

RÜDIGER DORN MERCADO



Falešné peníze a pravá popularita

Pro 2-4 hráče od 10 let

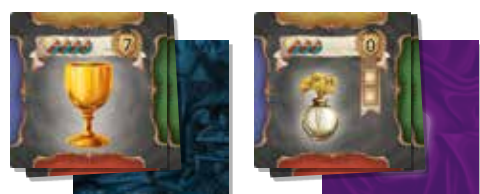
PROSTŘEDÍ A CÍL HRY

Jste bohatí měšťané. Peněz má každý z Vás dostatek - měšec plný mincí, do kterého padly i padělané peníze. Nyní se snažíte zvýšit svou reputaci ve společnosti. Jdete proto na trh krásných předmětů, kde nabízejí své zboží různí prodáváci. Zlatý pohár, elegantní otvírák obálek, krásné hodiny... Nicméně buržoazie, čili další zámožní měšťané, Vám v budování reputace konkurují. Proto investujete nejen do cenných předmětů. Koupíte si i lahvičky s úchvatnými vůněmi, kterými omámíte protihráče, abyste získali jejich speciální výhody. U dozorce trhu a od směnárny mincí můžete získat užitečná privilegia a vzácné žolíkové mince.

Když si zakoupíte nějaký předmět, přesunete se na hrací desce podle hodnoty tohoto produktu. Pokud první hráč opět dosáhne startovní dlaždice, je třeba dohrát aktuální kolo všemi hráči až do konce. Vyhrává ten, kdo se dostal nejdále.

PROSTŘEDKY HRY

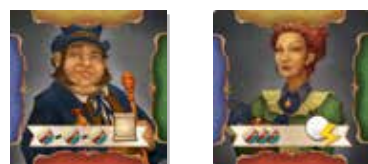
36 karet zboží



24 cenných předmětů

12 okouzujících vůní

2 tržní karty



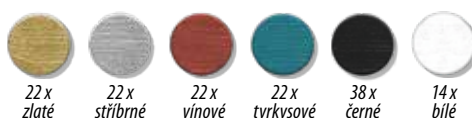
dozorce trhu

směnárna mincí

4 měšce na mince



140 dřevěných mincí



22 x
zlaté

22 x
stříbrné

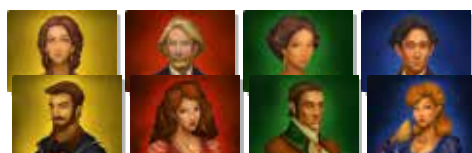
22 x
vínové

22 x
tyrkysové

38 x
černé

14 x
bílé

4 osobní karty



oboustranné

1 hrací deska



oboustranná

4 přívěšky na měšce (oboustranné)



18 privilegií



15 pečeti



1 startovní dlaždice



4 indikátory postupu



PŘÍPRAVA HRY

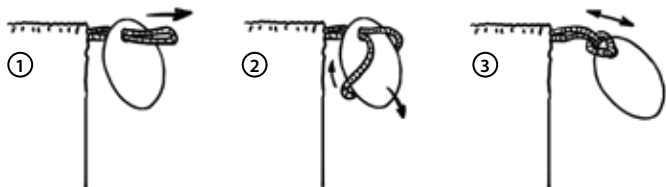
Před první hrou opatrně vytlačte všechny kartonové karty z rámečků.

Pripevňte přívěsky na měšce.

① Provlečte motouz měšce otvorem v přívěsku.

② Přívěsek poté protlačte smyčkou.

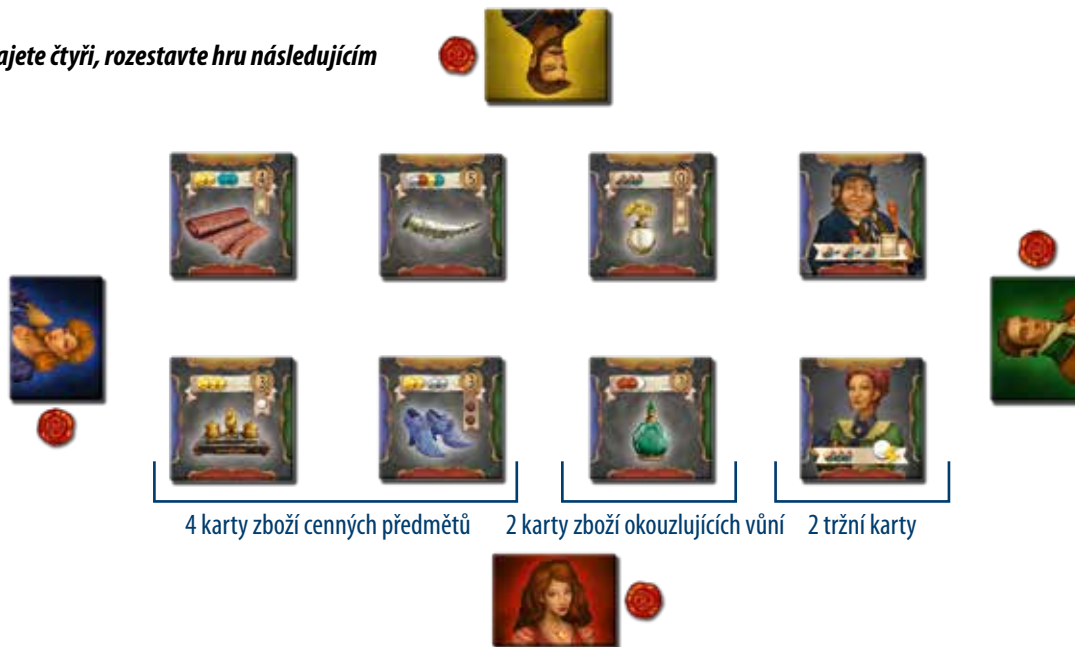
③ Nakonec upevněte smyčku utažením za přívěsek.



Poznámka: Z každé z následujících barev vraťte do krabice 2 mince: zlaté, stříbrné, vínové a tyrkysové. Tyto jsou mimo hry, slouží pouze jako **náhrada** pro případ, pokud by se některá mince ztratila nebo poškodila.

Roztřídte **karty zboží** podle jejich rubové strany a odděleně zamíchejte oba takto vzniklé balíčky.

V případě, že hrajete čtyři, rozestavte hru následujícím způsobem:



Položte **hrací desku stranou „A“ směrem nahoru** vedle rozestavené hry. Na střed hrací desky položte kartičky **privilegií** ve dvou balíčcích obrácené lícem směrem dolů a vedle nich dejte společnou hromádku **pečetí**. Na hrací desce překryjte jedno políčko **startovní dlaždicí**. Při první hře s ní navrhujeme překrýt políčko falešné mince v pravém horním rohu (viz obrázek na další straně). Během dalších her se můžete libovolně rozhodnout, na které z políček položíte startovní dlaždici, abyste měli vždy trochu odlišnou dráhu postupu.

Poznámka: Strana „B“ hrací desky vnáší do hry pestřejší průběh a další akce. I na této straně desky si volíte libovolnou polohu startovní dlaždice.

Lícem nahoru vyložte do středu **4 karty zboží s cennými předměty** a **2 karty zboží s okouzlujícími vůněmi**. Položte vedle nich **2 tržní karty** tak, aby měla každá karta své **okraje stejné barvy stejným směrem**. Mezi kartami nechte tolik volného prostoru, aby na každé straně karet zůstalo místo pro přikládání mincí (viz obrázek).

Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si **měšec na mince** s přívěskem v jím zvolené barvě, spolu s **osobní kartou** a s **indikátorem postupu** v téže barvě. Osobní kartu své barvy položte vedle sebe. Můžete se rozhodnout, zda použijete stranu s mužem nebo se ženou.

Každý z Vás si vezme jednu **pečet'** a položí ji vedle své osobní karty.

Do svých měšců dostanete po 25 mincích počátečního kapitálu, v následujícím složení: **5 x zlatou, 5 x stříbrnou, 5 x vínovou, 5 x tyrkysovou, 5 x černou** (= padělký)

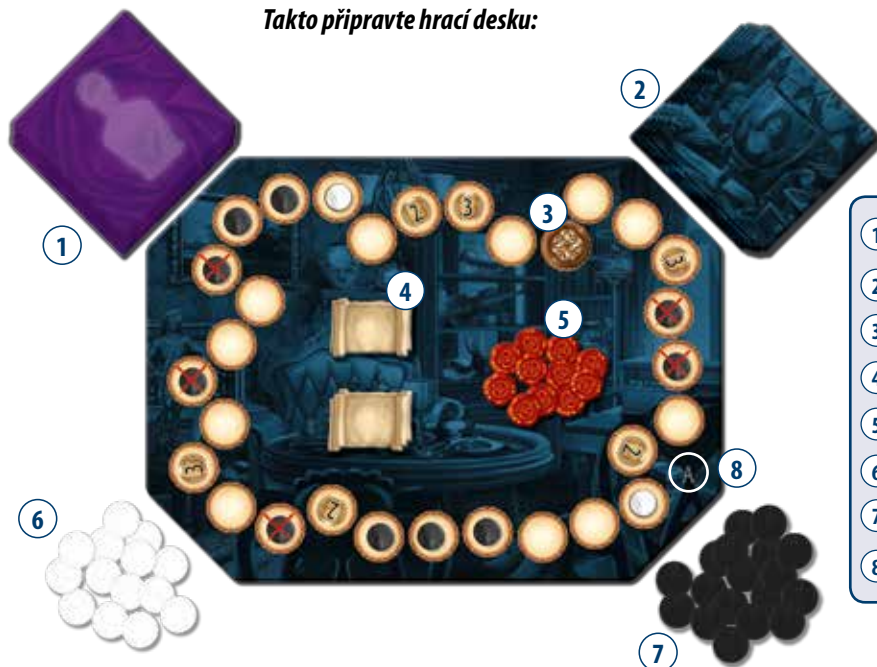
V případě méně než 4 hráčů vraťte přebytečnou výbavu hráče / hráčů (měšec na mince, osobní karta, indikátor postupu, včetně náležejících zlatých, stříbrných, vínových a tyrkysových mincí) zpět do krabice od hry.

Hru začíná ten hráč, který má ve své kapse nejvíce peněz. Pokud to nelze zjistit, **tak hru začne nejstarší z vás**.

Postavte své **indikátory postupu** na **startovní políčko** uspořádaný do jednoho sloupce. Na vrchu má být indikátor začínajícího hráče a pod ním shora dolů indikátory ostatních hráčů v jejich herním pořadí podle směru hodinových ručiček.

Nakonec položte vedle hrací desky **žolíkové mince** (bílé) a **falešné mince** (černé).

Takto připravte hrací desku:



- ① Tahací hromádka karet zboží okouzlujících vůní
- ② Tahací hromádka karet zboží cenných předmětů
- ③ Startovní dlaždice
- ④ Privilegia
- ⑤ Pečetě
- ⑥ Společná hromádka žolíkových mincí
- ⑦ Společná hromádka falešných mincí
- ⑧ Strana „A“ hrací desky

KARTY ZBOŽÍ A TRŽNÍ KARTY

V **levé horní** části karty zboží najdete **kupní cenu** zboží, kterou obchodník očekává za zboží vyobrazené na kartě. Podle typu zboží to mohou být 2, 3 nebo 4 mince.



V případě **vícebarevných mincí** se můžete **rozhodnout**, jakými mincemi si přejete zaplatit za dané zboží. Pokud je na kartě zboží vedle sebe několik vícebarevných mincí, tak musí být barva všech mincí, kterými za toto zboží platíte, **stejná**.
Například: 3 x zlatá.



Pokud je mezi vícebarevnými mincemi **přeškrtnutý znak rovnosti**, čili „nerovná se“, musí být každá mince, kterou za dané zboží zaplatíte, **odlišné barvy** a ani jedna z barev se nesmí vyskytnout opakovaně. Například: 1 x zlatá, 1 x stříbrná, 1 x tyrkysová.



V **pravém horním** rohu karet zboží vidíte **počet bodů**, který získáváte zakoupením daného zboží.



Pod počtem bodů najdete na jednotlivých kartách další **speciální účinky**, které se projeví tehdy, pokud někdo získá dané zboží. Zpravidla tyto speciální účinky přinášejí nějaké výhody novému majiteli a ostatním hráčům nevýhody. Někdy je to však naopak.

Například:

Kupní cena zboží



Počet bodů

Speciální účinky

Například za tuto cennou látku je třeba zaplatit 2 zlatými a 2 tyrkysovými mincemi. Zákazník na oplátku dostane 4 body a jedno privilegium.



Za tento stříbrný džbán je třeba zaplatit 2 stříbrnými mincemi. Zákazník dostane na oplátku 4 body a bohužel i jednu falešnou minci.

Vedle karet zboží cenných předmětů leží **karty zboží okouzlujících vůní**, na kterých jsou zobrazeny lahvičky s okouzlujícími vůněmi. Většina takových karet **nepřináší body**, avšak přinášejí **pozitivní účinky pro toho, kdo si je koupí**.

Seznamte se také s **dvěma speciálními kartami**, které představují **tržní karty**. Na tržních kartách jsou zobrazeny dvě osoby: dozorce trhu a směnárnice mincí. I oni působí na trhu. Jimi poskytované výhody můžete využít za cenu požadovaných mincí, avšak ani tyto karty Vám nepřidají nové body.

Každá karta má po okrajích čtyři různé barvy. Tyto se shodují s barvami hráčů. Když chce některý hráč složit mince vedle karty, tak je dává vedle toho okraje, na kterém je jeho vlastní barva. Takto každý vidí, kdo kolik mincí složil.

PRŮBĚH HRY

Hráče, který je právě na tahu, nazýváme **aktivním** hráčem. Na začátku svého tahu může **vyložit jednu svou kartu privilegia**, splní pokyny podle vyložené karty privilegia a následně musí **udělat nějakou** akci - to jest ...

A) **vytáhne si** mince ze svého měšce a přiloží je **ke kartám zboží a k tržním kartám**

nebo

B) **netáhne** mince z měšce, ale **vrátí všechny mince** ze své osobní karty **do svého měšce**.

AKCE „A“: TAŽENÍ A VYKLÁDÁNÍ MINCÍ

Hráč si vytáhne **3 mince** a složí je před sebe.

Poznámka: Pokud má v měšci méně než 3 mince, tak si musí zvolit akci „B“ - vrácení mincí.



Za **vyložení jedné pečeti** si může z měšce táhnout další **2 mince navíc**. Toto však může využít v rámci **jednoho tahu** pouze **jednou**. I tehdy může během jednoho tahu použít pouze jednu pečeť, pokud má případně u sebe více pečeti současně.



Pokud jsou mezi taženými mincemi i **černé mince**, hráč má smůlu. Černé mince musí vyložit na svou osobní kartu. *Protože toto jsou falešné peníze a každý z obchodníků by si toho okamžitě všiml.* Falešné peníze budou ve hře „mimo oběh“, dokud se hráč nerozhodne pro akci „B“. V takovém případě hráč vrátí do svého měšce spolu s ostatními mincemi i falešné peníze ze své osobní karty.

Ostatní mince může hráč přiložit vedle jedné nebo více karet zboží respektive tržních karet. Pokud může přikládat, musí přiložit alespoň 1 minci. Všechny takové mince, které hráč nemůže nebo nechce přiložit ke kartám, vrátí zpět do svého měšce.

PŘIKLÁDÁNÍ MINCÍ

Aktivní hráč přiloží své mince vždy vedle toho okraje karty, který se **shoduje s jeho hráčskou barvou**. Mince je třeba přikládat tak, aby každý vždy viděl, kdo ke které kartě kolik mincí přiložil. Vedle karet je možné přikládat vždy jen takové mince, jaké daná karta vyžaduje.

V případě, že se na kartě vyžadují **vícebarevné mince**, hráč si může zvolit barvu mincí, které přiloží. Pokud na kartě není znak „nerovná se“, tak musí hráč přiložit **stejně mince ve zvolené barvě**. **Důležité:** Každý hráč si může zvolit libovolnou barvu mincí. Ostatní hráči se mohou rozhodnout jak pro tutéž, tak i pro jinou barvu.



Příklad:

Červený hráč přiložil 3 stříbrné mince. Modrý hráč přiložil 2 zlaté mince a zelený hráč přiložil 2 stříbrné.



Bílé mince jsou **žolíkovými mincemi**, které mohou hráči získat během hry. Žolíkové mince lze použít kdykoliv namísto mince kterékoliv barvy. **Poznámka:** Některé karty s okouzujícími vůněmi vyžadují přímo i žolíkové mince.

Prodáváci prodají své zboží tomu hráči, který složí jejich úplnou kupní cenu jako první. Pokud se u karty zboží nebo tržní karty (resp. u více karet) nachází jimi požadovaná kombinace mincí, tak na **konci tahu hráče** je třeba provést vyhodnocení.

Tip: Proto sledujeme, kdo kolik mincí přiložil k jednotlivým kartám a jestli se ještě vyplatí snažit se dané zboží koupit.

Pokud některý hráč během svého tahu splatil požadovanou cenu více karet současně, tak na konci jeho tahu je může **po jedné** vyhodnotit **v pořadí dle své vůle**.

Pokud aktivní hráč během svého tahu nesplnil požadavky ani jedné karty, tak se na konci tahu nic neděje. Jeho tah skončí a ve hře pokračuje jeho soused z levé strany.

VYHODNOCENÍ KARET ZBOŽÍ

Pokud některý hráč během svého tahu **splatil požadovanou cenu** jedné nebo více **karet** současně, tak **na konci svého tahu** je po jedné za sebou **vyhodnotí**.

Důležité: K vyhodnocení dané karty zboží dojde poté, kdy byla **k jednomu z jejích okrajů** přiložena ji požadovaná kombinace mincí. To, kolik mincí leží u ostatních stran karty od ostatních hráčů, je nepodstatné.

Hráč, který si dané zboží koupil, získává **body**, podle kterých **postoupí vpřed** svým indikátorem postupu **na hrací desce ve směru hodinových ručiček**.



Většina karet zboží cenných předmětů přináší zákazníkovi 2 až 7 bodů.



Tyto předměty přinášejí novému majiteli různý počet bodů **v závislosti od jeho pozice obsazené indikátorem postupu na hrací desce.**

Například: Pokud je indikátor postupu hráče na druhém místě, tak hráč získává 2 body, když však hráč stojí na čtvrtém místě, získá body 4. Pokud stojí na stejném políčku více indikátorů postupu současně, vrchní se považuje za přednější, proto ten získá méně bodů.



Takovéto okouzující vůně přinášejí zákazníkovi „**neznámý**“ počet bodů. Pro zjištění počtu získaných bodů musí hráč obrátit vrchní kartu tahací hromádky karet zboží cenných předmětů. Zákazník získává počet bodů zobrazený na této kartě zboží. Po této akci je třeba tuto kartu s cenným předmětem odložit na odkládací hromádku.



Pokud u právě hodnocené karty leží mince i od jiných hráčů, tak ten z nich, který složil **druhý nejvyšší počet mincí** po novém majiteli, získává **1 pečeť**. Pokud více hráčů složilo stejný druhý nejvyšší počet mincí, tak každý z těchto hráčů získává 1 pečeť.

Někdy má zákazník takové štěstí, že spolu se zbožím obdrží od prodáváče vedle bodů i hodnotnou žolíkovou minci navíc. Ale může se stát i to, že prodáváč přidá zákazníkovi i nějaké falešné peníze.

Pokud jsou na kartě zboží pod počtem bodů zobrazeny i **speciální účinky**, tak tyto se uplatňují právě teď, při vyhodnocení karty. Podrobněji jsou popsány **na straně 7** těchto pravidel.

Aktivní hráč, který získal kartu zboží, vezme **své mince**, kterými za zboží zaplatil a uloží si je **na svou osobní kartu**. Tyto se dostanou opět do oběhu, tedy do hry tehdy, když si hráč během některého pozdějšího tahu zvolí akci „B“. Pokud jsou mezi mincemi i **žolíkové mince** (bílé), je třeba je **vrátit do společné hromádky**, protože každou z nich je možné držet **pouze na jeden nákup**.

Ostatním hráčům jsou vráceny jejich mince, které byly přiloženy k vyhodnoceným kartám. Protihráči své vrácené **mince** (i bílé mince) **vhodí zpět do svého měšce**.

Jakmile se zboží prodá, prodáváč zavře svůj stánek. Avšak na jeho místo přijde další prodáváč a nabízí nové zboží.

Vyhodnocenou kartu zboží vezměte **pryč z herní plochy** a položte ji na odkládací hromádku. **Na odkládací hromádku** dávejte karty lícem dolů. Vzniklé prázdné tržní místo zaplňte novou kartou zboží z tahací hromádky.

Poznámka: Pokud dojdou karty zboží z některé tahací hromádky, zamíchejte karty v odkládací hromádce daného druhu zboží (stále lícem dolů) a vytvořte novou tahací hromádku.

NEZAPOMEŇTE:

Po vyhodnocení karty zboží musí **aktivní hráč** vždy uložit vydané **mince na svou osobní kartu**.

Ostatní hráči si vrátí mince do svých měšců.

VYHODNOCENÍ TRŽNÍCH KARET

Na tržních kartách jsou dvě takové osoby, jejichž speciální služby můžete využít ve svůj prospěch. Stejně jako u karet zboží, i u nich je třeba přiložit požadované kombinace mincí.



Dozorce trhu vyžaduje **3 různé mince**, za které dá hráči **1 privilegium**.



Směnárnice mincí vyžaduje **3 mince stejné barvy**, za které dá hráči **1 žolíkovou minci**.

Tuto žolíkovou minci musí hráč okamžitě přiložit k některé z ostatních karet, čímž může vyvolat i vyhodnocení dané karty.

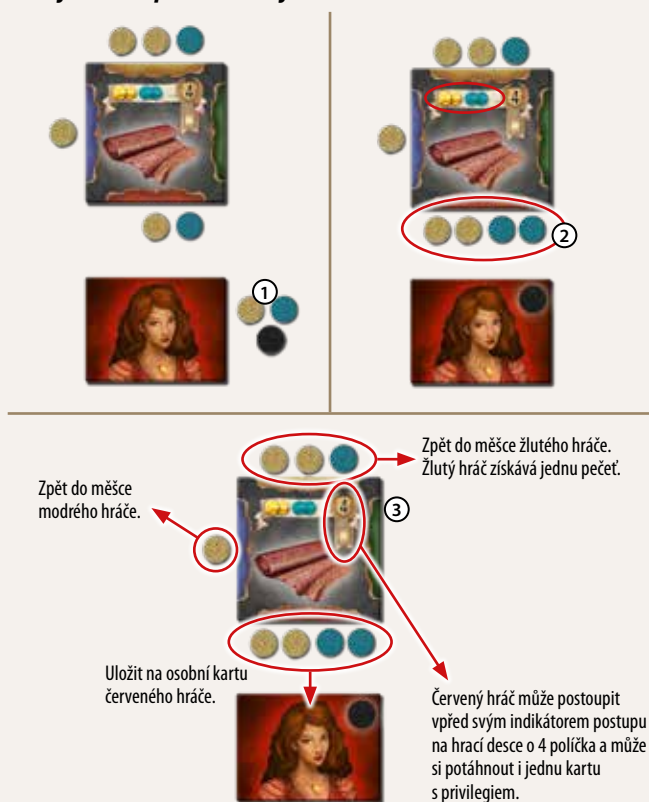
Stejně jako u karet zboží uloží aktivní hráč své mince na svou osobní kartu.

Ostatní hráči, jejichž mince také leží u vyhodnocené tržní karty, si **je nechají nadále vedle tržní karty**. Po vyhodnocení tržní karty **se nedávají pečeti hráčům** s druhým nejvyšším počtem přiložených mincí.

Důležité: Po vyhodnocení se tržní karty neodkládají pryč z herní plochy.

Tyto zůstanou na místě až do konce hry. Jejich služby mohou hráči využívat stále znova a znova.

Podívejme se na příklad tahu jednoho hráče:



Na řadě je červený hráč. Nechce použít privilegium.

- ① Zvolí akci „A“ a vytáhne 3 mince ze svého měšce. Vytážené mince jsou následující: 1 černá, 1 zlatá a 1 tyrkysová.
- ② Falešnou minci složí na svou osobní kartu. Druhé dvě mince přiloží ke kartě zboží „látka“. Během předešlých tahů tam už složil 1 zlatou a 1 tyrkysovou minci. Tímto zaplatil kupní cenu požadovanou kartou zboží.
- ③ Získá 4 body, proto postoupí vpřed svým indikátorem postupu na hrací desce o 4 políčka. Vedle toho si potáhne i jednu kartu s privilegiem. Své 4 mince vezme zpět a položí je na svou osobní kartu. Žlutý hráč má druhý nejvyšší počet mincí u karty, proto dostane jednu pečeť. Své 3 mince vhodí zpět do svého měšce. Modrý hráč nedostane pečeť. I on vhodí svou 1 minci zpět do měšce. Nakonec vezmou vyhodnocenou kartu pryč z herní plochy a položí ji na odkládací hromádku. Na prázdné místo vyloží z tahací hromádky novou kartu. Ve hře pokračuje modrý hráč.

HRACÍ DESKA

Na hrací desce postupuje svým indikátorem postupu během jednoho vyhodnocení vždy jeden hráč, a to ve **směru hodinových ručiček**. Hráči neztrácejí získané body. Políčka obsazená indikátory postupu protihráčů se započítávají do kroků, nepřeskakují se.

Pokud na konci svého kroku zůstane hráč na takovém **volném** políčku, na kterém je nějaký symbol, tak **musí** provést akci, kterou daný symbol vyžaduje (podrobněji je popsáno na straně 7 těchto pravidel).

Pokud je políčko, na kterém hráč skončí po svém kroku, **obsazeno**, pak svůj indikátor postupu jednoduše **položí** na indikátor postupu, který stál na daném políčku. Symbolu obsazeného políčka si **nebude** všimnat.

Příklad:



Červený hráč postoupí vpřed svým indikátorem postupu na hrací desce o 4 políčka. Do svého kroku započítá i políčko obsazené žlutým hráčem. Svůj krok skončí na volném políčku se symbolem. Podle pokynu symbolu může ze svého měšce vybrat 1 falešnou minci a vrátit ji do společné hromádky.



Pokud by červený hráč postoupil dopředu o 3 políčka (následkem vyhodnocení karty zboží přinášející 3 body), tak by na konci svého kroku skončil na takovém volném políčku se symbolem, které by ho vyzvalo k dalšímu posunu o 3 políčka.



Pokud by červený hráč postoupil dopředu o 3 políčka, avšak žlutý hráč by již obsadil poslední políčko jeho kroku, pak by červený hráč položil svůj indikátor postupu na vrch žlutého indikátoru postupu a symbol políčka by nechal nepovšimnut.

Důležité: Když aktivní hráč postoupí svým indikátorem postupu vpřed v důsledku využití nějakého privilegia a na konci svého kroku skončí na volném políčku se symbolem, tak se **může svobodně** rozhodnout, zda provede akci daného symbolu, nebo ne.

AKCE „B“: VŠECHNY MINCE ZPĚT DO MĚŠCE

Aktivní hráč si místo akce „A“ zvolil akci „B“. Proto si nevytáhne mince ze svého měšce, ale **nasype do měšce všechny mince, které měl uložené na své osobní kartě**.

Na to, aby si mohl zvolit tuto akci, musí mít na své osobní kartě alespoň 1 minci.

Čím dříve zvolí hráč tuto akci, tím má větší šanci na to, že během pozdějších tahů vytáhne z měšce požadovanou minci.

Nicméně, touto akcí se dostanou do měšce i případné falešné mince.

VYSVĚTLIVKY SYMBOLŮ



Hráč získává 1 žolíkovou minci ze společné hromádky a vloží ji do měšce.



Hráč dostane 1 falešnou minci ze společné hromádky a vloží ji do měšce.



Hráč vybere 1 falešnou minci ze svého měšce a vrátí ji do společné hromádky. **Poznámka:** Pokud hráč nemá v měšci falešnou minci, tak může do společné hromádky vrátit jednu ze své osobní karty. Pokud nemá falešnou minci ani tam, nic se nestane.



Hráč získává jedno privilegium ze společné hromádky, podívá se na něj a složí ho před sebe obrácené lícem dolů. S jedním privilegiem může hráč provést na hrací desce 1-3 kroků. Ta privilegia, která opravňují k 1-2 krokům, hráči často přinášejí další výhody.



Hráč získává 1 pečeť ze společné hromádky a složí ji před sebe.



Hráč přichází po skončení svého tahu okamžitě opět na řadu. Znovu může použít další privilegium a může provést některou z akcí „A“ nebo „B“. Pokud se rozhodne pro akci „A“, tak může opět předat jednu pečeť a v důsledku toho si vytáhnout další 2 mince ze svého měšce.



Protihráči nedostanou pečeť a musí složit na společnou hromádku po 1 z vlastních privilegií. S tím hráčem, který nemá privilegium, se nic neděje.

Pokud se účinky některé karty zboží týkají aktivního hráče i ostatních hráčů současně, jsou na té kartě tyto účinky odděleny vodorovnou čarou.

Příklady:



Aktivní hráč získává 1 pečeť a 1 privilegium. Protihráči nedostanou pečeť a musí vložit na společnou hromádku po 1 z vlastních privilegií (pokud nějaká mají).



Aktivní hráč přichází po skončení svého tahu okamžitě opět na řadu. Opět může provést plnohodnotný tah. Každý protihráč si musí vzít 2 falešné mince ze společné hromádky a vložit si je do svého měšce. Protihráči nedostanou pečeť.



Akce tohoto symbolu se týkají pouze protihráčů, ne aktivního hráče.

Příklady:



Každý protihráč si musí vzít 2 falešné mince ze společné hromádky a vložit si je do svých měšců.



U této karty zboží ani jeden protihráč nedostane pečeť.

SYMBOLY NA STRANĚ „B“ HRACÍ DESKY



Každý protihráč si musí vzít 1 falešnou minci ze společné hromádky a vložit si ji do svého měšce.



Každý protihráč získává 1 žolíkovou minci ze společné hromádky a vloží ji do měšce.

Poznámka: Pokud se ze společné hromádky utratily žolíkové mince, falešné mince nebo pečeti, v takovém případě je třeba nechat daný symbol nepovšimnut.

KONEC HRY



Jakmile některý hráč svým indikátorem postupu **dosáhne nebo překročí startovní dlaždici**, zahájené kolo ještě dohrajete, aby měl každý možnost zahrát stejný počet tahů, a na konci kola hru ukončíte.

Důležité: Na hrací desce si už **nevšímejte** symbolů těch polí, která jsou za startovní dlaždici.

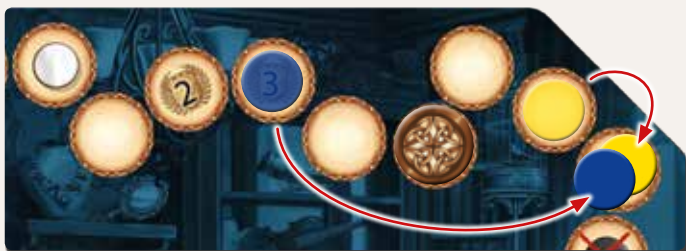
Na konci v herním pořadí od začínajícího hráče připočtete každému hráči **po 1 bodu za každou nevyužitou pečeť** a spočítejte **body z nevyužitých privilegií**. Symboly na privilegiích se už nyní nezohledňují.

Po sečtení svých bodů udělá podle výsledku každý hráč na hrací desce indikátorem postupu poslední kroky. Hru **vyhrává ten hráč, jehož indikátor postupu se dostal nejdále od startovní dlaždice**. V případě remízy vyhrává ten hráč, jehož indikátor postupu leží na vrchu.

Příklady:



Žlutý hráč překročil startovní dlaždici... hráči dohrají aktuální kolo. Na konci kola (počínaje začínajícím hráčem) ještě každý dostane další body za zbylé pečetě a za nevyužitá privilegia.



Žlutému hráči zbyla jedna pečeť, za kterou dostane 1 bod. V souladu s tím posune svůj indikátor postupu o jedno políčko dál. Symbol na políčku „přejdi 3 políčka“ se už nezohledňuje. Modrému hráči zbyla 2 privilegia, na kterých jsou dohromady 3 body. Ostatní symboly na jeho privilegiích se už nyní nezohledňují. Vedle toho mu zbyly i 2 pečetě. Podle toho může tedy postoupit vpřed o 5 políček. Tímto se dostane na totéž políčko, kde leží indikátor postupu žlutého hráče. Jelikož na vrchu je indikátor modrého hráče, vyhrál on danou hru.



Autor hry, Rüdiger Dorn, touto cestou děkuje testerům hry a čtenářům pravidel hry.



Autor:

Rüdiger Dorn, se narodil v roce 1969. Se svou manželkou a s dětmi žije v jižním Německu. Tento diplomovaný učitel ekonomie vyvinul již četné množství her pro děti, pro rodiny a také pro dospělé, včetně hry „Istanbul“, která získala ocenění „Hra roku“, jakož i nominované hry „Las Vegas“ či „Karuba“. Svou napínavou pytlíkovou hrou „Mercado“ se po vydání mnoha her vrátil k vydavatelství Kosmos.

Editor: Wolfgang Lüdtke

Redakční podpora: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Ilustrace a grafika: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 802591

Všechna práva vyhrazena.

MADE IN GERMANY



CZ/SK Distributor/Distribútor: Piatnik Praha s.r.o.

Lužná 591 CZ-160 00 Praha 6.

www.piatnik.cz