



RADA

nad



ZLATO

Pravidla hry



*Dokážete poznat, kdo se vám snaží poradit a kdo vás naopak jenom mate?
Rada nad zlato je unikátní párty vědomostní hra, ve které každý napovídá každému – ne vždy však ale správně!*

PRINCIP HRY

Rada nad zlato je semikooperativní vědomostní párty hra pro 3 až 8 hráčů, ve které je důležité nejen prokázat ohromující znalosti, ale také dobrý odhad protihráčů, taktické dovednosti a umění blafovat.

Hráči se v Radě nad zlato tajně rozdělí do dvou týmů (při hře v lichém počtu hráčů je navíc ve hře jeden hráč bez týmu).

Pouze někteří z hráčů se však svou týmovou příslušností netají.

V průběhu hry budou hráči vybírat okruhy otázek a otázky pro své protihráče (či spoluhráče), napovídat jim vlastními odpověďmi a také využívat speciální síly, s jejichž pomocí mohou zvrátit průběh hry ve prospěch svého týmu.

HERNÍ KOMPONENTY



300 karet s otázkami
(celkem 900 otázek),
rozdělovníky a krabičku



1 herní plán



9 karet týmů



8 karet
s přehledem sil



23 žetonů sil



8 žetonů hráčů



40 žetonů okruhů



1 žeton
začínajícího
hráče



30 žetonů zlaťáků



8 smazatelných
popisovačů



8 popisovacích destiček

CÍL HRY

Cílem hry je dosáhnout toho, aby váš tým nasbíral nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou roztříd'te karty s otázkami podle příslušných okruhů a umístěte je na vyhrazená místa v krabičce. Oddělte je příslušnými rozdělovníky.

- Umístěte herní plán doprostřed herní plochy. Krabičku s otázkami si ponechte na dosah.
- Každý hráč si vezme žeton hráče 🎯 v barvě, která se mu zamlouvá (případné spory vyřešte v klidu a míru), dále popisovač a popisovací destičku. Hráč s největším mozem si vezme žeton začínajícího hráče 🏆.
- Zamíchejte žetony okruhů ⚖️ a ponechte je lícem dolů v herní oblasti. Žetony zlaťáků umístěte na hromádku poblíž herního plánu.

Žetony sil ⚡ lícem dolů zamíchejte a umístěte je poblíž herního plánu. Předtím však určitý počet vyřad'te v závislosti na tom, v jakém počtu hráčů budete hrát:

| Počet hráčů | Počet použitých žetonů sil | Počet vyřazených žetonů sil |
|-------------|----------------------------|-----------------------------|
| 3 | 11 + Začínající hráč | 11 |
| 4 | 13 + Začínající hráč | 9 |
| 5 | 17 + Začínající hráč | 5 |
| 6 | 16 + Začínající hráč | 6 |
| 7 | 19 + Začínající hráč | 3 |
| 8 | 22 + Začínající hráč | 0 |

Vyřazené žetony sil vraťte do krabice, aniž byste se na ně dívali.

Poznámka: Nikdy nevyřazujte žeton síly Začínající hráč. Dejte jej stranou.



PRŮBĚH HRY

Kolo

Rada nad zlato se skládá z několika kol. V každém kole bude každý hráč jednu otázku pokládat a na jednu otázku odpovídat. Každé kolo se skládá ze tří fází:

1. Příprava kola
2. Tahy hráčů
3. Konec kola

Příprava kola

Během fáze „Příprava kola“ doplňte karty otázek a žetony síly, tak jako v kroku Příprava prvního kola. Hráč, který v uplynulém kole získal žeton síly *Začínající hráč* , si vezme od aktuálního začínajícího hráče žeton začínajícího hráče  a žeton síly *Začínající hráč* vrátí zpět na vyhrazenou pozici na herním plánu.

*Poznámka: V posledním kole na pole určené žetonu síly *Začínající hráč*  umístěte náhodný běžný žeton síly .*

Tah hráče

Tah hráče se skládá ze čtyř kroků:

1. Výběr žetonu okruhu a získání síly
2. Výběr protihráče a výběr a položení otázky
3. Náповědy
4. Odpověď a její vyhodnocení

Volitelně ještě mohou hráči využívat své síly – různé síly lze přitom použít v různých situacích.

Tahy hráčů se vyhodnocují od aktuálního začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček.

1. Výběr žetonu okruhu a získání síly

Hráč na tahu si vybere jeden ze zbývajících dostupných žetonů okruhů , který si vezme z herního plánu. Kromě toho si také vezme žeton síly , přiřazený dané pozici s žetonem okruhu. Tento žeton může okamžitě kdykoli použít za použití pravidel popsaných dále.

Poznámka: Občas se vyplatí rozhodovat nejenom podle toho, jaký okruh chcete pro svého protihráče či spoluhráče zvolit, ale i podle toho, jaký žeton síly díky tomu získáte!



Příklad: Při hře čtyř hráčů, které se účastní Karel, Michal, Martina a Anežka, je Michal veřejně členem modrého týmu a Anežka týmu oranžového. Na tahu je Karel. Karlovi se líbí žeton síly Mrazák, a tak si vezme žeton okruhu, který k němu patří – Mýty.

2. Výběr protihráče a výběr a položení otázky

Hráč na tahu si vybere protihráče, kterému chce položit otázku z daného okruhu. Musí se jednat o protihráče, který v tomto kole ještě nebyl tázán (a jeho žeton hráče je tedy otočený barevnou stranou nahoru ) . Vybraný hráč následně otočí svůj žeton hráče šedou stranou nahoru .

Hráč na tahu poté táhne z krabičky náhodnou kartu z daného okruhu, vybere jednu ze tří otázek na kartě a nahlas ji přečte. Nesmí se přitom podívat na rubovou stranu karty (s odpověďmi) ani ji nesmí ukázat ostatním hráčům.

Poznámka: Součástí taktiky při hraní Rady nad zlato je i to, komu budete otázky vybírat. Chcete spíš vybírat otázky, ve kterých víte, že „plave“ hráč, o kterém si myslíte, že je proti vám, nebo naopak položit nějakou lehkou otázku někomu, o kom si myslíte, že je s vámi v týmu?

Příklad: Karel je druhým hráčem na tahu. Vybrat si může už jen Michala nebo Martinu – Anežka už totiž byla tážána a její žeton hráče je otočený šedou stranou vzhůru. Karel ví, že Michal je jeho spoluhráčem a že se v mytologii celkem vyzná. Zvolí proto Michala. Michal otočí svůj žeton šedou stranou vzhůru a Karel z krabičky vytáhne jednu kartu s otázkami. Ze tří nabízených možností vybere otázku „Kolik úkolů musel podle pověsti splnit Hérákles?“



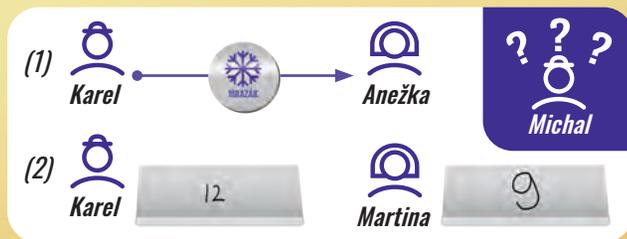
3. Náповědy

V tuto chvíli všichni hráči včetně vás, ale kromě hráče, který je tážán, skrytě napíší na své destičky odpověď na položenou otázku. Upozorňujeme, že odpovědi jsou vždy jednoslovné nebo dvouslovné. Ve chvíli, kdy mají všichni hráči (samozřejmě kromě tážaného hráče) své odpovědi napsané, destičky otočí a ukážou tážanému hráči.

Poznámka: Nikdo samosebou neříká, že v této fázi musíte odpovídat správně! Pokud napovídáte někomu, kdo nejspíš není ve vašem týmu, můžete se jej naopak pokoušet zmást.

Poznámka: Nezapomínejte, že Rada nad zlato se hraje na týmy. Sledujte, jak kdo odpovídá – snaží se pomoci, nebo uškodit? A co uděláte vy? Odhad toho, na čí straně kdo stojí, vám pomůže správně napovídat a využívat síly, které získáte.

Příklad: Karel se nejprve rozhodne použít svou sílu Mrazák (1) a určí, že Anežka nesmí v tomto tahu napovídat. Svou odpověď tak tentokrát napíší jen Karel a Martina (2). Karel správnou odpověď zná, a tak napíše „12“. I Martina ji také zná, protože je ale proti Michalovi, napíše „9“.



4. Odpověď a její vyhodnocení

Teprve poté, co si prohlédne odpovědi spoluhráčů, smí odpovědět tážaný hráč – odpověď už nemusí psát, stačí ji říct nahlas. Zkontrolujte, je-li odpověď správná. Pokud ano, tážaný hráč získá z banku jeden zlaťák.

Poznámka: Tážaný hráč nesmí odpovědět ani nijak naznačit odpověď dříve, než uvidí nápovědy svých spoluhráčů a protihráčů. Pokud by to udělal, zkomplikuje tím identifikaci protihráčů. Zároveň by až do finální odpovědi neměl nikdo z hráčů otázku nebo odpověď jakkoli komentovat. Poté tah hráče končí a následuje tah dalšího hráče po směru hodinových ručiček (případně konec kola).

Sebezpytectví

Může se stát, že poslední hráč na tahu bude zároveň posledním dosud netázaným hráčem, a bude se tak muset „ptát“ sám sebe. To v *Radě nad zlato* není vůbec žádný problém. Takový tah vyhodnoťte úplně stejně, jako kdyby se jednalo o běžný tah – vezměte si žeton okruhu a síly, náhodně táhněte kartu, vyberte si jednu ze tří otázek (patrně tu nejsnazší), tu nahlas přečtete, ostatní hráči vám napoví a vy poté odpovíte a svou odpověď zkontrolujete. Samozřejmě z pohledu ostatních hráčů není příliš taktické nechávat někoho, aby sám sobě vybíral otázku – ale to už je vaše věc.

Konec kola

Fáze „Konec kola“ nastává ve chvíli, kdy skončil tah posledního hráče na řadě. Přejděte k vyhodnocení konce hry (pokud došla zásoba žetonů sil), nebo připravte další kolo (jsou-li ještě nějaké nepoužité žetony sil k dispozici).

Přehled sil

Při hraní *Rady nad zlato* budete získávat a používat tzv. síly. Každá síla má přitom jiné podmínky pro své používání. Poté, co žeton síly využijete, odložte jej do krabice – nikdy jej nevracejte zpět do zásoby! Pokud se více hráčů rozhodne využít své žetony sil, vyhodnoťte nejdříve ten, jehož využití bylo ohlášeno jako první. Jeden hráč může využít i více žetonů najednou. Níže naleznete přehled žetonů sil:

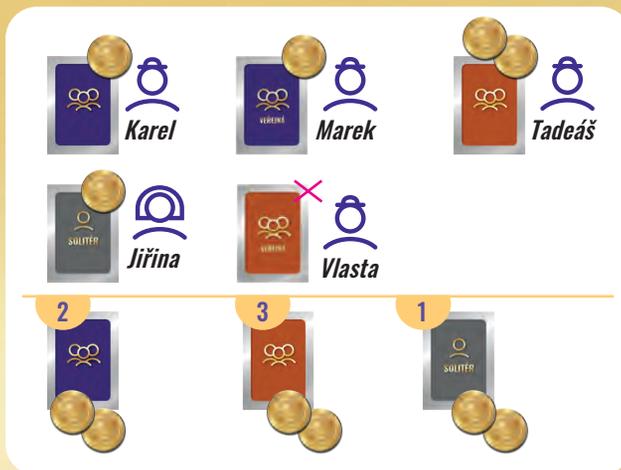
| | |
|--|---|
|  | Začínající hráč Žeton síly <i>Začínající hráč</i> je k dispozici v každém kole kromě posledního. Hráč, který jej získá, se v příštím kole stane začínajícím hráčem. |
|  | Nucená odpověď Žeton síly <i>Nucená odpověď</i> můžete zahrát kdykoli (i mimo svůj tah) před krokem „Odpověď“ a její vyhodnocení“. Pokud jej zahrajete, tázaný hráč nesmí říct jinou odpověď, než je některá z nápověd ostatních hráčů. Tento žeton síly nelze zahrát, jste-li právě tázaným hráčem. <i>Nucenou odpověď</i> také nelze zahrát v případě, že jsou všichni napovídající vyřazeni ze hry pomocí síly <i>Mrazák</i> . |
|  | Příživník Žeton síly <i>Příživník</i> můžete zahrát kdykoli (i mimo svůj tah) před krokem „Nápovědy“. Pokud tázaný hráč odpoví na tuto otázku správně, získáte kromě něj zlaťák i vy. Pokud ale odpoví špatně, jeden zlaťák ztratíte. Tento žeton síly nelze zahrát, jste-li právě tázaným hráčem nebo nemáte-li ani jeden zlaťák. |
|  | Mrazák Žeton síly <i>Mrazák</i> můžete zahrát kdykoli (i mimo svůj tah) před krokem „Nápovědy“. Vyberte jednoho hráče – ten v tomto tahu nesmí napovídat. Tento žeton síly lze zahrát i v případě, že jste právě tázaným hráčem. |
|  | Odmítnutí Žeton síly <i>Odmítnutí</i> můžete zahrát poté, co byla přečtena otázka. Tato otázka se ruší a tázající hráč musí vybrat jinou otázku z dané karty. Na náhradní otázku již nelze <i>Odmítnutí</i> použít. <i>Odmítnutí</i> smíte použít, i pokud jste právě tázaným hráčem. |
|  | Napovídač Žeton síly <i>Napovídač</i> můžete zahrát okamžitě poté, co byl vybrán tázaný hráč. Na tuto otázku bude napovídat pouze jeden hráč dle vašeho výběru. Vybraným hráčem nesmí být nikdo z hráčů s veřejnou kartou týmu. Pro jednu otázku lze zahrát pouze jeden žeton <i>Napovídač</i> . Pro otázku, na niž byl zahrán <i>Napovídač</i> , nelze hrát síly <i>Mrazák</i> ani <i>Nucená odpověď</i> . Žeton síly <i>Napovídač</i> můžete zahrát, i pokud jste právě tázaným nebo tázajícím se hráčem. |

KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Poslední kolo hry poznáte podle toho, že vám po rozmístění žetonů sil už žádné nezbudou v zásobě (připomínáme, že v posledním kole umísťujete náhodný žeton sil i na pozici vyhrazenou žetonu síly *Začínající hráč*). Po skončení posledního kola hry můžete přistoupit k závěrečnému vyhodnocení.

Odhalte své karty týmů. V každém týmu sečtete počet zlaťáků, které získali jednotliví členové týmu. Je-li ve hře sólista, vynásobte počet zlaťáků, které získal, počtem členů jednoho z týmů. Tým (nebo sólista), který takto získal nejvíce zlaťáků, se stává vítězem. V případě rovnosti mezi dvěma týmy vítězí ten tým, jehož hráč s nejmenším počtem zlaťáků získal více zlaťáků. Pokud nastane rovnost mezi nějakým týmem (či týmy) a sólistou, je vítězem sólista.

Příklad: Na konci hry pěti hráčů má Karel 1 zlaťák, Jiřina 1 zlaťák, Marek 1 zlaťák, Tadeáš 2 zlaťáky a Vlasta 0 zlaťáků. Role Marka a Vlasty jsou veřejné – první jmenovaný patří do modrého týmu a druhý jmenovaný do týmu oranžového. Teď svoji příslušnost odhalí i jejich spoluhráči – Karel je modrý, Tadeáš oranžový a Jiřina je sólista. Celkový bodový zisk tedy je: modrý tým (Karel a Marek) = 1 + 1 = 2 zlaťáky; oranžový tým (Tadeáš a Vlasta) = 0 + 2 = 2 zlaťáky. Jiřinin zisk zlaťáků se vynásobí počtem členů jednoho z týmů (dvěma), a její součin je tedy 1 × 2 = 2 zlaťáky. Všechny tři strany tedy nasbíraly dva zlaťáky, ale vítězem se stává Jiřina, protože je sólistou. Na druhém místě skončil modrý tým, protože jeho hůře umístěný člen (ať už počítáme Marka či Karla), získal 1 zlaťák, zatímco Vlasta za oranžový tým 0 zlaťáků.



AUTOŘI

Návrh hry a produkce: David Rozsival

Tvorba otázek: Mgr. Pavel Černý

Grafické zpracování a DTP: Martina Lásková a Jiří Trojáněk

Albi

Zvláštní poděkování za pomoc s testováním si zaslouží členové programu Albi klub deskovkářů, jmenovitě:

Deskol, z. s., Klub deskových her ZŠ Jelínkova, Rýmařov; Schrödingerův herní klub; Bečvochovo hráčské doupě; Hrad hier; Gameroom; Klub deskových her Ježkovy voči; Klub deskových her ZŠ Pardubice-Polabiny; Klub stolních her Valašská Polanka; Ústav deskových a karetních her; DAMIŠKO; Herní liga; Strážnický herní klub; Klub deskových her Dvorek