ním také sadu průzkumníků (figurek) a žetony měst ve stejné barvě.

Při hře 2 hráčů: Použijte pouze tyto panely civilizací: Karthadst (oranžový) a Etruria (žlutý).

Při hře 3 nebo 4 hráčů: Nepoužívejte panel civilizace Wallmapu (zelený).

3. Každý hráč si vezme 5 milníků civilizace (kostičky) a umístí je podle barev na svůj panel civilizace do spodního pole každé z 5 stupnic rozvoje (5 barevných sloupců).

4. Náhodně vyberte prvního hráče. Tento hráč si vezme panel počítadla kol a umístí ho k vrchní straně svého panelu civilizace. Ujistěte se, že používáte správnou stranu panelu počítadla kol

(v závislosti na počtu hráčů). Umístěte ukazatel kol na první pole počítadla kol.

5. Každý hráč umístí počet průzkumníků uvedený u spodního pole své žluté stupnice rozvoje do svého startovního regionu (podle jména uvedeného na panelu civilizace).

6. Každý hráč si vezme balíček karet shodné barvy se svým panelem civilizace, zamíchá ho a umístí lícem dolů vedle svého panelu. Každý hráč si dobere počet karet uvedený u spodního pole své zelené stupnice úspěchů.

7. Každý hráč otočí svých 6 žetonů měst lícem dolů a zamíchá je (každý hráč má 2 žetony v hodnotě 1 VB (vítězný bod), 3 žetony v hodnotě 2 VB a 1 žeton v hodnotě 3 VB). Každý hráč umístí 1 ze svých lícem dolů otočených žetonů do svého startovního region, aniž by se díval na jeho hodnotu. Pak každý hráč umístí svých 5 zbývajících lícem dolů otočených žetonů do vyznačených polí na vrcholu každé stupnice na svém panelu civilizace, aniž by se díval na hodnoty žetonů.

První hráč začne hru. Ostatní hráči ho následují v pořadí ve směru hodinových ručiček.

1 x2

2 x3

3 x1



PŘEHLED HRY

První říše™ se hraje na 7 kol při hře v 5 hráčích a na 8 kol při 2-4 hráčích.

Rozdílné vlastnosti jednotlivých civilizací (počet hodů kostkami v každém kole, počet opakovaných hodů, body pohybu, dobírání karet během hry a počet průzkumníků na herním plánu) jsou určeny stupnicemi rozvoje na panelech civilizací jednotlivých hráčů. Tyto vlastnosti má každá civilizace jině.

 Kostky	 Opakované hody	 Pohyb	 Karty úspěchů	 Průzkumníci
				

Jak milníky civilizace (kostičky) na jednotlivých stupnicích rozvoje postupují, příslušné vlastnosti a hráčovy vítězné body se postupně zvyšují. Aby se hráč mohl posunout na stupnici rozvoje, potřebuje výsledek hodu kostkou a region na herním plánu se stejným symbolem/barvou jako má stupnice.



Body se udělují za stupnice rozvoje, získané karty a města dobytá nebo udržená na konci hry.



Hozený černý meč znamená zvláštní bonus za dobývání a neslouží k rozvoji.



SEKVENCE TAHU

Každý hráč, počínaje prvním hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, odehraje celý svůj tah, který sestává ze 3 fází:

- 1 - Hod kostkami,
- 2 - pohyb & dobývání,
- 3 - rozvoj.

Fáze 1 - Hod kostkami



Hráč začne svůj tah hodem kostkami. Počet kostek je určen pozicí milníku civilizace na oranžové  stupnici rozvoje na hráčově panelu civilizace.

Opakované hody



S některými z těchto kostek mohou být provedeny opakované hody, jejichž počet je určen pozicí milníku civilizace na modré  stupnici rozvoje. Hráč si může určit libovolný počet svých kostek k opakovaným hodům pokaždé, když se je rozhodne provést.

Odhození karet úspěchů



Po dokončení opakovaných hodů se hráč, pokud má v ruce karty, může rozhodnout jednu kartu úspěchu z ruky odhodit a změnit jeden z výsledků svých hodů na černý meč . Hráč takto může odhodit více karet a provést tuto akci opakovaně.

Karty odhozené ke změně výsledku hodu se nezapočítávají při bodování ani je nelze znovu dobrat.

Fáze 2 - Pohyb a dobývání

Pohyb



Po hodu kostkami má hráč příležitost pohybovat průzkumníky po herním plánu. Za každý bod pohybu určený pozicí milníku civilizace na hráčově fialové  stupnici rozvoje může aktivní hráč posunout 1 průzkumníka přes 1 pozemní nebo vodní hranici na herním plánu.

Hráč nesmí na konci svého tahu nechat průzkumníka v žádné ze dvou oceánských oblastí. Jinými slovy, hráč musí všechny své průzkumníky cestující přes oceán na konci svého tahu přesunout do pevninského

regionu. Aktivní hráč může přesouvat průzkumníky z různých oblastí souběžně, proto tedy dorazí do stejného cílového regionu všichni zároveň.

Hráči mohou opustit regiony obsahující jeden z jejich žetonů měst. V takovém případě zůstává žeton města na herním plánu. Pokud aktivní hráč přesune jednotky zpět do regionu, který je prázdný s výjimkou jeho vlastního žetonu města, tento žeton města zůstane v regionu.

Hozené kostky nijak neomezují, kde se mohou hráči při svých tazích pohybovat nebo dobývat, přesto je pro hráče obecně výhodné snažit se obsadit regiony, které odpovídají jejich kostkám.

Dobývání

Hráči se nemohou pohybovat přes regiony obsazené nepřátelskými průzkumníky. Aktivní hráč může pouze přesunout průzkumníky do soupeřova regionu, pokud jich přesune dostatek k dobytí tohoto regionu.

Dobytí regionu nastane, když aktivní hráč do soupeřova regionu přesune dostatečný počet svých průzkumníků. Obvykle musí hráč k dobytí regionu mít **větší** celkový počet průzkumníků než soupeř.

Nicméně, každá kostka s černým mečem , kterou aktivní hráč má, se počítá jako **1 extra průzkumník pro každé dobývání aktivním hráčem** v tomto tahu.

Dobývání musí být vždy provedeno nejméně s 1 průzkumníkem bez ohledu na počet černých mečů , které hráč má.

Pokud má hráč na herním plánu **pouze 1 region**, tento region **nelze** dobývat.

 **REGIONY S MĚSTY**

-  Žetony měst nemají žádnou obrannou funkci.
-  Pokud se v dobytém regionu nacházelo jedno nebo více nepřátelských měst, vezme si aktivní hráč tato soupeřova města a umístí je vedle svého panelu do své osobní zásoby.
-  Pokud aktivní hráč přesune průzkumníky do regionu se soupeřovým městem, ale bez soupeřových průzkumníků, pak si aktivní hráč vezme žeton soupeřova města a umístí ho do své osobní zásoby.
-  Tyto žetony je třeba ponechat lícem dolů a hráč se až do závěru hry nesmí podívat na jejich hodnoty.

Ústup

Okamžitě po dobytí musí poražený soupeř z dobytého regionu stáhnout zpět všechny své průzkumníky a přesunout je do **jednoho** jiného libovolného regionu, ve kterém se nachází alespoň 1 jeho průzkumník.

Hráč nemůže ustoupit do regionu, ve kterém není žádný jeho průzkumník (i když má v tomto regionu své město).

Po dobývání a ústupu může aktivní hráč pokračovat ve své fázi pohybu, pokud mu ještě zbývají nějaké body pohybu.

Fáze 3 - Rozvoj

Odhození karet úspěchů

Na začátku fáze rozvoje se hráč, pokud má v ruce karty, může rozhodnout jednu kartu úspěchu z ruky odhodit a změnit výsledek hodu na jedné ze svých kostek na **libovolný jiný výsledek dle vlastní volby**. Hráč takto může odhodit více karet a provést tuto akci opakovaně.



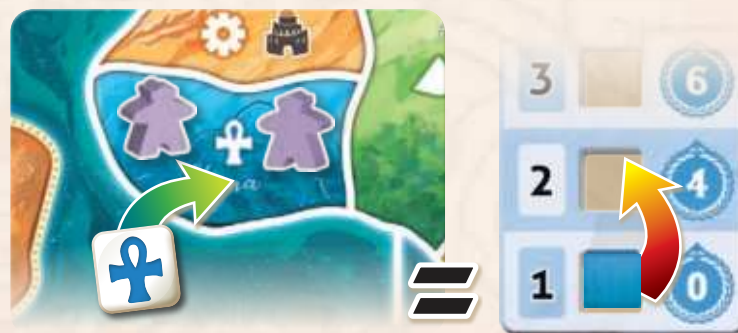
Karty odhozené ke změně výsledku hodu se nezapočítávají do bodování ani je nelze znovu dobít.

Vzestup milníku civilizace

Nyní má aktivní hráč příležitost posunout milníky civilizace na svých stupnicích rozvoje.

Každý výsledek hodu shodný s barvou stupnice rozvoje aktivnímu hráči dovoluje posunout příslušný milník o 1 pole vzhůru v případě, že hráč **zároveň** ovládá **region** stejné barvy (nebo se shodným symbolem).

Každý posun milníku civilizace na stupnici rozvoje vyžaduje **vlastní kostku a region** se shodným symbolem nebo barvou.



Když posune zelený  milník úspěchů na další +1 pole, měl by si hráč ze svého balíčku dobrat novou kartu úspěchu (nová karta úspěchu se dobírá pouze tehdy, když dojde k posunu na této stupnici).

Když posune žlutý  milník populace na vyšší hodnotu, aktivní hráč dle vlastní volby rozdělí určený počet nových průzkumníků mezi regiony, které má obsazené (číslo na této stupnici odráží celkový počet průzkumníků, které má hráč na herním plánu).

Regiony bez průzkumníků se nepovažují za obsazené některým z hráčů (ani když tam je město) a nelze je použít k rozvoji ani umístění nových průzkumníků.

Umístění žetonu města



Pokud aktivní hráč na konci fáze rozvoje posunul milník na nebo za pole se symbolem města, musí vzít žeton města z vrchu této stupnice a umístit ho lícem dolů do jednoho ze svých regionů na herním plánu. Pokud to je možné, musí hráč umístit žeton do regionu bez žetonu města, pokud je to možné. V opačném případě ho umístí do jakéhokoli svého regionu.



Skórování karet úspěchů

Jakmile hráč **během svého tahu** splní požadavky některé ze svých karet úspěchů, a pokud je schopen to ostatním hráčům dokázat, může tuto kartu zaskórovat tak, že ji umístí lícem vzhůru pod svůj panel civilizace. Karta může být zaskórována ihned po dobrání, pokud hráč v ten okamžik splňuje její podmínky. Body za skórované karty úspěchů se započítají na konci hry.



Konec kola

Jakmile všichni hráči dokončí své tahy, první hráč posune ukazatel kol na panelu počítadla o jedno pole doprava a začne svůj další tah.

PŘÍKLAD - FÁZE 1

Klára má na začátku svého tahu obsazený 3 regiony (Scythii , Albion a Indus ). Její žlutá stupnice  je momentálně na hodnotě 5 průzkumníků, které má rozmístěné ve 3 svých obsazených regionech.



Fáze 1 - Hod kostkami

Její oranžová  stupnice jí dovoluje hodit dvěma kostkami. Hodí 1 žluté  a 1 modrý . Nicméně by chtěla hodit zelenou , aby mohla posunout zelený milník a získat kartu úspěchu. Její modrá  stupnice jí dovoluje dva opakované hody. Pro svůj první opakovaný hod si vybere kostku s modrým , ale potřebná zelená pyramida nepadne.

Při svém druhém opakovaném hodu se rozhodne hodit oběma kostkami a výsledkem je zelená  a fialový .

PŘÍKLAD - FÁZE 1

Fáze 2 - Pohyb a dobývání

Klára si přeje obsadit Rus, zelený region sousedící s jejím fialovým regionem. Rus má momentálně obsazenou Dan svými 2 průzkumníky. Klára nemá žádné černé meče, proto potřebuje k obsazení regionu nejméně 3 průzkumníky.

Její fialová stupnice jí dává 4 body pohybu. Utratí 2 body pohybu k přesunu 2 průzkumníků ze Scythie do Rusi, tím Scythii kompletně opustí. Zároveň přesune 1 figurku z Albionu do oblasti východního oceánu a následně z oceánu do Rusi. To v Rusi postaví její 3 průzkumníky proti Danovým 2 průzkumníkům.



Dan musí ihned se svými 2 průzkumníky ustoupit do jednoho ze svých dalších regionů. I když se nemusí stáhnout do svého nejbližšího regionu, přesto se rozhodne se stáhnout do sousedního modrého regionu, Huaxie.



PŘÍKLAD - FÁZE 1

Fáze 3 - Rozvoj

Protože Klára nemá obsazen žádný fialový region (její město ve Scythii pro obsazení nestačí), nemůže použít svou fialovou kostku k posunutí svého fialového milníku.



Rozhodne se odhodit kartu ze své ruky a změnit svůj fialový hod na oranžový.

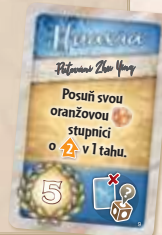


Tip: Umístěte své kostky přímo na herní panel, abyste přiřadili každou kostku k příslušnému regionu.



- Posune svůj oranžový milník o 1 pole vzhůru a tím pádem bude moci v příštím tahu házet 3 kostkami.
- Posune svůj zelený milník o 1 pole vzhůru, což jí dovolí dobrat si kartu.

Dobere si kartu Putování Zhu Ying, kterou může zaskórovat ihned, iakmile v jednom tahu posune milník na své oranžové stupnici dvakrát. Aby toho docílila, bude muset ve stejném tahu mít obsazený 2 oranžové regiony a hodit oranžové na 2 kostkách.



ZÁVĚR HRY A BODOVÁNÍ

Jakmile ukazatel kol postoupí na poslední pole počítadla kol, hráči odehrají své poslední tahy a hra končí.

- ❧ Hráči si spočítají vítězné body (VB) za každou ze svých stupnic rozvoje. Počet VB je určen hodnotou na poli, na které na každé stupnici vystoupal mlník civilizace.



- ❧ Každý hráč si vezme žetony měst, které umístil na herní plán a žetony, které má odložené ve své osobní zásobě. Žetony otočí a jejich celkovou hodnotu přičte ke svému skóre.



Poznámka: Body za žetony, které jsou stále na panelu civilizace, se nepočítají.

- ❧ Všichni hráči si započítají hodnoty VB za své splněné karty úspěchů.



Hráč s nejvíce VB je vítěz.

Pokud je stav nerozhodný, vítězí hráč, kterému na konci hry zbývá v ruce nejvíce karet. Pokud je stále nerozhodný stav, pak z těchto hráčů vítězí ten, který získal nejvíce bodů za započítaná města a karty. Pokud je výsledek stále nerozhodný, mohou se hráči radovat ze společného vítězství (nebo si postěžovat na absenci jednoznačného vyřešení nerozhodného výsledku).

Strategické tipy

- ❧ Na začátku hry je důležité posunout mlníky na každé z vašich stupnic rozvoje alespoň o 1 nebo 2 pole. Pokud tak neučiníte, značně to ztíží váš postup ve hře.
- ❧ V prvních tazích neváhejte opakovaně házet kostkami a odhazovat karty, abyste získali další hody kostkami, které vám pomohou rozvíjet vaši civilizaci.
- ❧ Černé meče jsou velmi užitečné, protože vám pomohou dobýt barvy, které potřebujete a které nemůžete získat kvůli omezenému pohybu nebo množství živé síly.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ



- ♦ Body za panel civilizace: $10+6+9+7+6=38$ VB
- ♦ Body za zbývající města na mapě a dobytá města: $3+2+2+1+1=9$ VB
- ♦ Body za karty úspěchů: $5+4=9$ VB

Huaxia má výsledné skóre $38+9+9=56$ VB

AUTOŘI

Návrh hry
Eric B. Vogel
Grafický návrh
Cyrille Daujean

Ilustrace
Jérémie Fleury
Produkce
Ted A. Marrioti

Rady a testování

Děkujeme všem testerům: Alexis, Shannon Appelcline, Aram, Gaëtan Beaujannot, Johan Borglin, Heather Boshears, David Boyd, David Brown, Cordell Brown III, Hey Cheng, Jeremy Cleveland, David Stuart, Evan Denbaum, Michael Economy, Dan Fernandez, Alex Francisco, Anna Gee, Terrence Gee, Brad Goodson, Ian Hanrahan, Jos Harrington, Fred Hicks, Carmen Ho, Laurel James, Nick Klumpp, Amelia Landesman, Seth Lavender, Eric Lyttle, Mak Mak, Paul Meyerholtz, Emily Moore, Andrew Nguyen, Jamison Noorlander IV, Eric Olander, Dan O'Neill, David O'Sullivan, Sam Owen, Haley Pitoni, Christina Robinson, Lydia Roth, Chris Ruggiero, Tin Sakulsiriwatna, John Sheck, Chris Specker, Jon Spinner, Stephen, Mackenzie Stuart, Tyler Wallpole, Aaron Waters, Ali Watson a Martine Wargnier.



Sand Castle Games
304 S. Jones Blvd #3342,
Las Vegas NV 89107 - USA

First Empires, První Ríše © 2021
/ Sand Castle Games Inc.

