

Keythedral

Príbeh		
V blízkosti Keytownu, v krajine Keyland má byť postavená Keythedrála. Obyvatelia Keylandu získavajú suroviny na stavbu Keythedrály z okolitých pozemkov. Keythedrála sa stavia v piatich krokoch. V každom kroku sú potrebné iné materiály. Na začiatku je to kameň a drevo, postupne sa to mení a ku koncu treba farebné sklo do vitráží okien, zlatnícke a kováčske výrobky na výzdobu Keythedrály. Počas celej výstavby musíte zásobovať robotníkov potravinami a vodou. Ak majú vaši robotníci šťastie, dostanú aj pohárik vínka. Každý hráč začína s piatimi chatrčami, v každej žije jeden pracovník. Pracovníci sa v každom ťahu snažia dostať na jedno z výnosných políčok, ktoré s ich chatrčou susedia, aby získali suroviny. Z kameňolomu prinesú kameň, z lesa drevo, z jazier vodu, z fariem potraviny a z viníc víno. Pracovníci, ktorí poskytnú všetky správne suroviny na stavbu Keythedrály získajú odmenu vo forme čestného miesta v Keythedrále. Miesta znamenajú štatus a prestíž pre pracovníkov a víťazstvo pre niektorého z hráčov. Hodnoty čestných miest sú na stavebných políčkach – sú od 4 do 12. Tie najdrahšie a najčestnejšie miesta sa samozrejme udeľujú až tesne pred dokončením	Keythedrály – teda tesne pred koncom celej hry. Hru vyhrá hráč, ktorý má na konci v súčte najvyššiu hodnotu čestných miest a nespotrebovaného materiálu. Zatiaľ čo pracovníci dodávajú materiál na stavbu Keythedrály, snažia sa súčasne vylepšiť aj svoje chatrče a postaviť miesto nich domy. V domoch s nimi môže bývať rodina a priatelia a tí im pomáhajú v získavaní surovín na stavbu Keythedrály. Na prestavbu chatrče treba však tiež kameň a drevo. Počas celého procesu je potrebné prekonávať problémy. Napríklad si nikdy nemôžete byť istí, aké materiály budú práve potrebné pre ďalší krok stavby Keythedrály, teda až kým sa aktuálny krok výstavby neukončí. Políčka výnosov sa tiež preplňujú pracovníkmi, takže niektorí išli zbytočne. V tejto situácii sa môžu hráči rozhodnúť svoje políčka oplotiť, čím udržia cudzích robotníkov mimo oploteného políčka. Pracovníci sú však dobrým vínom podplatiteľní a za nejaký ten súdok vám dobre vybudovaný plot opäť strhnú.	Zákonodarca prijíma zákony, ktoré platia pre všetkých obyvateľov Keylandu, takže je dôležitou osobou v tejto krajine. Podľa možnosti hráčom pomáha, ale iba dvakrát za kolo. Takže v každom kole prijme dva nové zákony (začínajúceho a v poradí druhého hráča). Hráči sa mu samozrejme za prijatie zákonov náležite odvdčia. Keyland je poriadkumilovná demokratická krajina a v každom kole rozhodujú hráči nanovo, v akom poradí sa vydajú pracovníci na políčka výnosov. To neznamena, že sa to poradie nemôže zmeniť, – čo samozrejme má svoju cenu, – alebo že by zákonodarca nemohol prijať zákon meniaci poradie. Niektorí remeselníci Keytownu podporujú pracovníkov tým, že im dodávajú špeciálne materiály, ktoré sa nedajú získať z políčok výnosu. Umelecký kováč takto dodáva svoje kovácke výrobky, sklár farebné sklo a zlatník pozlátené a zlaté ozdoby a ornamenty. Za takéto výrobky platia hráči surovinami z políčok výnosov. Veľa šťastia pri pokuse udržať produktivitu vašich pracovníkov a snahe doniesť v správny čas správne suroviny na stavbu Keythedrály.

ÚVOD

Najdôležitejšie pravidlá sú vždy zhrnuté v sivom stĺpci týchto pravidiel.

Keythedral je hra pre 3 – 5 hráčov od 8 rokov a trvá cca 60 – 90 minút. Keythedral je možné hrať aj vo dvojici – pozri variant 1 na strane 10. Existujú dve verzie hry: krátka a úplná. Jediným rozdielom medzi nimi je v počte stavebných políčok, ktoré musí hráč získať. (Porovnaj hrubým vytlačené na strane 2 pri „Príprava hry“.)

Taktické poznámky sú vytlačené červeným.

HERNÝ MATERIÁL

1 pravidielá

1 zásobáreň

Spodná strana krabice s hrou sa používa na odloženie kociek surovín, ktoré sa v hre nepoužívajú – nemajú ich hráči u seba.

5 kartičiek prehľadu

Obsahujú stručný prehľad priebehu hry.

50 žetónov pracovníkov

Okrúhle žetóny, po 10 z každej farby

Políčka výnosov

v nasledujúcich farbách:

6 šedých – kameňolom

8 hnedých – lesy

5 modrých – jazerá

5 zelených – sedliacke dvory (farmy)

5 červených – vinice

Sú to osemuholníkové políčka v 5 farbách, ktoré sú zo zadnej strany číslované.

34 stavebných kartičiek

Štvorcové kartičky. Náklady na ich získanie sú zobrazené na lícnej strane vo forme kociek surovín a kociek produktov. Na rube je namaľované čestné miesto v Keythedrále a jeho hodnota. Hodnota rozhoduje o víťazovi hry.

25 políčok s domčekmi

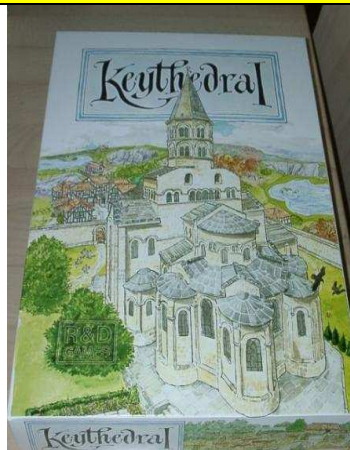
Štvorcové políčka očíslované od 1 do 5 v piatich farbách jednotlivých hráčov. Na jednej strane je chatrč, na druhej s tmavým pozadím je dom. Názov políčka je nezávislý od polozenia políčka.

1 hrací plán

obsahujúci postup prác. Na pláne je vnútro Keythedrály a 5 očíslovaných políčok (1, 2, 3, 4, 5), ktoré slúžia na uloženie označovačov postupu prác.

5 označovačov postupu prác

5 valčekov s číslami 1, 2, 3, 4, 5.



20 kariet zákonov

Karty, ktoré uplatňujú nové zákony.

5 zásten

V každej farbe jedna, aby si hráči mohli skryť svoje karty zákonov, suroviny, produkty a políčka, ktoré chcú pre ostatnými držať v tajnosti.

Kocky produktov

v nasledujúcich farbách:

10 bielych – výrobok umeleckého kováča

10 fialových – farebné sklo

10 žltých – zlatnícke výrobky

Kocky surovín

v nasledujúcich farbách:

20 hnedých – drevo

20 čiernych – kameň

15 zelených – potraviny

15 modrých – voda (na stavbu aj pitie)

15 červených – víno

Žetón začínajúceho hráča

- drevený krúžok zelenej farby.

15 plotov

Tri malé drevené paličky z každej farby hráčov.

1 políčko Keythedrály

Štvorcové políčko s obrázkom Keythedrály.

1 hrací plán Keytownu

Tento plán ukazuje umeleckého kováča, zákonodarcu s dvomi políčkami pre nové zákony, sklára a obchod.

PRÍPRAVA HRY – ROZDELENIE HERNÉHO MATERIÁLU

Každý hráč dostane sadu herného materiálu, pozostávajúcu z 5 políčk s domčekmi, 10 pracovníkov, 3 plotov, zásteny a kartičky prehľadu vo svojej farbe. Pri menej ako 5 hráčoch sa nepoužívané sady odložia späť do krabice. Políčka výnosov sa naukladajú na kôpku vedľa hracej plochy – bližšie v oddieli „Začiatok hry“. Keythedrál (políčko) sa uloží do stredu hracej plochy. Vedľa hracej plochy sa uloží plán Keytownu. Karty zákonov dobre premiešajte a uložte rubom navrch na políčko zákonodarcu na pláne Keytownu. Dve karty zhora otočte a položte na políčka zákonov. Kocky surovín uložte do zásobárne. Zásobáreň si ponechajte vedľa hracej plochy. Nakoniec ešte umiestnite hrací plán Keythedrál vedľa hracej plochy. V skratenej verzii sa položia stavebné kartičky skryté (sú viditeľné iba ich čísla) na zodpovedajúce šedé očíslované políčka na pláne Keythedrál. V plnej verzii sa položia kartičky aj na oranžové políčka na konci každého radu. Plná verzia trvá cca o 15 minút dlhšie ako skratená. Zvyšné kartičky stavieb sa odstránia zo stola. Ani tu nie je dovolené prezerať prednú stranu odstraňovaných kartičiek. Preto si nikdy nemôžete byť istí, aké suroviny sú potrebné pre stavbu, až kým sa kartičky neotočia. 5 označovačov poradí pracovníkov sa položia vedľa plánu Keythedrál tak, aby boli pre každého viditeľné a dosaziteľné. V prvom kole je začínajúcim hráčom najmladší hráč a vezme si žetón začínajúceho hráča.	Rozdelenie políčk s domčekmi, pracovníkov, plotov, zásten a kartičiek prehľadu. Zvyšný materiál odložiť. Rozloženie políčka Keythedrál, produkčných kociek na pláne Keytownu. Vyloženie kariet zákonov. Kocky surovín do zásobárne. Skryté vyloženie stavebných kartičiek na pláne Keythedrál. (krátka verzia – len na šedé, plná verzia – aj na oranžové políčka) Pripraviť 5 označovačov poradí pracovníkov. Žetón začínajúceho hráča – začínajúci hráč.
---	--

Poradie hráčov: S pozíciou každého hráča počas hry sú spojené drobné výhody a nevýhody. Prvý hráč má vždy možnosť položiť políčko domčeka priamo vedľa Keythedrál, kde je menší boj o políčka so surovinami, nakoľko sa z políčka Keythedrál nehrá žiadnym pracovníkom. Okrem toho sa z Keythedrál nikdy nestane dom s viacerými pracovníkmi. Pri hre troch hráčov takto môže prvý položiť až dve svoje chatrče. Piaty hráč (pri hre piatich) nemôže zvyčajne položiť svoju chatrč ku Keythedrál, ale môže si políčko výnosov položiť tak, aby bolo prístupné iba jemu.

ZAČIATOK HRY – POLOŽENIE POLÍČOK VÝNOSOV A DOMČEKOV

Počet políčk výnosov je závislý od počtu hráčov. Používajú sa len tie políčka, ktorých číslo je menšie alebo rovné počtu hráčov. (4 hráči = políčka s číslami 1, 2, 3, 4; 3 hráči = políčka s číslami 1, 2, 3 atď.) Ak hrá menej ako 5 hráčov odstráňte prebytočné políčka z hry. Najprv položte 4 políčka výnosov s číslom 1 okolo katedrál. Pritom dve šedé s kameňolomami položte oproti sebe (aby sa nedotýkali stranou) a dve hnedé tiež oproti sebe. Pozri obrázok 1 v originálnych pravidlách.	Vyloženie jednotkových políčk výnosov okolo Keythedrál.
---	--

Zostávajúce políčka výnosov uložiť do stĺpca. Každý hráč kladie postupne jedno políčko výnosov a jedno políčko domčekov. Kladenie políčok výnosov a domčekov až kým sa neminú. Otočenie stavebných políčok so štvorkou. Začiatok hry.	Zvyšné políčka výnosov sa zamiešajú a skryté (číslom navrch) sa uložia do jedného stĺpčeka vedľa hracej plochy. Hráč so žetónom začínajúceho hráča a po ňom dookola všetci v smere pohybu hodinových ručičiek urobí svoje dve akcie: 1. Najprv položí aktívny hráč jedno políčko výnosu k už položeným políčkam. Nové políčko sa musí dotýkať aspoň jednou stranou už položeného políčka výnosov (vodorovná alebo zvislá) alebo už položeného políčka domčekov (šíkma). 2. Nakoniec položí aktívny hráč políčko domčeka s ľubovoľným číslom. Domčeky sa kladú tak, aby bol viditeľný farebný podklad. Musíš sa snažiť, nepoložiť domček vedľa domčeka hráča od teba vpravo s rovnakým číslom. To by vždy hráč pred tebou poslal ako prvý svojho pracovníka na pole výnosov medzi vašimi domčekmi (Výnimka: si začínajúci hráč). Mal by si si zaistiť, aby z každého tvojho domčeka boli vždy dosažiteľné aspoň tri políčka výnosov. Domček na okraji hracieho plánu, z ktorého sa dostaneš iba na dve políčka je ľahko napadnuteľný. Takže sa nemusí podať z neho vyslať čo i len jedného pracovníka. Pri kladení políčok domčekov, by mali hráči myslieť na to, že v budúcnosti bude výhodné, mať domčeky susediace s každým z 5 druhov políčok výnosov. Na začiatku hry sú najvýhodnejšie hnedé a šedé políčka, lebo sú to najnutnejšie suroviny v období 1 a 2 stavby Keythedrály. Navyše tieto suroviny treba aj na prestavbu chatrče na dom. Kameň už od obdobia 3 a drevo od obdobia 4 nie je k výstavbe Keythedrály potrebné. Drevo je však potrebné na výstavbu plotov. Voda a jedlo sú počas celej hry stredne dôležité, lebo sa využívajú neustále. Víno je od tretej fázy veľmi užitočné. Od 3. obdobia je totiž možné platiť pracovníkom na stavbe vínom. Navyše je počas celej hry použiteľné na odstránenie plotu. Hráči pokračujú v kladení jedného políčka výnosu a 1 políčka s domčekom až kým nemá každý svojich 5 domčekov (chatrí) na ploche. Štvorkové stavebné kartičky sa otočia lícom navrch tak, aby boli viditeľné suroviny na ich získanie. Teraz môžete začať hrať.
HRA	
v smere pohybu hodinových ručičiek Každé kolo má 5 fáz. Hra končí ziskom poslednej stavebnej kartičky.	Hrá sa v smere pohybu hodinových ručičiek. Hra trvá viacero kôl. Počet kôl je závislý od konkrétnej hry. Za normálnych okolností to však je 7 – 9 kôl. Každé kolo pozostáva z 5 fáz: 1. Položenie pracovníkov 2. Získ surovín 3. Výdaj surovín 4. Návrat pracovníkov 5. Zmena začínajúceho hráča. Každá fáza je bližšie zobrazovaná na kartičke prehľadu a úplne vysvetlená v týchto pravidlách. Hra končí ziskom poslednej stavebnej kartičky z hracieho plánu.

Cieľom hry je získať čo najviac stavebných kartičiek – nie postaviť čo najviac domov alebo oplotiť čo najviac polí výnosov! Nikdy na to nezabúdaj.	
FÁZA 1 – POLOŽENIE PRACOVNÍKOV	
Chatrče a domčeky sú očíslované číslami 1 – 5. Tie isté čísla sú na spodnom okraji hracieho plánu Keythedrály v krúžkoch. Pracovníci opúšťajú svoje chatrče a domy, aby pracovali na okolitých poliach výnosov, v poradí určenom hráčmi. Najprv opustia chatrče a domy jedného konkrétneho čísla. Toto číslo určí začínajúci hráč. Potom nasledujú pracovníci z chatrčí a domov iného čísla, ktoré určil druhý hráč atď. až kým všetci pracovníci, ktorí mohli, dôjdu na polia výnosov. Začínajúci hráč vezme ako prvý označovač postupu prác s číslom jedna a položí ho na krúžok s vybraným číslom na spodnom okraji hracieho plánu Keythedrály. Tento označovač určuje, z chatrčí a domov ktorého čísla budú vychádzať pracovníci ako prví. Potom začínajúci hráč (hráč A) položí jeden žetón pracovníka na pole výnosov susediace s jeho chatrčou práve stanoveného čísla. Ostatní pokračujú v smere pohybu hodinových ručičiek s umiestnením prvého žetónu pracovníka. Ak má hráč už chatrč prestavenú na dom, môže miesto jediného žetónu pracovníka vziať hneď dva žetóny pracovníkov. Tieto potom umiestni na dve rôzne polia výnosov priamo susediace s domom, z ktorého boli pracovníci vyslaní. (Pozri aj fázu 3, akciu 2.) Ak je susediace pole výnosu oplotené (Pozri aj fázu 3, akciu 3.), alebo už na ňom stojí pracovník, nemôže naň aktívny hráč umiestniť svojho pracovníka. Ak sú všetky susediace políčka buď oplotené, alebo obsadené, nevyprodukujú vaši pracovníci z daného domčeka (chatrče) v tomto kole nič. Hráč po ľavici od začínajúceho hráča (hráč B) si potom vezme označovač postupu prác s číslom 2 a umiestni ho na niektoré ešte nepoužité číslo v krúžku na spodnom okraji hracieho plánu Keythedrály. Teraz kladie hráč B svoj žetón pracovníka ako prvý. Ostatní kladú v smere pohybu hodinových ručičiek, takže hráč A bude posledný. Tento postup sa opakuje bez ohľadu na počet hráčov dovtedy, kým neboli vyslaní pracovníci z domčekov (chatrčí) všetkých čísel od 1 do 5. Pri menej ako 5 hráčoch má/majú niektorí hráči výhodu prvého kladenia viackrát.	Začínajúci hráč zvolí označovačom postupu prác číslo domu (chatrče). Každý hráč položí jedného (dvoch) pracovníkov. Ďalší hráč zvolí označovačom postupu prác číslo domu (chatrče). Každý hráč položí jedného (dvoch) pracovníkov. Pokračovať, kým nie sú všetky čísla domov (chatrčí) vyčerpané.

FÁZA 2 – ZISK SUROVÍN

Zisk surovín

Od začínajúceho hráča počnúc si každý hráč vezme (v poradí) jednu surovinu – kocku – za každé pole výnosu, na ktorom stojí jeho pracovník.

Kocky surovín sa berú zo zásoby. Druh je určený políčkcom, na ktorom stojí pracovník. Čierne z kameňolomu, hnedé z lesov, modré z jazier, zelené z fariem a červené z viníc.

Ak – čo je nepravdepodobné – už nie sú kocky potrebnej farby v zásobe, tak bola práca neúspešná a hráč nezíska nič za svojho pracovníka. Ak si v tomto kole niekto už skôr bral kocky danej farby, môže si ich ponechať.

FÁZA 3 – VÝDAJ SUROVÍN

Hráči majú 7 možností akcií.

Od začínajúceho hráča počnúc môže každý hráč v poradí na začiatku vykonať jednu z nasledujúcich akcií:

1. Zisk kresla v Keythedrále.
2. Prestavba chatrče na dom.
3. Stavba alebo zrútenie jedného plotu.
4. Nákup u kováča, zlatníka alebo sklára.
5. Obchodovať s obchodníkom.
6. Zisk novej karty zákonov.
7. Pasovať (nič nerobiť).

Akcie 1 až 6 sú ďalej presnejšie vysvetlené.

Hráči môžu používať svoje kocky surovín až pokiaľ nezískali kartu zákona alebo všetci dokola nepasovali.

Každý hráč môže dodatočne pokračovať a vykonať postupne každú z vyššie uvedených akcií, až kým nenastane jeden z prípadov:

- A. hráč sám získal novú kartu zákonov.
- B. všetci hráči, ktorí nezískali kartu zákonov za sebou raz pasovali.

Akonáhle hráč získal kartu zákonov, nesmie už vo fáze 3 vykonať žiadnu akciu. (S výnimkou využitia svojej karty zákonov.) Hráč, ktorý raz pasoval, môže neskôr opäť vykonať niektorú z ponúkaných akcií.

Proste tak ako v Sankt Petersburgu – pozn. prekladateľa.

Hráči nesmú spolu obchodovať.

Fáza 3, akcia 1 – Zisk kresla v Keythedrále

Kúpa stavebnej kartičky

Hráč môže získať kreslo v Keythedrále tým, že si kúpi niektorú otvorene položenú stavebnú kartičku. Na kartičkách je vyznačené, ktoré suroviny a produkty na ich kúpu treba.

Predná strana kartičky zobrazuje vždy suroviny a produkty, zadná čestné miesto v Keythedrále s jeho hodnotou.

Platba v kockách

Keythedrála sa stavia v 5 obdobiach. v období 1 a 2 stavby Keythedrály sú potrebné drevo a kameň, lebo sa Keythedrála stavia z nich. Pracovníci potrebujú ešte potravu a vodu. V 3. období je ešte potrebné drevo a prípadne kováčske výrobky. Pracovníci potrebujú naďalej potravu a vodu a pri troche šťastia získajú aj víno. V 4. a 5. období je pravdepodobné, že budú nutné zlatnícke výrobky, farebné sklo a kováčske výrobky. Pracovníci potrebujú naďalej potravu, vodu a víno.

PO predaji všetkých kartičiek jedného čísla sa vyložia kartičky najbližšieho vyššieho čísla.

Hráči si svoje kocky surovín a produktov ukládajú za zástenu. Pri kúpe stavebnej kartičky vrátia na kartičke vyobrazené kocky do zásoby a kartičku uložia za zástenu.

Aknáhle sa predajú všetky štvorkové stavebné kartičky, vyložia sa otvorene šestkové. Po šestkových nasledujú osmičkové, potom desiatkové a nakoniec dvanástkové. Hneď po predaji poslednej dvanástkovej kartičky sa hra končí.

Fáza 3, akcia 2 – Prestavba chatrče na dom	
Na prestavbu chatrče na dom musí hráč zaplatiť dvomi kockami – hnedou a čiernou. Kocky sa odovzdajú do zásoby a jedna chatrč sa otočí na stanu domu (čierny podklad). Tým je prestavba dokončená. V každom ďalšom kole môže hráč vysieľať z tohto domu dvoch miesto jedného pracovníka. Pritom každý z tejto dvojice musí ísť na iné pole výnosov a polia výnosov musia susediť s domom, z ktorého sú pracovníci vysielaní. Ak je iba jedno pole výnosov dostupné, môže hráč použiť iba jedného pracovníka. Ak nie je žiadne pole dostupné, nemôže hráč použiť žiadneho robotníka. Kúpa domu. Čím skôr v hre postaví hráč dom, o to hodnotnejší tento dom bude. Veď hráčovi dovoľí v každom kole použiť dvoch pracovníkov. Čím menej je hráčov, tým častejšie sa dá takýto dom využiť, lebo pri hre menej hráčov sa hrá viac kôl. Ah je dom zo všetkých strán oplotený, odloží sa takýto dom z hracej plochy. (Pozri fázu 3, akciu 3). Ak sa odstránené políčko opäť použije, ostane domom.	Prestavba chatrče na dom Zaplať hnedú a čiernu kocku. V ďalších kolách môžeš použiť dva žetóny pracovníkov.
Fáza 3, akcia 3 – Stavba alebo zrútenie jedného plotu	
Každý hráč má tri ploty svojej farby. Stavba plotu stojí jednu hnedú kocku. Hráč odloží svoju hnedú kocku do zásoby a smie položiť na hracu plochu jeden zo svojich plotov. Žiaden hráč nemôže počas celej hry použiť viac ako tri ploty. Plot sa ukladá medzi políčko domu a políčko výnosov. Plot zruší prepojenie medzi dvoma políčkami a zamedzuje prechodu pracovníkov z chatrče/domu na políčko výnosov. Ak je políčko domu ohradené plotmi zo všetkých strán, na ktorých sú políčka výnosov, rozhodne sa v ňom žijúci pracovník presídlieť sa. Políčko domu sa odstráni a ihneď sa položí na niektoré voľné miesto. Chatrč sa presídlí ako chatrč, dom ako dom. Ploty pritom ostanú na svojom mieste. Hráč si môže oplotiť aj vlastný dom/chatrč. Sú momenty, kedy to hráč urobí zámerne, aby mohol svoj dom/chatrč presídlieť na lepšie miesto. Zrušenie plotu stojí dve červené kocky. Každý hráč môže odstrániť plot ľubovoľnej farby. Odstránený plot sa úplne odstráni z hry. Ploty. Je drahé odstrániť plot. Ak ti súper postaví plot pri tvojej chatrči/dome je lacnejšie ako protiúder postaviť plot pri jeho chatrči/dome, ako odstraňovať plot.	Stavba plotu stojí jednu hnedú kocku. Plot zamedzuje prechodu pracovníkov z chatrče/domu na políčko výnosov. Odstránenie chatrče, ktorá je úplne oplotená. Zrušenie plotu stojí dve červené kocky.

Fáza 3, akcia 4 – Nákup u kováča, zlatníka alebo sklára	
Biela kocka = 2 kocky	Ak ponúka kováč biele kocky v kováčskej dielni, predáva každú za dve ľubovoľné kocky. Hráč odloží dve kocky do zásoby a získa od kováča jednu bielu kocku.
Fialová kocka = 3 kocky	Ak v dielni nezostala ani jedna kocka, ale v zásobe sú už použité biele kocky, doloží sa do dielne potrebný počet kociek zo zásoby.
Žltá kocka = 4 kocky	Ak ponúka sklár fialové kocky v sklárskej dielni, predáva každú za tri ľubovoľné kocky. Hráč odloží tri svoje kocky do zásoby a získa od sklára jednu fialovú kocku.
	Ak v dielni nezostala ani jedna kocka, ale v zásobe sú už použité fialové kocky, doloží sa do dielne potrebný počet kociek zo zásoby.
	Ak ponúka zlatník žlté kocky v zlatníckej dielni, predáva každú za štyri ľubovoľné kocky. Hráč odloží štyri svoje kocky do zásoby a získa od zlatníka jednu žltú kocku.
	Ak v dielni nezostala ani jedna kocka, ale v zásobe sú už použité žlté kocky, doloží sa do dielne potrebný počet kociek zo zásoby.
	Zisk stavebných kartičiek. Často sa vypláca získať bielu, fialovú alebo žltú kocku ešte než je vôbec potrebná – na získanie 8-, 10- a 12-kových stavebných kartičiek. Takto si hráč môže zaistiť prvenstvo pri získavaní nových stavebných kartičiek – akonáhle sa otočia. Za normálnych okolností potrebuje každý hráč každú z týchto kociek aspoň raz. Pritom je tu aj riziko, že sa niektorý z vyššie uvedených druhov vôbec v hre nepoužijú.
Fáza 3, akcia 5 – Obchodovať s obchodníkom	
Jedna surovina = 2 kocky	Obchodník síce má obchod, jeho sklad je však v spoločnej zásobe. Obchodník vymení ľubovoľnú kocku suroviny zo svojho skladu (ak tam taká je) za dve iné kocky. Obchodník vymieňa iba suroviny! Hráč odovzdá dve kocky do zásoby a vezme si zvolenú kocku suroviny.
Fáza 3, akcia 6 – Zisk novej karty zákonov	
Karta zákona = 1 kocka	V každom kole sa dajú získať dve nové karty zákonov, po jednej na poliach „nový zákon“. Zákonodarca jeden zo zákonov uzákoní za poplatok jednej kocky suroviny alebo produktu.
Zisk karty zákona bráni hráčovi vo fáze 3 pokračovať ďalšími akciami.	Hráč odovzdá svoju kocku do zásoby a vezme si jednu z ponúknutých dvoch kariet.
Karta zákona musí byť zahraná, keď sa odkryje.	Ak hráč získal novú kartu zákona, musia si jeho pracovníci dobre rozmyslieť dopad zákona na nich samotných. Preto už hráč nesmie použiť žiadnu z akcií fázy 3. Z toho je zrejmé aj to, že žiaden hráč nemôže vo fáze 3 získať viac ako jednu kartu zákona.
Každú kartu zákona možno použiť iba raz.	Ak sa karta zákona, ktorú má hráč na ruke, vyloží (prezradí, povie) ostatným hráčom, musí byť okamžite zahraná a nesmie sa odložiť na neskôr.
	Nový zákon vstupuje do platnosti podľa pokynov uvedených na karte.
	Každá karta zákona môže byť použitá iba jeden raz, teda jej dôsledky sú jedinečné a po jej použití sa karta zákona odloží.

FÁZA 4 – NÁVRAT PRACOVNÍKOV	
Hráči si berú späť svoje žetóny pracovníkov a odložia si ich za zástenu. Označovače postupu prác sa odstránia z hracieho plánu Keythedrály a odložia sa vedľa neho tak, aby boli pre všetkých dobre viditeľné. Ak sú voľné políčka „nové zákony“, doplnia sa na ne nové karty zákonov z balíčka kariet zákonov. Karty sa vykladajú rubom navrch. Ak už nie sú v balíčku kariet zákonov žiadne karty, žiadna sa ani nedoloží.	Návrat pracovníkov k hráčom. Odstránenie poradia. Nové karty zákonov vyložiť.
FÁZA 5 – ZMENA ZAČÍNajúCEHO HRÁČA	
Začínajúci hráč (hráč A) posunie žetón začínajúceho hráča hráčovi po ľavici (hráč B). Počínajúc hráčom vľavo od hráča B má každý hráč možnosť dražiť právo určiť začínajúceho hráča budúceho kola. Každá ponuka musí byť vyššia ako predchádzajúca, okrem posledne v kole. To znamená, že hráč B môže za poslednú najvyššiu ponuku danú pred ním dražbu vyhrať. Dražba je jednokolová. Ponuky sa robia vo forme kociek (surovín a produktov), počíta sa len množstvo, nie hodnota. Ak vyhrá dražbu iný ako hráč B, musí svoju ponuku vyplatiť hráčovi B. Ak vyhrá dražbu hráč B, platí tomu, kto urobil poslednú ponuku pred ním samotným. Ak nie sú žiadne ponuky do dražby je víťazom dražby hráč B. Víťaz dražby určí začínajúceho hráča. Hráč, ktorý bol určený za začínajúceho, si vezme žetón začínajúceho hráča. Zvyčajne je to ten, kto dražbu vyhral. Zmena začínajúceho hráča. Možná taktika je, vyhlásiť za začínajúceho miesto seba hráča po vlastnej pravici. To znamená, že v tomto kole je víťaz dražby druhý a hneď prvý pri kladení žetónov pracovníkov. V budúcom kole sa stane možno prvým a každopádne bude mať výhodu pri dražbe.	Žetó začínajúceho hráča sa posunie. Nastáva jednokolová dražba. Každá kocka v dražbe má hodnotu 1. Víťaz dražby určí začínajúceho hráča.
KONIEC HRY	
Hra končí okamžite, keď sa vykúpi posledná kartička stavby z plánu Keythedrály. Ak v tom momente zahrá niekto kartu zákona, aby znemožnil kúpu poslednej kartičky, môže sa karta zákona naozaj uplatniť (napr. zvýšenie ceny alebo zmenu stavebných plánov).	Hra končí okamžite, keď sa vykúpi posledná kartička stavby.
VÍŤAZ	
Body jednotlivých hráčov odpovedajú súčtu čísel na ním získaných stavebných kartičkách spolu s hodnotami nezahraných kociek surovín a produktov, ktoré má na konci hry. Žlté kocky sú za 4 body, fialové za 3 body a biele za 2 body. Každá kocka surovín má hodnotu 1 bod. Hráč s najvyššou bodovou hodnotou vyhral.	Víťaz je hráč s najvyšším súčtom čísel zo stavebných kariet a kociek produktov a surovín.

Dodatok – karty zákonov		
Každá karta má svoje číslo, názov, údaj, kedy môže byť zahraná (kurzívou) a vysvetlenie zákona.		
Číslo	Názov	vysvetlenie
1	Poradie prác	Môžeš v tomto kole určovať poradie všetkých prác (ukladáš všetky označovače poradia prác). Túto kartu musíš zahrať na začiatku fázy 1. Hráči hrajú klasicky v poradí, iba neukladajú sami označovače poradia. Žetóny pracovníkov rozmiestňujú, ako obvykle.
2	Zvýšenie ceny	Cena kartičky stavby sa zvýši o jednu kocku. To môže byť ľubovoľná z kociek nakreslených na kartičke. Druh kocky volí kupujúci. Túto kartu zákona možno zahrať počas fázy 3 na konkrétneho hráča, ktorý sa snaží kúpiť kartičku stavieb. Ak sa príslušná kartička stavieb nekúpi, položí sa karta zákona pod ňu. Zvýšenie ceny je platné až kým sa kartička nekúpi, ale druh kocky si určuje každý nový kupujúci sám. Ak bolo hráčovi zvýšením ceny znemožnené kartičku kúpiť, môže vo svojom ťahu zmeniť druh akcie, ktorú vykoná.
3	Zníženie ceny	Cena kartičky stavby sa zníži o jednu kocku. To môže byť ľubovoľná z kociek nakreslených na kartičke okrem zlata. Ak sa príslušná kartička stavieb nekúpi, položí sa karta zákona pod ňu. Zníženie ceny je platné až kým sa kartička nekúpi, ale druh kocky si určuje každý nový kupujúci sám.
4	Zmena chatrč/dom	Chatrč sa okamžite zmení na dom bez potreby platiť.
5	Substitúcia	Hráč, ktorý kupuje kartičku stavieb, môže jednu alebo viac kociek surovín, ktoré sú na kartičke nahradiť inou kockou alebo kockami surovín. Táto karta nemôže byť zahraná na iného hráča, prináša výhodu len vlastníkovi.
6	Číslo domu	Vo fáze 1 si môže hráč zmeniť číslo jedného domu/chatrče za iné, ktoré bolo práve vybrané označovačom poradia prác. Dom, ktorý takto zmenil svoje číslo však musí byť taký, ktorého číslo v tomto kole ešte nehralo. To znamená že v tomto momente hráč zahrá pracovníkov z dvoch domov a v ťahu, keď príde na rad pôvodné číslo domu, nezahrá žiadneho pracovníka. (Např. sú na rade jednotky. Zahrám pracovníka zo svojej jednotky, prehlásim štvorku za jednotku a okamžite zahrám pracovníka zo štvorky. Keď príde štvorka na rad, nehrám.)
7	Obchod s produktmi	Ak sú použité kocky produktov v zásobe, vezme obchodník jediná kocku suroviny od teba a vymení ti ju za kocku produktu. Túto kartu možno zahrať hocikedy.
8	Neočakávaný výnos	Počas jedného kola si môžeš vybrať aké suroviny chceš zo svojich polí výnosov dostať. (Např. máš dostať tri drevá jednu vodu, jedny potraviny a dva kamene. Ty si však vyberieš jedno drevo, jednu vodu, dve potraviny, jeden kameň a dve vína.)
9	Polámané ploty	Všetci pracovníci jedného hráča môžu vo fáze 1 jedného kola preliezať cez ploty. Ploty ostávajú na svojich miestach. Túto kartu je nutné zahrať pred alebo počas fázy 1.
10	Zrušiť zákon	Zákon zahraný niektorým protihráčom je s okamžitou platnosťou zrušený. Túto kartu je nutné zahrať okamžite po zahraní karty, ktorú má zrušiť. Nikto nesmie medzi zahraním dvojice kariet (zákon a jeho zrušenie) stihnúť urobiť akúkoľvek akciu.

11	Nebezpečný plot	Jeden plot sa vyhlási za nebezpečný a musí byť zrušený. Plot sa bezplatne odstráni úplne z hry. Kartu možno zahrať hocikedy.
12	Stop budovaniu domov	Ostatní hráči nesmú v tomto kole budovať žiadne domy. Ty sám však môžeš. Túto kartu musíš zahrať pred alebo na začiatku fázy 3.
13	Zmena stavebného plánu	Jedna z vyložených kartičiek stavby sa vymení za nepoužitú kartičku rovnakého čísla. Túto kartu možno zahrať hocikedy, dokonca aj keď niektorý hráč oznámil, že chce dotknutú kartičku kúpiť. Nová kartička sa vyberá náhodným výberom zo všetkých zakrytých nepoužitých kartičiek daného čísla. . Ak bolo hráčovi zámenou znemožnené kartičku kúpiť, môže vo svojom ťahu zmeniť druh akcie, ktorú vykoná. Takže nepríde o akciu.
14	Dvojitý výnos	Jeden pracovník na jednom políčku výnosov berie dvojnásobný počet kociek, ktoré by mal v tomto kole získať.
15	Akcia v obchode	Pri obchode s obchodníkom vo fáze 3, berie obchodník iba 1 kocku surovín a dáva 2 kocky surovín miesto jednej. 2 kocky, ktoré hráč získa, nemusia byť toho istého druhu.
16	Výpredaj	Zlatník alebo sklár berú pri predaji svojich produktov o dve kocky menej.
17	Zmena domu	Práce, ktoré boli vykonané na zmenu chatrče na dom sú fuč. Jedno políčko s domom sa otočí späť na stranu s chatrčou.
18	Dobré výnosy	Všetky polia výnosov jedného druhu dávajú v tomto kole dvojnásobný výnos. Ty volíš druh. Všetci hráči berú vo fáze 2 dve miesto jednej kocky za každého pracovníka na poli tohto druhu.
19	Zlé výnosy	Všetky polia výnosov jedného druhu nedávajú v tomto kole žiaden výnos. Ty volíš druh. Žiadden hráč nedostane v tomto kole kocky príslušnej farby.
20	Začínajúci hráč	Môžeš na začiatku niektorej fázy určiť nového začínajúceho hráča. Môže to byť aj pred fázou jedna, čím znehodnotíš dokončenú a vyplatenú dražbu. Nový začínajúci hráč má túto funkciu až do najbližšej dražby.