



KÁMEN · ZBRANĚ · PAPIR

Obyvatelé pohraničí neměli nikdy jednoduchý život. Když je zrovna nesušovaly nájezdy nepřátel, trpěli potyčkami mezi jednotlivými knížaty, která se snažila uplatňovat své vlastní zákony. Doba se však mění. Na trůn nastoupil nový král a rozhodl se zbavit obou problémů najednou. Tomu z pánů, který jako první postaví v pohraničí pevný hrad, svěří celou oblast a navždy jej pověří ochranou hranic před nepřáteli.

Staň se jedním z knížat a postav hrad rychleji než tví soupeři. Abys postavil hrad, musíš mít dostatek materiálu, peněz i armádu schopnou odolat nájezdům sousedů. Je jen na tobě, zda se rozhodneš začít okamžitě stavět, posilovat svou ekonomiku či budovat silnou armádu. Stačí si zvolit cestu kamene, papíru nebo zbraní.

Obsah hry

22 akčních karet
(rub)



8 karet
útočná akce



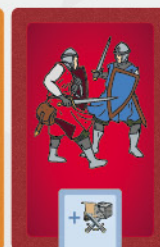
8 karet
akce po boji



6 karet
obrana



1 oboustranná karta náklady



24 oboustranných
bojových karet



48 nabídkových karet
(rub)



20 karet
stavebních dílů



16 karet
ozbrojených akcí



12 karet
rozvoje



4 karty
příjmu surovin



1 karta
prvního hráče



20 hradeb



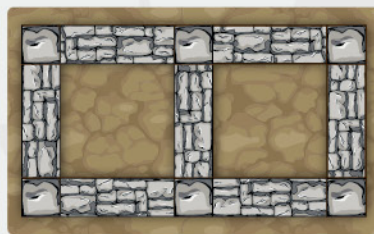
24 věží



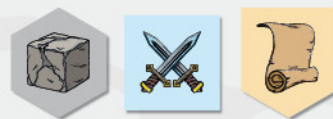
8 bran



4 kartonové půdorysy hradu



179 žetonů surovin (kámen, zbraň, papír)





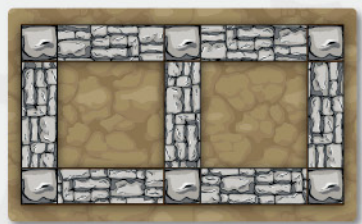
prostor pro nabídkové karty vyjžené ze hry



nabídka karet pro první kolo



prostor pro odkládací hromádku bojových karet



Příprava hry pro tři hráče.
Každý hráč si vzal tři kusy od každé suroviny a zároveň PRVNÍ HRÁČ vyložil pět karet nabídky.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyloupejte žetony surovin a půdorys hradů z kartónové mřížky.

Zamíchejte zvláště jednotlivé balíčky NABÍDKOVÝCH, AKČNÍCH a BOJOVÝCH KARET a položte je na stůl podle obrázku. Nechte mezi nimi místo pro nabídku karet. NABÍDKOVÉ a AKČNÍ KARTY budou lícem dolů, BOJOVÉ červenou stranou nahoru. Tím je balíček BOJOVÝCH karet vlastně také lícem dolů, protože na začátku hry se bude používat jejich oranžová strana. Pro připomenutí toho, že se používá oranžová strana, položte poblíž KARTU NÁLADY oranžovou stranou nahoru.

Poblíž utvořte zásobu částí hradu a zásobu surovin, aby na ně každý dosáhl (je na vás, zda je budete třídit i podle typu).

Každý hráč před sebe položí kartonový půdorys hradu a KARTU PŘÍJMU SUROVIN, která určuje, kolik surovin každé kolo získává. Hráč, který naposledy navštívil nějaký hrad, nebo ten nejmladší si vezme KARTU PRVNÍHO HRÁČE, která určuje, že začíná dané kolo.

CÍL HRY

Postavit svůj hrad rychleji než soupeři.

PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v jednotlivých kolech. Každé kolo se skládá z pěti fází:

1. Těžba surovin
2. Odkrytí nabídkových karet
3. Boj
4. Nákup
5. Konec kola

1. Těžba surovin

Na začátku každého kola si všichni hráči vezmou od každé suroviny (kamene, papíru i zbraní) **3 kusy** (jak ukazuje KARTA PŘÍJMU SUROVIN) a položí je viditelně před sebe. O tyto suroviny budou hráči spolu bojovat (ty své se snaží ubránit a naopak se pokusí vybojovat další suroviny protihráčů). V průběhu hry se může příjem surovin zvýšit díky KARTÁM ROZVOJE.

2. Odkrytí nabídkových karet

PRVNÍ HRÁČ z hromádky NABÍDKOVÝCH KARET odkryje vždy o dvě karty více, než je hráčů (ve dvou hráčích 4, ve třech 5, ve čtyřech 6 karet). Karty vyloží doprostřed stolu do řady. Vyložené karty slouží jako nabídka pro dané kolo a mohou obsahovat STAVEBNÍ DÍLY, OZBROJENÉ AKCE a KARTY ROZVOJE. V pozdější fázi kola mohou hráči tyto karty nakupovat, ale prozatím si nabídku pouze prohlédnou, aby věděli, na jaké suroviny se soustředit při bojích.

3. Boj

Každý hráč má dva sousedy, se kterými v každém kole bojuje. Vede útoky proti sousedovi nalevo a brání se útokům souseda vpravo. Hráči útočí postupně, od začínajícího hráče, po směru hodinových ručiček.

Průběh boje

První hráč si vezme vrchní kartu z balíčku BOJOVÝCH KARET, otočí ji oranžovou stranou nahoru, a položí ji mezi sebe a svého souseda po levici. Tím ho vyzve k boji. BOJOVÁ KARTA obsahuje určitý počet symbolů kamene, papíru a zbraní (např. dvě zbraně, jeden kámen a jeden papír). Hráči si kartu krátce prohlédnou, a pak začíná boj.

Boj probíhá podobně, jako ve známé střížbě „KÁMEN, NŮŽKY, PAPÍR“. Oba hráči před sebe dají sevřenou pěst, a tou pak třikrát kmitnou, přičemž nahlas společně počítají raz... dva... tři. Při slově tři zvolí hráči jeden ze tří symbolů: sevřenou pěst pro kámen, otevřenou dlaň pro papír nebo dva natažené prsty pro zbraně. Kámen poráží zbraně, zbraně poráží papír, papír poráží kámen.

Poznámka: *Jednotlivé symboly si hráči mohou představit také jako tři možné taktiky. Kámen znamená pevnou obrannou pozici, zbraně rychlý útok a papír vyjednávání. Pevná obrana zastaví útok, rychlý útok nedá šanci k vyjednávání a obratná diplomacie zdolá jakoukoliv obranu.*

Na rozdíl od běžné střížby však nezáleží jen na tom, kdo vyhrál, ale také co vyhrál. Zde totiž vstupuje do hry BOJOVÁ KARTA. Hráč od svého soupeře získá suroviny odpovídající symbolu, kterým jej porazil, a to v počtu, který je uveden na kartě.

V případě uvedené karty získá hráč dvě zbraně, pokud zvítězil zbraní, jeden papír, pokud zvítězil papírem nebo jeden kámen, pokud zvítězil kamenem. Zde mají hráči velký prostor pro strategii. Musí vzít v úvahu, kolik které suroviny mohou vyhrát, jaké suroviny v tomto kole potřebují, ale především odhadnout, jak bude uvažovat soupeř. Je však **nutné se rozhodnout rychle!** Hráči by neměli nad kartou přemýšlet déle než několik vteřin.



Příklad: *Jaký symbol měl hráč vybrat u výše zobrazené BOJOVÉ KARTY? Zbraně se přímo nabízejí (dají se vyhrát dvě). Možné by také bylo zvolit kámen, a tak zastavit soupeřovy zbraně. Kámen se vždy hodí a i malý lup je lepší než něco ztratit. Co když soupeř uvažuje stejně? Pak by jej asi překvapil papír, jenže co když přece jen soupeř použije zbraně?*

V případě použití stejného symbolu se boj okamžitě opakuje, a **pokud ani potřetí není rozhodnuto, končí útok remízou a nikdo nic nezíská.**

Kořist (výhra z boje)

Vítěz ihned získává svou kořist. Hráč vezme soupeři suroviny odpovídající symbolu, kterým vyhrál, v počtu uvedeném na BOJOVÉ KARTĚ, a přesune je před sebe. Pokud soupeř nemá dost surovin, vítěz dostane pouze to, co soupeř má.

Příklad: Při boji u karty zobrazené výše oba hráči uvažují stejně. Nechtějí riskovat, že soupeř dá zbraně, a proto oba zvolí kámen. Nikdo nezvítězil a boj se okamžitě opakuje. Protože oba hráči znovu uvažují stejně a dají tentokrát papír, začíná třetí pokus. Pokud se ani teď nerozhodne, celý boj končí remízou. Nebo se hráč A rozhodne trvat na svém a dá opět papír. Hráč B zvolí zbraně. Hráč B zvítězí a má si vzít od hráče A dvě zbraně (na BOJOVÉ KARTĚ jsou dva symboly zbraní). Hráč A však má před sebou jen jednu, tudíž hráč B získá pouze tuto jednu zbývající zbraň.

Pokračování bojů

Hra nyní pokračuje dalším bojem, ve směru hodinových ručiček. Právě napadený hráč napadne stejným způsobem souseda po své levici. Tento hráč poté dalšího, až se nakonec kruh uzavře tím, že poslední hráč napadne PRVNÍHO HRÁČE. Každý hráč v daném kole tedy bojuje dvakrát – jednou útočí a jednou je napaden.

Při hře dvou hráčů nejprve napadne PRVNÍ HRÁČ svého soupeře a ten pak napadne jej.

4. Nákup

Po skončení bojů mají hráči možnost dražit NABÍDKOVÉ KARTY, které jsou vyloženy na stole. Na každé kartě je uvedena její minimální cena, přičemž za karty STAVEBNÍCH DÍLŮ se platí kameny, za KARTY OZBROJENÝCH AKCÍ zbraněmi a za KARTY ROZVOJE papírem. PRVNÍ HRÁČ nyní může vybrat jednu nebo dvě karty, které se budou dražit.



Dražba jedné karty

Začněme nejjednodušším případem – hráč vybere k dražbě jednu kartu, položí ji před sebe, a oznámí, za jakou cenu ji chce koupit. Cena musí být v odpovídající surovině a nesmí být nižší než cena uvedená na kartě. Hráč také okamžitě povysune směrem ke kartě příslušné množství surovin. Pokud nemá dost, může využít možnost směny: každý kus potřebné suroviny může nahradit třemi stejnými surovinami jiného druhu (např. použít 3 papíry nebo 3 zbraně místo jednoho kamene). Pro přehlednost můžete žetony nahrazující potřebnou surovinu dát do komínků po třech, aby bylo jasné vidět, kolik je právě nabízená cena.

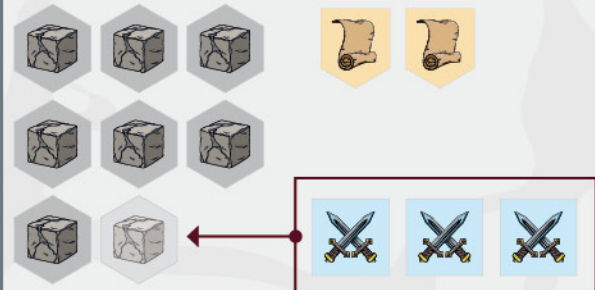
Další hráči po směru hodinových ručiček mohou buď nabídnout vyšší cenu nebo říci, že z dražby odstoupí. Nabídnutou cenu opět povysunou před sebe – tím je přehledněji vidět, kolik který hráč může ještě přihodit.

Když se dražba dostane opět k prvnímu hráči, ten může buď přidat suroviny tak, aby překonal dosud nejvyšší nabídku, nebo odstoupit. A tak dále. Dražba pokračuje stále dokola, dokud všichni kromě jednoho hráče neodstoupí. Ten musí zaplatit nabídnutou cenu.

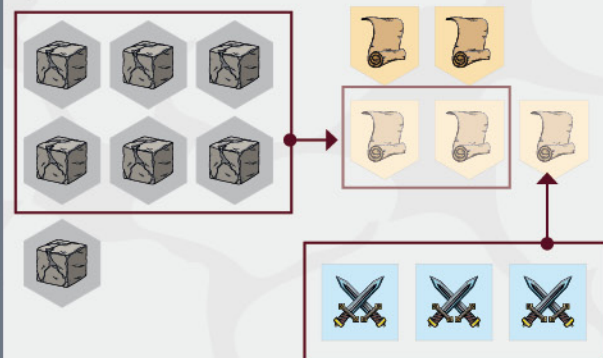
Příklad: Hráč vlastní 7 kamenů, 3 zbraně a 2 papíry.



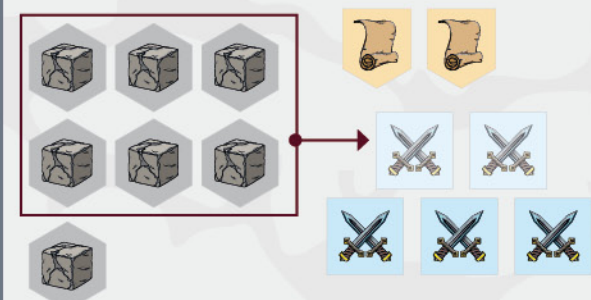
Při nákupu STAVEBNÍCH DÍLŮ může hráč nabídnout až 8 kamenů (nabídne 3 zbraně místo chybějícího kamene).



Při nákupu KARTY ROZVOJE může hráč nabídnout maximálně 5 papírů (nabídne 3 zbraně a 6 kamenů místo chybějících 3 papírů).



Má-li hráč zájem o OZBROJENÉ AKCE, může nabídnout maximálně 5 zbraní (nabídne 6 kamenů místo chybějících 2 zbraní). Zbývající 1 kámen a 2 papíry však už využít nemůže.



Dražba dvou stejných karet

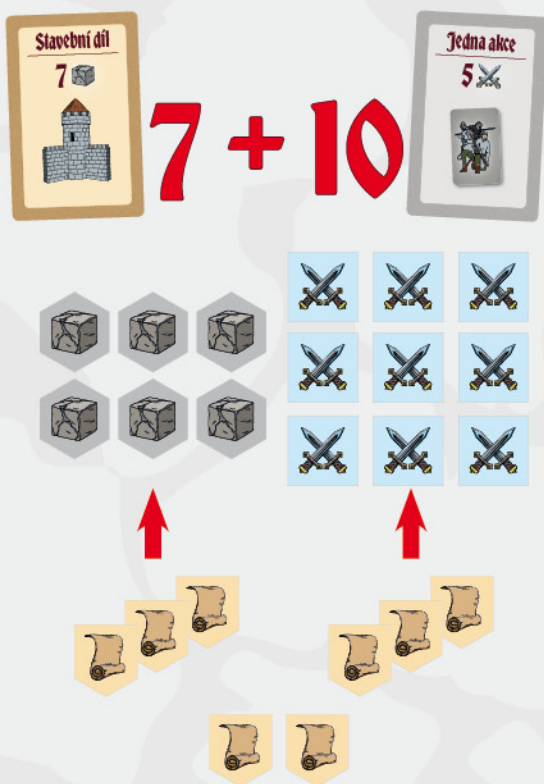
Hráč také může vybrat pro dražbu dvě karty. Pokud jsou stejného typu, situace je stejná, jako když se draží jedna karta. Pouze minimální nabídka je součtem cen obou karet.

Dražba dvou různých karet

Pokud si hráč vybere karty dvou různých typů, musí nabídnout kombinovanou cenu. Například za STAVEBNÍ DÍL a KARTU ROZVOJE musí nabídnout kamení nejméně v hodnotě ceny STAVEBNÍHO DÍLU, a papír nejméně v hodnotě ceny KARTY ROZVOJE.

Pokud chce jiný hráč nabídnout více, musí respektovat obě ceny, a alespoň jednu zvýšit. Proto není důležité, o kolik kamení je ochoten zaplatit více, když nemůže nabídnout požadované množství papíru. Během dražby hráči zřetelně oddělují ze svých surovin nabízenou cenu, aby bylo jasné kolik nabízí a kolik si mohou ještě dovolit nabídnout.

Příklad: Hráč má 6 kamenů, 8 papírů a 9 zbraní. V nabídce je stavební díl za 7 kamenů, který se mu velice hodí. Ostatní hráči však mají více kamenů a hráč se obává, že někdo zaplatí více. Proto se rozhodne s touto kartou dražit i kartu ozbrojené akce. Nabídne 7 kamenů a 10 zbraní. Oddělí příslušné suroviny, aby bylo vidět, jak částku zaplatí. Hráč v tomto případě použil tři papíry místo jednoho kamene a tři papíry místo jedné zbraně. Hráč použil vše až na dva papíry, které využít v této dražbě nemůže. Ostatní hráči musí nyní nabídnout alespoň 8 kamenů a 10 zbraní nebo 7 kamenů a 11 zbraní, pokud chtějí zvýšit nabídku. Nikdo nemá dost zbraní, a tak hráč dražbu vyhrál.



Pokud by ovšem hráč začal na minimální ceně a nabídl 7 kamenů a 5 zbraní, jiný hráč by mohl zvýšit nabídku např. na 9 kamenů a 5 zbraní, což by byla cena, kterou by hráč již nedokázal přebít.

Pokračování dražeb

Vydražené karty hráč **ihned použije** (viz dále) a hra pokračuje – další hráč ve směru hodinových ručiček má možnost vybrat jednu nebo dvě karty a začít dražbu nabídkou ceny. Takto postupně každý hráč dostane šanci vybrat karty k dražbě (se vzácnou výjimkou, kdy na čtvrtého hráče už žádné karty nezbudou). Každý hráč se může účastnit více dražeb (a i vícekrát vyhrát), ale jen jednou dostane šanci vybrat karty k dražbě. Pokud vámi vybranou kartu vydražil někdo jiný, musíte si počkat, co k další dražbě vyberou ostatní.

Hráč se může práva na zahájení dražby vzdát. Buď dražit nechce nebo nemá suroviny na žádnou kartu.

Není možné zvolit do dražby kartu, za kterou hráč nemůže nebo nechce nabídnout její minimální cenu!

Ukončení nákupu

Dražba končí, pokud nezbyvají žádné další karty, nebo když všichni hráči dostali šanci vybrat karty pro dražbu. Po proběhnutí dražeb se nevydražené karty z nabídky odhodí na odkládací hromádku, která se znovu zamíchá, pokud dojde balíček NABÍDKOVÝCH KARET.

Pozor: Některé NABÍDKOVÉ KARTY mají v pravém horním rohu symbol křížku. Takové karty se nedávají do odkládacího balíčku, ale vyrazují ze hry (někam mimo herní plochu nebo třeba do krabice), ve hře už se po zamíchání odkládacího balíčku neobjeví.

5. Konec kola

Karta PRVNÍHO HRÁČE je předána hráči vlevo (po směru hodinových ručiček) a ten zahájí další kolo těžbou surovin.

Poznámka: V pokročilé fázi hry se občas při těžbě surovin může stát, že některých surovin již není dost pro všechny hráče. V tom případě použijte jakýkoliv alternativní způsob záznamu počtu surovin, pro které nemáte žetony. Hráči také mohou dobrovolně směnit suroviny podle stejných podmínek, jako při dražbě (pokud vědí, že by je stejně při dražbě měnili) a tím chybějící žetony do banku vrátit.

POUŽITÍ VYDRAŽENÝCH KARET

Karty vydražené ve fázi 4 hráč okamžitě použije podle toho, o jaký typ se jedná.

1. Karty rozvoje

Za KARTY ROZVOJE platí hráč papírem. Představují rozvoj různých oblastí ekonomiky a dávají mu určité trvalé výhody po zbytek hry.



Některé karty **zvyšují hráčův příjem surovin** ve fázi těžby. Získanou kartu si hráč ihned vloží pod svou kartu PŘÍJEM SUROVIN, aby během fáze těžby jasně viděl, kolik jakých surovin si má vzít. Např. karta *Hornictví* mu umožňuje od příštího kola těžít pět kamenů místo tří.



Některé karty **dávají hráčům suroviny navíc pro dražbu**. Získanou kartu si hráč nechá před sebou, ideálně poblíž příslušného typu surovin, a hned od další dražby ji může začít používat. Např. *Vlastenectví* dává tři zbraně navíc pro dražbu OZBROJENÝCH AKCÍ – když při takové dražbě hráč dává nabídku, může k ní kartu přihodit (např. řekne, že nabízí osm zbraní, ale povysune jen pět zbraní a kartu *Vlastenectví*). Při vítězství v dražbě

hráč odhodí jen suroviny, karta rozvoje mu zůstává. Může ji použít v každé dražbě odpovídajícího typu surovin (i vícekrát za kolo). Pozor: v každé dražbě může hráč použít jen jednu kartu se surovinami navíc. Např. draží-li hráč OZBROJENÉ AKCE a STAVEBNÍ DÍL, může použít buď *Vlastenectví* (dávající extra zbraně) nebo *Stavitelství* (dávající extra kameny). Pokud má obě, musí si vybrat, kterou využije.



Některé karty **vylepšují poměr, v jakém hráč směňuje suroviny**. Tyto karty si hráč vyloží před sebe a hned od další dražby je může začít používat. *Obchod* hráči umožňuje směňovat dvě stejné suroviny za jednu (namísto tří). *Architektura* má ještě lepší poměr, ale jen při směně papíru na kameny – aby bylo při dražbě jasně vidět, kolik nabízíte, můžete k nabídnutým kamenům přihodit vždy sloupeček dvou papírů spolu

s jedním papírem (dvě hromádky tvořené třemi papíry). Např. takto může vypadat nabídka sedmi kamenů s kartou *Architektura*:



2. Karty ozbrojených akcí



Za OZBROJENÉ AKCE hráč platí zbraněmi. **Posilují hráčovu vojenskou sílu** a umožňují mu vzít si jednu až čtyři AKČNÍ KARTY. Karta nabídky se buď odhodí na odkládací hromádku nebo (pokud má v pravém horním rohu křížek) zcela odstraní ze hry a hráč si okamžitě vezme příslušný počet karet z balíčku AKČNÍCH KARET. Hráč drží AKČNÍ KARTY v ruce, aniž je ukazuje ostatním. Ti však mají právo zeptat se, kolik karet daný hráč má. AKČNÍ KARTY je možno používat v příštích kolech ve fázi boje. Jsou tří druhů.

Druhy AKČNÍCH KARET:



Kartu **ÚTOČNÁ AKCE** může hráč použít pouze pokud útočí. Tedy pokud vyzývá k boji hráče po své levici otočením bojové karty. Důležitá je šipka v záhlaví karty, která ukazuje vlevo, na levého souseda. Kartou proto nemůže použít proti hráči napravo, který jej vyzývá k boji. Na kartě je vždy uvedeno, kdy se používá a jaký je její efekt. Některé karty se používají již před útokem (po otočení bojové karty, ale ještě než hráči volí symboly), jiné po vyhraném nebo prohraném útoku.



Kartu **AKCI PO BOJI** může hráč použít proti hráči vpravo poté, co na něj tento hráč zaútočil (bez ohledu na výsledek boje). Zde je důležitá šipka ukazující vpravo, na pravého souseda. Kartou není možné použít proti levému soupeři. AKCE PO BOJI se používají hned po boji (poté, co vítěz inkasuje odměnu) a efekt je vždy popsán přímo na kartách.

Červené ikonky v pravém dolním rohu si zatím nevšimněte, bude vysvětlena na poslední stránce v kapitole Bojová nálada.



Kartou **OBRANA** je možno ubránit se buď ÚTOČNÉ AKCI nebo AKCI PO BOJI. OBRANA ruší jen efekt AKČNÍ KARTY, ne boj samotný.

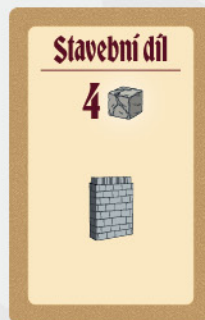
V každém kole může hráč **úspěšně** použít jen **jednu** ÚTOČNOU AKCI a **jednu** AKCI PO BOJI. Pouze pokud se oběh ubrání akcí OBRANA, je možné použít další kartu stejného typu, protože použití ÚTOČNÉ AKCE či AKCE PO BOJI nebylo úspěšné. Použité AKČNÍ KARTY se odhazují na druhý odkládací balíček, který se opět zamíchá, pokud AKČNÍ KARTY dojdou. V případě, že by došly karty úplně a hráč si má vzít další, odebere si je náhodně z ruky hráče či hráčů, kteří jich drží nejvíce. Má-li sám hráč více karet než ostatní, má smůlu a další nedostane.

Příklad: Hráč A útočí na hráče B. Otočí BOJOVOU KARTU a vidí, že je zde zobrazeno mnoho surovin. Rozhodne se před útokem použít ÚTOČNOU AKCI Intriky, aby vyhrál bez boje. Hráč B však zahraje kartu Obrana. Obě karty se zahodí bez účinku. Hráč A by nyní mohl zkusit zahrát další podobnou kartu (např. i další kartu Intriky), ale žádnou nemá, takže dojde k boji. V boji zvítězí hráč B. Hráč A však zahraje ÚTOČNOU AKCI Příměří, která se hraje po prohraném útoku. Hráč B už nemá další kartu Obrana, takže karta Příměří platí a boj končí remízou. Nyní hráč B zahraje AKCI PO BOJI Rabování. Chce vzít soupeři 3 kusy surovin. Hráč A by mohl zahrát Obranu, ale má jen jednu, tak ji raději nezahraje a nechá soupeřovi Rabování uskutečnit. Kdyby hráč A Obranu zahrál, mohl by hráč B zkusit další AKCI PO BOJI. Takto však boj definitivně končí.



STAVEBNÍ DÍLY

STAVEBNÍ DÍLY se platí kameny, umožňují hráči budovat hrad a tím zvítězit.



Na kartě je zobrazena samotná věž, zeď či brána nebo složitější komplex obsahující několik částí. Jakmile hráč kartu koupí, **musí okamžitě** z kostek postavit na svou KARTU S PŮDORYSEM kousek hradu přesně podle předepsaného tvaru a kartu odložit na odkládací balíček.

Hotový hrad se skládá ze šesti věží spojených hradbami, ve kterých je jedna brána. Další brána pak hrad rozděluje na dvě nádvoří.

Hrad musí tvořit:

- šest věží spojených hradbami
- brána rozdávající dvě nádvoří
- právě jedna vchodová brána v obvodové zdi

Hrad může vypadat například takto:



V obvodové zdi musí být právě jedna brána. Není možné postavit v ní dvě brány ani šest hradeb. Pokud by podle karty stavebního dílu měl hráč postavit již druhou bránu do obvodové zdi, postaví místo ní obyčejnou zeď. Opačný postup možný není! Není možné postavit bránu, pokud karta předepíše zeď.

Hráč musí postavit část hradu přesně ve tvaru, jaký karta předepíše. Není možné tvar měnit, zrcadlově převrácet nebo některé části vynechat. Hráč může předtím některé dříve postavené části hradu zbořit a **za každý zbořený díl zaplatí jeden kámen**. Pokud hráč nemůže nebo nechce postavit zobrazenou část hradu, může kartu odhodit bez účinku.

Příklad: Hrad je možné dokončit kterýmkoliv z těchto stavebních dílů. Při použití dílu A postaví hráč obyčejnou zeď místo brány. Při použití dílu B musí nejprve zbořit jednu zeď a zaplatit za to jeden kámen. Pokud by na jeho zaplacení neměl, musel by díl odhodit bez účinku.



Příklad: Pomocí těchto stavebních dílů není možné hrad dokončit. Díl C nemá správný tvar. Aby jej hráč mohl použít, musí za jeden kámen zbořit rohovou věž nebo prostřední bránu podle toho, kam jej chce umístit. Díl D má správný tvar, ale hráč nemůže dokončit obvodovou zeď bez brány, proto by ještě před stavbou tohoto dílu musel za jeden kámen zbořit libovolnou z již postavených zdí.



BOJOVÁ NÁLADA

Jakmile dojde balíček BOJOVÝCH KARET, znovu se zamíchají a položí oranžovou stranou nahoru. Zároveň to znamená, že hra vstoupila do pokročilé fáze a boje budou intenzivnější. Otočte kartu NÁLADY tak, že bude ležet bojovnější červenou stranou nahoru – ta vyjadřuje, jak se konflikty mezi vašimi družinami vyostřují.



Od tohoto okamžiku platí následující pravidla:

- Hráči se řídí červenou stranou BOJOVÝCH KARET.
- Po úspěšném zahrání AKCE PO BOJI si hráč vezme navíc od soupeře jednu libovolnou surovinu (např. zahraje-li hráč *Sabotáž*, zničí soupeři polovinu kamení, a pak si ještě vezme jeden kámen navíc). Je to připomenuto jak na kartě NÁLADY, tak dole v rohu na každé AKCI PO BOJI.

KONEC HRY

Hra končí **okamžitě**, jakmile jeden z hráčů dokončí svůj hrad, rozehrané kolo se nedohrává. Tento hráč se stává vítězem a tím i novým vládcem celého pohraničí. **Gratulujeme.**

Při hře ve čtyřech hráčích se navíc vyhodnocuje i druhé místo. Patří hráči, který seděl naproti vítězi. Ten nikdy s vítězem nebojoval, a tudíž má nejlepší vztahy s novým pánem pohraničí.