

Kutná Hora

Město stříbra

PRAVIDLA HRY

Zpráva o nálezu bohatých stříbrných ložisek láká do středních Čech zástupy lidí z celé Evropy. Vidina zbohatnutí působí na všechny jako magnet a malé hornické osady nad řekou Urchlice se mají již brzy proměnit v jedno z nejvýznamnějších měst středověké Evropy.

Jako příslušníci bohatých patricijských rodů budete dolovat stříbro, rozvíjet městské cechy a budovat Kutnou Horu. Jak se bude město rozšiřovat, bude se měnit i nabídka a poptávka po jednotlivých komoditách, a to v závislosti na vašich rozhodnutích. Zvítězí ten, kdo dokáže těchto příležitostí nejlépe využít.

VIDEONÁVOD (EN)

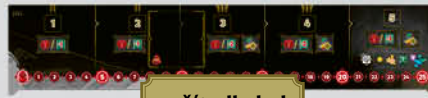


www.cge.as/kh_http

Herní materiál



plán Kutné Hory



počítadlo kol



plán radnice



4 desky hráčů

Před první hrou sestavte tyto komponenty podle návodu na další straně.



2 stojánky na karty



11 dílků sv. Barbory



4 přehledové karty



24 dílků cechovních budov



12 dílků cechů



18 žetonů Bratrstva



12 dílků veřejných budov



důlní deska



4 dílky skály



12 žetonů patricijů



53 mincí



9 karet
přípravy cechů



15 karet
přípravy dolů



4 dílky důlní
technologie



27 dílků dolů



žeton začínajícího
hráče



6 karet akcí pro každého hráče



21 karet obyvatel



16 karet rudy



10 karet událostí

RE-WOOD



Dělá nám radost, že přicházíme s první deskovou hrou využívající RE-Wood – velmi příjemný materiál kombinující mleté dřevěné zbytky z lesního hospodářství a přírodní pojivo umožňující dosáhnout překvapivě míry detailu.



1 ukazatel kol



1 ukazatel daní



Sada figurek v barvě každého hráče.



12 domečků



9 haviřů



6 ukazatelů produkce



3 značky parcel



1 ukazatel pověsti



1 ukazatel bodů

NÁHRADNÍ ŽETONY

Toto platičko uschovejte pro případ, že by se vám některý z těchto žetonů ztratil.



Tyto žetony nevykloupejte!

Sestavení stojánků na karty

Přehněte karton směrem od naseknuté hrany.

Pokud byste ho přehnuli opačně, mohl by se zlomit.

Krok A



Krok B



Touto stranou nahoru.

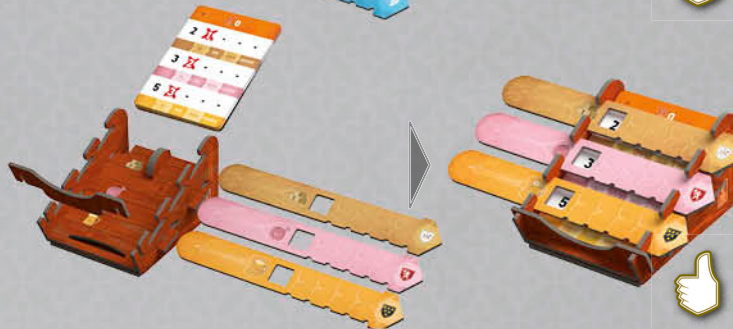
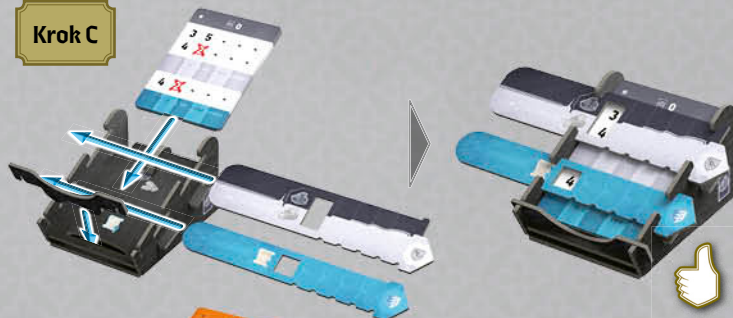
1.



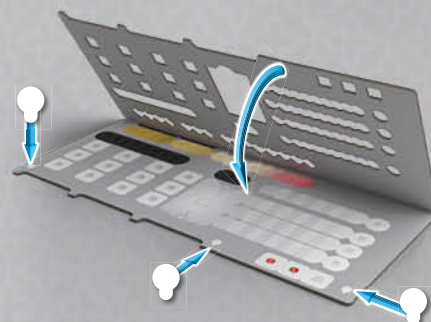
2.



Krok C



Sestavení desky hráče



Nalepte lepíky na vyznačená místa.

CHCETE SE DOZVĚDĚT VÍČ?



www.cge.as/KH_extra

- doplňky
- tipy a triky
- oficiální videonávod
- designerské poznámky



Příprava hry

POČÍTADLO KOL

- Pro hru 4 hráčů použijte stranu pro pět kol.
- Pro hru 2 a 3 hráčů použijte stranu pro šest kol.

- Umístěte **ukazatel kol** na první pole počítadla kol.
- Umístěte **ukazatel daní** na pole 0 na stupnici daní (nacházející se ve spodní části počítadla kol).
- Vytvořte sloupeček ze **3 veřejných budov s červeným patricijem** a umístěte ho na vyznačené místo na počítadle kol. Jejich umístění odkazuje na to, kdy přijdou do hry.



červený patricij

PLÁN RADNICE

- Rozdělte cechovní budovy podle barvy do 6 sloupečků. Z každé barvy vyberte budovu s označeným rohem.



cechovní erb

Touto stranou nahoru, dokud není budova postavena.

6 dílků je označených.

Těchto 6 označených dílků zamíchejte a po jednom je náhodně rozmístěte na první duž pozice v každé řadě. Zbývající 3 dílky od každé barvy zamíchejte a umístěte je na označený dílek stejné barvy. Dílky s označeným rohem tedy budou na spodku svých sloupečků.

- Rozdělte **veřejné budovy se zeleným, stříbrným a žlutým patricijem** na 3 sloupečky podle barvy patricije. Každý sloupeček zamíchejte a umístěte ho na třetí pozici v příslušné řadě, na pole odpovídající danému patricijovi.



patricij

Touto stranou nahoru, dokud není budova postavena.

PLÁN KUTNÉ HORY

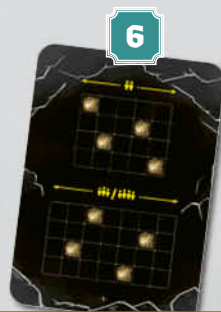
Rozložte plán Kutné Hory správnou stranou nahoru.

- Pro hru 3 a 4 hráčů použijte stranu s více poli.
- Pro hru 2 hráčů použijte stranu s méně poli.

- Náhodně vyberte jednu kartu přípravy dolů.
- Zamíchejte dílky skály lícem dolů. Rozmístěte je do podzemí ve spodní části plánu, dle schématu na kartě. Poté dílky otočte.



Hvězdičky budou důležité na konci hry při určování hodnoty jednotlivých řádků.



1 náhodná karta přípravy dolů

POČÍTADLO KOL

PLÁN RADNICE

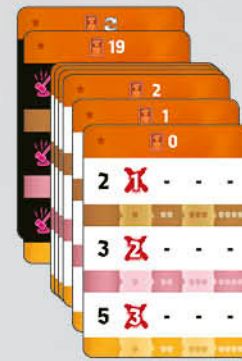
PLÁN KUTNÉ HORY





STOŽÁNKY NA KARTY

8. Umístěte **stožánky** tam, kde na ně všichni dobře uvidí. Ukazatele cen začínají vlevo a odhalují tak pouze hodnoty v levém sloupci. Zkontrolujte, že jsou karty seřazeny vzestupně podle čísel (s 0 naurchu a s kartou otáčející balíček vespuďu).



karty obyvatel 0–19



karty rudy 0–14



CHRÁM SV. BARBORY

9. Postavte **sv. Barbaru** tak, aby na ni všichni hráči dobře viděli.

Dílký sv. Barbory seřadte následovně:

- dílky 1–5 tvoří spodní patro,
- dílky 6–10 tvoří vrchní patro
- a dílek 11 představuje střechu.



ZÁSoba

10. Vytvořte zásobu **mincí** poblíž plánu. Vedle umístěte zásobu **žetonů Bratrstva** a **žetonů patricijů**. Použijte právě 3 patricije od každé barvy.



DOLY

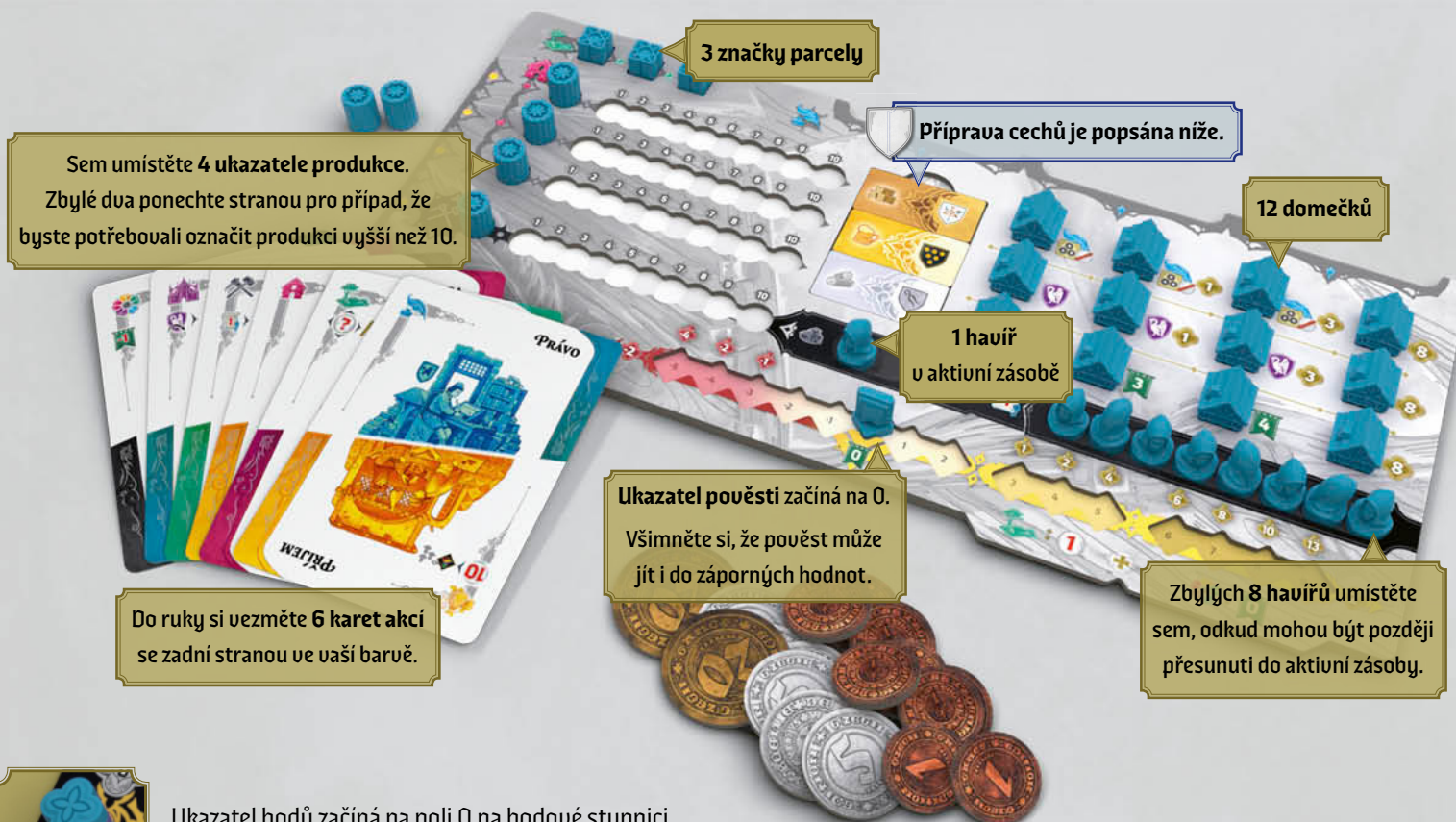
11. 4 **dílky důlní technologie** seřadte a vytvořte z nich sloupeček lícem dolů. Dílek s 1 patří nahoru.

12. Rozdělte **dílky dolů** do sloupečků podle jejich zadní strany. Každý sloupeček zamíchejte a poté je umístěte na sebe tak, aby byly dílky nahoře, uprostřed a vespuďu. Vzniklý sloupeček umístěte na vyznačené místo uprostřed důlní desky. Vedle zbude volné místo na odhozené dílky.



Příprava hráče

Každý hráč si zvolí barvu a vezme si figurky v dané barvě. Většina z nich patří na **desku hráče**.



Ukazatel bodů začíná na poli 0 na bodové stupnici, která vede po obvodu plánu Kutné Hory.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ



Podoba **žetonu začínajícího hráče** je inspirována první městskou pečetí Kutné Hory z roku 1308. Dejte ho hráči, který byl naposledy v podzemí. (Nebo začínajícího hráče určete náhodně.)

Startovní groše:

první hráč – 40 grošů

druhý hráč – 41 grošů

třetí hráč – 42 grošů

čtvrtý hráč – 43 grošů

Příprava cechů

Každý hráč patří do **3 cechů**. Vaše cechy určují, které budovy smíte stavět a které ne.

Na kartě přípravy cechů je připravena jedna sada cechů pro každého hráče. Vyberte náhodně jednu kartu a použijte část odpovídající počtu hráčů.

- **V pořadí proti směru hodinových ručiček si každý vybere jednu sadu** (počínaje posledním hráčem a konče prvním, na kterého jedna zůstane).
- Poté si hráči zvolí, do kterých řádků na své desce cechy umístí. **První umístí své cechy začínající hráč a po něm ostatní po směru hodinových ručiček.**



Pro první hru použijte tuto kartu přípravy cechů číslo 1.

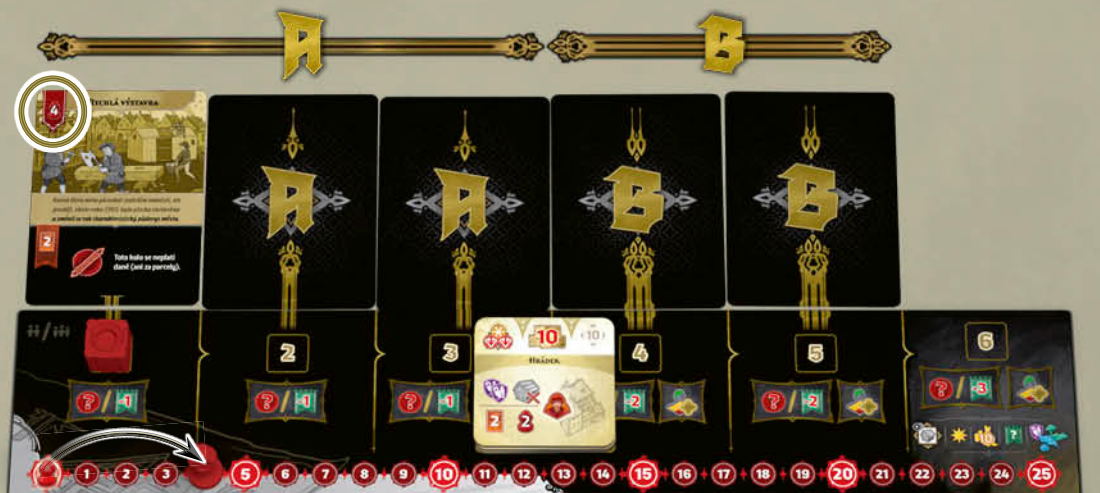
Každý hráč dostane rozdílnou sadu 3 cechů z části karty podle počtu hráčů. Můžete sady rozdělit náhodně nebo nechte hráče vybrat. Koneckonců, je to vaše první hra, tak si s tím tolik nelámejte hlavu.

Cechy umístěte na svou desku v pořadí uvedeném na kartě. V dalších hrách si budete moct jejich pořadí zvolit sami.

Hra dvou hráčů – příprava karet událostí

Ve hře 2 hráčů slouží karty událostí k oživení ekonomiky.

Rozdělte události na dva balíčky označené A a B a zamíchejte je. V každém kole, **kromě posledního**, dojde k jedné události. V kolech před sloupečkem veřejných budov s červeným patricijem to budou události A, zatímco v následujících kolech to budou události B. Nad každé kolo umístěte jednu událost z odpovídajícího balíčku lícem dolů (a nezapomeňte, že v posledním kole žádná událost není). Poté, ještě před začátkem prvního kola, otočte první událost.



Pokud má na sobě událost pro první kolo symbol zvýšení daní (v levém horním rohu na kartě), posuňte ukazatel daní o příslušný počet polí.



Karty událostí můžete použít i pro oživení ekonomiky ve hře 3 nebo 4 hráčů, ale u těchto případech to není nutné.

KUTNÁ HORA



Objev stříbra v místě dnešní Kutné Hory spustil kolem roku 1260 skutečnou stříbrnou horečku, která sem přitáhla zástupy lidí z celé Evropy. V těsné blízkosti nových dolů vyrostly osady a provizorní kaple a na kopci nad řekou se zrodila Kutná Hora. Po celá staletí bylo toto město zdrojem bohatství a moci českých panovníků a svého času mohlo ulivem konkurovat i královské Praze.

Počáteční uýstauba probíhala velmi živelně, bez jakéhokoliv plánu. Hornické tábory se rozrostly a posléze se spojily do jedné společné osady. Časem začala být uýstauba organizovanější, byly zbudovány hradby a Kutná Hora se stala městem.

Během pouhých 20 let už Kutná Hora zajišťovala jednu třetinu veškerého stříbra produkovaného v tehdejší Evropě. Ve hře představuje jeden tah zhruba 13 let skutečného času. Berte to ale s rezervou. Během dvou tahů je klidně možné postavit kostel, jehož uýstauba trvala několik desítek let.

Stříbro se v Kutné Hoře těžilo po staletí. Z počátku se bohatá ložiska nacházela hned pod povrchem, ale v průběhu let se museli havíři pouštět stále hlouběji. Důl Osel byl ve své době pravděpodobně nejhlubším dolem na světě. Hlubší doly vyžadovaly komplikovanější a nákladnější technologie. Bylo třeba odčerpávat vodu a dounitř naopak uhánět čerstvý vzduch. Bohatá kutnohorská naleziště tyto dodatečné náklady ale několikanásobně vynahradila.

Díky stříbru nebohatl jen král, nýbrž i běžní měšťané. Havíři, hutníci, rudokupci, minciři – každý, kdo se podílel na dobývání a zpracování stříbra, chtěl část bohatství pro sebe. A měšťané chtěli své bohatství ukázat světu. Proto ve městě vznikaly nákladné kostely, paláce a uýstavní měšťanské domy. Ty měly všem demonstrovat nezávislost a důležitost kutnohorských, kteří si chtěli své záležitosti řídit sami, bez vměšování urchnosti.

Přáli bychom si, abyste si z naší hry odnesli právě toto – ducha časů, kdy pracovití havíři a měšťané dokázali proměnit zapadlé údolí v jedno z nejuýznamnějších měst evropské renesance.

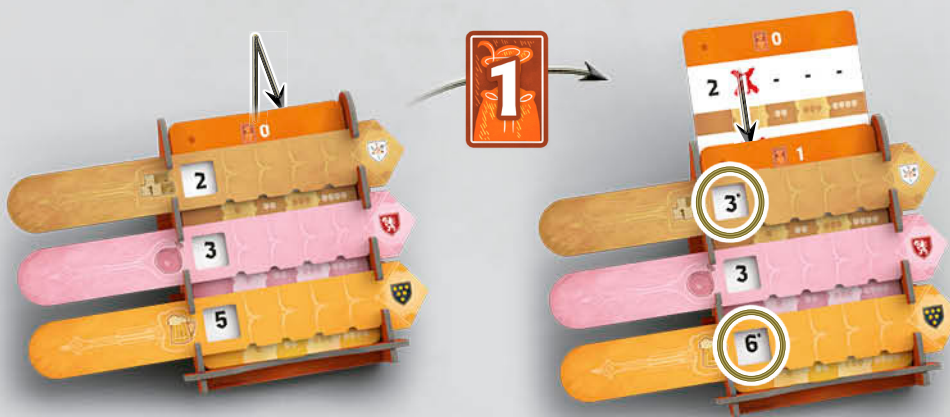
Ceny

V Kutné Hoře je 6 hlavních komodit. Jejich hodnota se udává v pražských groších, mincích, které nechal král Václav II. razit poté, co přeuzal kontrolu nad kutnohorskými stříbrnými doly.

Máš-li zaplatit určité množství dřeva nebo úředních zápisů, podívej se, jaká je aktuální cena a zaplať příslušné množství grošů.



Ceny se budou během hry měnit. Pokaždé když nějaký efekt zvýší množství obyvatel nebo těžené rudy, vezmi urční kartu z příslušného balíčku a přesuň ji dospodu. (Ale neatáčeji ji!)



Proměnlivá ekonomika

Cena komodit je založena na principu nabídky a poptávky.



Jak bude růst počet obyvatel...

... porostou i ceny.

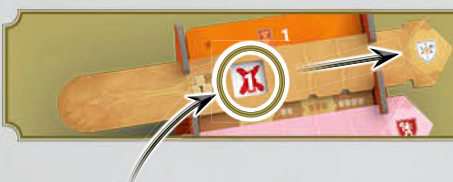


Se zvyšující se těžbou rudy...

... bude cena rudy klesat,



... ale cena stříbra a cena za zápis poroste.



Při postavení cechovní budovy se ukazatel ceny posune doprava a cena klesne.



Budovy produkující stříbro snižují cenu stříbra a zvyšují cenu rudy.

(Proč je za tímto číslem křížek? *To vysvětlíme na straně 15.*)

Průběh hry

Hra se hraje na určitý počet kol, jak ukazuje počítadlo kol ve vrchní části plánu.

Hráč s žetonem začínajícího hráče provede první tah daného kola. Hráči se dále střídají v tazích po směru hodinových ručiček, dokud každý neodehraje **3 tahy**.

V rámci svého tahu zahraj kartu akce a proved' jednu z jejích dvou akcí.

Zahranou kartu není možné až do konce kola znovu použít. Když si tedy vybíráš jednu ze dvou akcí na kartě, znamená to, že v daném kole nebudeš moci použít její druhou akci. **Plánuj dopředu.**



V prvním tahu zahraj celkem **2 karty**, ve druhém tahu také **2 karty**, a nakonec, když už ti v ruce zůstávají jen 2 karty, zahraj **v posledním tahu pouze 1** z nich.

Kolo končí ve chvíli, kdy všichni odehráli 3 tahy (a zahráli tak 5 ze svých 6 karet). Na konci kola se ještě vyhodnotí některé další věci, jak je vidět na počítadle kol. (Detaily najdete na straně 16.)

- Na konci každého kola musí každý hráč buď zaplatit daně, nebo si snížit pověst.
- Po několika kolech přijdou do hry veřejné budovy s červeným patricijem.
- Na konci posledních tří kol proběhne bodování patricijů. Hráči mají plně ve svých rukou, jací patricijové se dostanou do rady a co se tedy bude bodovat.

Před začátkem dalšího kola si hráči urátí všechny své zahrané karty akcí zpět do ruky. V příštím kole mají všechny své karty opět k dispozici.

Žeton začínajícího hráče se přesune k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček a ten zahájí další kolo.



Modrý provedl svým prvním tahem akce parcela a kutání. Rád by ve svém druhém tahu opět katal, ale nemůže. V ruce mu nezbyla žádná karta s akcí kutání. Nemůže použít ani žolíka, protože kartu s ním už také zahrál. Kdyby si svůj první tah lépe promyslel, mohl použít druhou kartu, která má na sobě také akci parcela. Karta s kutáním by mu tak zbyla pro další tah.

HUTNÍCI

Proces získávání ryzího stříbra z vytěžené rudy byl obtížný a velmi zdoluhavý. Hutnické budovy ve hře mapují různé fáze zpracování stříbrné rudy. Ve městě a v jeho okolí stály desítky pecí a sléváren, které hořely dnem i nocí. Kutná Hora byla takovým Ocelovým městem středověku.

Jak vyhrát?



Zvítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. Jako obvykle. Budete mít mnoho příležitostí získat nějaké body v průběhu hry. Významný uliv má bodování patricijů na konci každého z posledních tří kol, které se týká všech hráčů. Velké množství bodů se rozdá v rámci závěrečného bodování. Detaily vysvětlíme později, ale tady je jeden rychlý tip: věnujte zvýšenou pozornost levému hornímu rohu na dílcích budov a dolů.

Každá sousední značka, odpovídající značce na tvé budově, ti na konci hry přinese 1 bod.



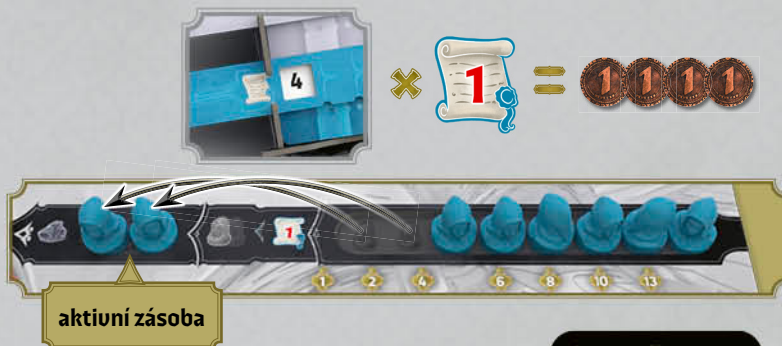
Hvězdičky ovlivňují hodnotu jednotlivých řádků v dolech. Hráči s více hvězdičkami získají z řádku více bodů.



Akce KUTÁNÍ

Kutání obvykle zvyšuje produkci rudy a může vést k významnému zisku bodů v pozdější fázi hry.

1. Zkontroluj svou zásobu aktivních haviřů. Hru začínáš s jedním haviřem v aktivní zásobě, takže při své první akci kutání můžeš tento krok přeskočit. Pokud je ale tvá aktivní zásoba haviřů prázdná, musíš zaplatit za úřední zápis pro další haviře. Podívej se, kolik se aktuálně platí za zápis (modrý ukazatel), zaplať odpovídající počet grošů a přesuň až 2 haviře z pravé části desky do své aktivní zásoby. (Více než 2 najednou tam být nemohou.)



2. Dober si dílky dolů a 1 si vyber. Počet dobraných dílků závisí na současné úrovni důlní technologie. Na začátku hry je tato úroveň 1, takže si dobíráš pouze jeden důl. Při vyšší úrovni důlní technologie si dobíráš množství dílků, které je na ní uvedené, ale vybíráš si z nich opět jen jeden. Nevybrané dílky jdou na odhazovací hromádku. Když dílky dolů dojdou, zamíchej odhozené dílky a vytvoř z nich nový sloupeček. (Dílky označené jako I, II a III budou od této chvíle zamíchané dohromady.)



3. Vyber si místo pro důl a zaplať za něj.

Důl můžeš postavit na poli se vstupem nebo navázat na již postavený důl (zleva, zprava nebo pod ním). Na plánu jsou předtištěné dva vstupy a cena za umístění dolu na kterýkoliv z nich je 2 dřeva. Cena za umístění na jakémkoliv jiné pole je dána dolem, který je vedle nebo nad ním. Kdyby ses měl rozhodovat mezi více cenami (v případě více sousedních dolů), ber vždy tu nejvyšší z nich. Důl nemůžeš stavět na již zastavěné pole, ani na pole se skálou.



4. Umísti dílek dolu, označ ho haviřem ze své aktivní zásoby a dílek vyhodnoť. Na dílku mohou být uvedeny různé efekty:

2 Většina dolů zvyšuje produkci rudy. Zvýšení označ posunem ukazatele v příslušném řádku na své desce.



2 Jednu po druhé přesuň příslušné množství vrchních karet z balíčku rudy do spodu. (Kdykoliv postavíš něco, co ti zvyšuje produkci rudy, balíček rudy se upraví o stejnou hodnotu.)

1 Některé doly přivádějí do města nové obyvatel. Přesuň příslušné množství vrchních karet z balíčku obyvatel do spodu.

2 Některé doly přinášejí okamžité body. Zznamenej si je pomocí svého ukazatele na bodové stupnici.

pro závěrečné bodování



produkce rudy

další efekty

Tato hodnota určuje, kolik bude stát důl vedle nebo pod tímto dílkem.

HORNÍCI

Středověký haviř pracoval v naprosté tmě. Jeho jediné osvětlení představoval malý kahan, který vydával asi tolik světla jako hořící zápalka. Haviři každý den riskovali, že se udusí nebo skončí zavalení pod tunami zeminy. Byli to ale suobodní měšťané, navíc mimořádně dobře placeni. Díky tomu neměly kutnohorské doly o pracovní sílu nikdy nouzi.

Akce PRÁVO

Než budeš smět v Kutné Hoře postavit jakoukoliv budovu, musíš pro ni získat výhradní právo.

1. **Vyber si dílek budovy z nabídky na plánu radnice.** K dispozici je vždy pouze nejsurchnější viditelný dílek z každého sloupečku. Z cechovních budov smíš vybírat pouze ty patřící k jednomu ze 3 cechů na tvé desce. Případně si můžeš vybrat dílek veřejné budovy, ale nezapomeň, že ty ti nezvyšují příjem.

2. **Zaplat' za dílek.** Budovy na první pozici stojí pouze 1 groš. Budovy na dalších pozicích pak stojí 1, 2 nebo 3 zápisy, jak je uvedeno na plánu. Zkontroluj, kolik se aktuálně platí za úřední zápis, a zaplat' příslušný počet grošů.

3. **Vezmi si dílek.** Umísti ho do některého ze tří výřezů v pravé horní části své desky. Pokud už máš všechna tři místa na desce obsazená, nemůžeš akci právo provést.

4. **Sloupeček, z něhož sis dílek uzal, přesuň na konec řady.** Poté, co celý sloupeček přemístíš na konec řady, sešoupni řadu tak, abys zaplnil uvolněné místo.

Poznámka: Sloupečky se sešoupnou vždy tak, aby se zaplnila prázdná místa. To znamená, že čtvrtá pozice (s cenou 3 zápisy) bude obsazena až ve chvíli, kdy se do hry dostanou veřejné budovy s červeným patricijem.



Akce PARCELA

1. Abys mohl v Kutné Hoře postavit jakoukoliv budovu, musíš si nejdříve zabrat parcelu.

- **Pokud ve městě dosud nestojí žádná budova,** můžeš si zabrat libovolnou volnou parcelu na plánu a zaplatit za ni 5 grošů.
- **Pokud už ve městě budova je,** další parcely můžeš zabírat jedině v sousedství již postavených budov. Zaplatíš cenu uvedenou v pravém horním rohu budovy, vedle níž se parcela nachází. Chceš-li zabrat parcelu sousedící s více budovami, zaplatíš nejvyšší ze sousedních cen.

V případě, že jsou všechny parcely v sousedství budov obsazené, můžeš opět zabrat parcelu kdekoli na plánu za cenu 5 grošů.



1

Poznámka: Pokud je tvá pověst 3 nebo vyšší, platíš za parcelu vždy pouze 1 groš.

2. **Označ svou parcelu.** Na vybrané pole umísti značku parcely ze své desky. Vezmi tu, která se nachází nejvíce vlevo. Na plánu nemůžeš mít více než 3 značky najednou. Měj na paměti, že když budeš mít na konci kola na plánu dvě nebo více značek, budeš muset platit vyšší daně. (Viz stranu 16.)



Akce STAVBA

Pokud už máš na své desce dílek budovy (díky akci právo) a zabranou parcelu v Kutné Hoře (díky akci parcela), můžeš na ní budovu postavit.

1. Vyber jednu svou parcelu na plánu. Značku parcely si urať zpět na svou desku. (Umísti ji na volné políčko nejvíce upravo.)



2. Na parcelu umísti dílek budovy a zaplat' její cenu. Cena za postavení budovy se udává v množství dřeva, takže zaplatíš dle současné ceny dřeva.



3. Vyhodnot' efekty na dílku. Na zadní straně pravidel najdeš popis jednotlivých efektů. Nejdůležitější efekty jsou navíc podrobněji vysvětleny na další straně.



4. Otoč dílek lícem dolů. Na druhé straně zůstanou viditelné pouze symboly, které jsou důležité i po postavení budovy.



5. Pokud se jedná o cechovní budovu, označ ji svým domečkem a vyhodnot' bonus na desce. Každý tvůj cech má přiřazený jeden řádek na desce. Jakmile postavíš budovu daného cechu, použij k jejímu označení domeček z příslušného řádku (ber vždy domeček nejvíce ulevo) a vyhodnot' u něj uvedený bonus.



Vezmi si zdarma dílek veřejné budovy z nabídky. Je to stejné, jako by sis ho bral pomocí akce právo, jen za to nic neplatíš. Sloupeček, ze kterého sis dílek bral, přesuň na konec řady a řadu sešoupni jako obvykle.



Vezmi si žeton Bratrstva. Nech ho otočený fialovou stranou nahoru, dokud ho nepoužiješ.



Zvyš svou pověst o uvedenou hodnotu.

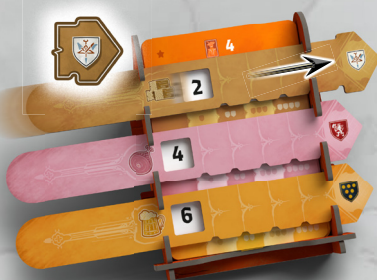


Ziskáš okamžitě uvedený počet bodů.

Při postavení veřejné budovy nedostáváš bonus za domeček, protože žádný neumísťuješ. Veřejné budovy po postavení nikomu nepatří.

Cechovní budovy

Postavením cechovní budovy si zvýšíš produkci příslušné komodity. Zvýšení označ posunem ukazatele v příslušném řádku na své desce.



Většina cechovních budov posouvá ukazatel ceny příslušné komodity o jedno okénko doprava. (Jediní horníci ukazatel ceny neposouvají.)

Cech horníků

Budovy patřící cechu horníků zvyšují tvou produkci rudy. Spolu s tím se stejný počet karet rudy přesune (jedna po druhé) na spodek balíčku.

Produkcí z dolů a produkci z hornických budov si můžeš na své desce značit každou v samostatném řádku, i když se jedná o stejnou komoditu.



Vezmi vrchní dílek důlní technologie a otoč ho na druhou stranu s dolem. Tento důl zahraj jako při akci kutání, s tím rozdílem, že nemusíš platit za dřevo potřebné k jeho umístění. Haviře pro označení dolu nemusíš brát ze své aktivní zásoby, ale můžeš k tomu použít zdarma haviře z pravé části své desky.

Tím, že jsi uzal vrchní dílek ze sloupečku důlní technologie a odhalil jsi dílek pod ním, jsi zvýšil úroveň důlní technologie (a tím i množství dobíraných dílků) pro budoucí akce kutání.



Některé cechy se podílejí na výstavbě chrámu sv. Barbory. Tento efekt otočí následující dílek sv. Barbory lícem dolů (bez vyhodnocení jeho efektu) a zvýší daně o hodnotu uvedenou na spodní straně dílku.



Veřejné budovy



Veřejné budovy poznáš mimo jiné podle symbolu patricije. Od cechovních budov se liší především v jedné důležité věci – **neoznačuješ je domečkem své barvy**.

Z toho plyne několik věcí:

- Nezískáváš bonus za domeček.
- Veřejná budova ti nepatří.
- Nezvyšuje ti produkci.
- Na konci hry ti nepřináší body – alespoň ne přímo.

Vhodným umístěním veřejné budovy můžeš podstatně zvýšit hodnotu svých cechovních budov v jejím sousedství, jak v rámci závěrečného bodování, tak i během bodování patricijů, když se do hry dostane správný

patricij. Veřejné budovy mají navíc silné okamžité efekty, které mohou zvyšovat tvou pověst, dávat ti žetony Bratrstva nebo okamžité body. Všechny veřejné budovy v rámci jednoho sloupečku mají stejné efekty.

Všechny veřejné budovy přidávají do hry patricije. Vezmi příslušného patricije ze zásoby a umísti ho na plán radnice do části označené duhovou ikonou patricije.

Patricij na plánu pořad ještě nemá žádný efekt, dokud ho některý hráč v rámci své akce příjem nedosadí do městské rady.



VAROVÁNÍ: Veřejné budovy nezvyšují příjem. To znamená, že pokud všechny své startovní groše utratíš za drahou veřejnou budovu, nebudeš už mít žádnou možnost, jak získat další. Ze začátku hry by ses měl soustředit na vybudování dostatečného příjmu, čehož nejlépe dosáhneš stavěním cechovních budov.

Akce PŘÍJEM

Tato akce je jediný způsob, jak získat peníze. Jednoduše přepočítej celou svou produkci na peníze dle aktuálních cen komodit a vezmi si příslušné množství grošů.



Fialový má hutnickou budovu produkující 3 stříbra. Cena stříbra je v tuto chvíli 3 groše, což znamená, že si vezme 9 grošů. Postavil také hornickou budovu produkující 2 rudy a k tomu produkuje další 4 rudy z dolů. Jeho celková produkce rudy je tedy 6. Při aktuální ceně rudy 4 groše za ni dostane 24 grošů. Celkem si tedy vezme ze zásoby 33 grošů.

Dosazení patricije do městské rady

Když někdo postaví veřejnou budovu, umístí 1 patricije příslušné barvy ze zásoby na plán radnice. Tam patricij čeká, jestli ho někdo dosadí do rady. Do té doby nemá žádný efekt.



Během akce příjem, poté co si vezmeš peníze, můžeš zaplatit 10 grošů a jednoho z patricijů čekajících na radnici dosadit do městské rady – to znamená, že ho přesuneš z části označené duhovou ikonou patricije do bodovací části upravo na plánu. Během jedné akce příjem můžeš takto dosadit nanejvýš jednoho patricije. Na konci každého ze závěrečných tří kol může tento patricij přinést body všem hráčům. (Detaily jsou na straně 16.)



Akce SV. BARBORA

Bratrstvo Božího těla (jehož znak je vyobrazen na žetonu Bratrstva) organizuje konstrukci velkolepé katedrály a ocení i tvůj příspěvek. Tato akce ti umožní bohatě zhodnotit žeton Bratrstva.



Použij 1 žeton Bratrstva. Na znamení, že je použitý, ho otoč stříbrnou stranou vzhůru. Pokud nemáš žádný nepoužitý (fialový) žeton Bratrstva, nemůžeš akci sv. Barbora použít.

Vyhodnot' následující dílek sv. Barbory. Každý dílek má unikátní efekt. Všechny efekty jsou vysvětleny na zadní straně pravidel. Po vyhodnocení efektu otoč dílek licem dolů, čímž zpřístupíš další dílek v pořadí. Dílky se vyhodnocují postupně podle čísel, které najdeš v levém spodním rohu – zleva doprava, nejdříve první podlaží, poté druhé, a nakonec střecha.



Při vyhodnocení akce sv. Barbora ignoruj symbol zvýšení daní na spodní straně dílku. Ten se vyhodnotí pouze, pokud se dílek otáčí díky efektu na cechovní budově. (V tom případě se naopak vyhodnotí pouze zvýšení daní a hlavní efekt se ignoruje.)



ŽOLÍK



Žolík ti umožní provést jednu libovolnou akci. Před jeho použitím si ale musíš snížit pověst o 1.

ŽOLÍK



Poznámka: Pokud je tvá pověst 6 nebo vyšší, můžeš hrát žolíka bez snížení pověsti.

**PÍSAŘI**

Králouský horní zákon stanovil, kdo se smí podílet na těžbě stříbra a jakou část musí odvádět do královské pokladny. A tak byl kutnohorský důlní průmysl už od počátku úzce spjat s administrativou. Obrovské bohatství, které králi plynulo z dolů, muselo být zaznamenáno do účetních knih. Bylo třeba stanovit pravidla, dohlížet na aukci stříbrné rudy a zajistit, že bohatství bude rozděleno spravedlivě – nebo alespoň podle práva.

**STAVITELÉ**

Ikona dřeva ve hře reprezentuje celou škálu materiálů, jako dřevo, kámen, cihly a další. Cech stavitelů je také určité zjednodušení. Ve skutečnosti by se tomuto odvětví věnovala celá řada cechů a spolků založených kutnohorskými řemeslníky. Neustále vznikaly nové domy a ty stávající byly přestavovány a rozšiřovány, což vyžadovalo zástupy tesařů, malířů, zedníků, pokrývačů, truhlářů, štukatérů a sklenářů.

**ŘEZNÍCI**

V Kutné Hoře přirozeně působilo hned několik cechů, které zajišťovaly jídlo pro tisíce lidí, které tu žily. Stříbro mělo sice velkou hodnotu, ale nenajedli jste se ho. A tak, jak se město rozrůstalo, řezníci, pekaři a rybáři bohatli. Mohli jste tu dokonce najít stánky s rychlým občerstvením, kde si hladoví havíři kupovali chlebové placky plněné masem a sezónní zeleninou.

**ŠENKÝŘI**

Zábava ve středověku nebyla jen o pivu. Jako ideální odpočinek po náročném dni sloužily například lázně. Hygiena u nich tvořila jen malou část programu. Lazebníci pracovali i jako zubaři a chirurgové. A přirozeně se tam také pilo, zpívalo a hodovalo. Ve hře tedy pivo představuje mnoho různých věcí a služeb. Pořád ale zahrnuje i spoustu toho zlatavého moku. Jsme přeci v českých zemích!

Karty obyvatel a rudy

V průběhu hry se mohou na kartách obyvatel a rudy objevit následující symboly:

4* Hvězdička u čísla znamená, že od poslední karty došlo ke změně.



Poptávka je tak vysoká, že město musí uzít situaci do vlastních rukou. Jakmile se tento symbol objeví, posuňte ukazatel ceny příslušné komodity o jedno okénko doprava. Poté vezměte z nabídky urchní dílek odpovídajícího cechu a odstraňte jej ze hry. Zbytek sloupečku přesuňte na konec řady a sešoupněte nabídku stejně, jako kdybyste si dílek brali pomocí akce právo. (Pokud už v nabídce žádný dílek od daného cechu není, nic neodstraňujte. Ukazatel ceny se ale posune i tak.)



Červené X znamená, že pro danou komoditu není v tuto chvíli dostatečná poptávka. Je zakázáno stavět další budovy daného cechu, dokud poptávka opět nestoupne. (Stále si můžeš uzít dílek budovy daného cechu pomocí akce právo, jen ho v tuto chvíli nemůžeš postavit.)



Tento symbol znamená, že jste v polovině balíčku. Vyjměte balíček ze stojánku, celý ho otočte lícem dolů a uložte zpět. Karty obyvatel by měly plynule pokračovat z 19 na 20. Karty rudy by měly pokračovat ze 14 na 15.

Pověst



Pokud tvá pověst skončí v této části, na konci hry si odečteš uvedený počet bodů.



Pokud tvá pověst skončí v této části, na konci hry si přičteš uvedený počet bodů.

Okamžitě si přičti 2 body za každý další krok mimo stupnici, o který bys měl zvýšit svou pověst.



Okamžitě si odečti 2 body za každý další krok mimo stupnici, o který bys měl snížit svou pověst.

Je-li tvá pověst 3 nebo vyšší, místo obvyklé ceny parcely platiš pouze 1 groš.



Je-li je tvá pověst 6 nebo vyšší, nesnižuješ si pověst při použití žolíka.

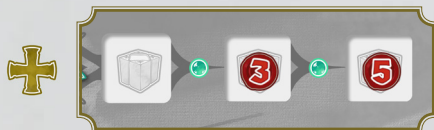
Konec kola

Kolo končí poté, co všichni hráči odehráli svůj třetí tah. V tu chvíli se musí každý hráč rozhodnout, jestli zaplatí daně.

Daně



Každý hráč musí buď zaplatit daně v plné výši, nebo si snížit pověst o hodnotu uvedenou pro příslušné kolo. (Můžeš se rozhodnout pro snížení pověsti i v případě, že máš k dispozici dost peněz. Pokud nemáš dost peněz, snížíš si pověst a neplatíš nic.)



Hráčům, kteří mají na plánu více než 1 značku parcely, se zvyšují daně o hodnotu uvedenou na jejich desce. Pokud máš na plánu dvě značky, tvé daně jsou o 3 groše vyšší. Pokud máš na plánu všechny tři značky, tvé daně jsou vyšší celkem o 8 grošů (3+5). (Když se rozhodneš, že daně platit nebudeš, neplatíš ani daň za parcely.)

Příprava dalšího kola

Na konci kola se může stát ještě několik dalších věcí posaných níže. Po jejich vyhodnocení si všichni vrátí zahrané karty akcí zpět do ruky a žeton začínajícího hráče se posune k dalšímu hráči ulevo.

Budovy s červeným patricijem



Tři veřejné budovy s červeným patricijem začínají na vyznačeném místě na počítadle kol. Ve hře čtyř hráčů přicházejí do hry na konci 2. kola, ve hře dvou nebo tří hráčů přicházejí na konci 3. kola. V příslušný čas všechny tři dílky zamíchejte a umístěte po jednom na konec každé ze tří řad nabídky na plánu radnice. (Narozdíl od ostatních budov nejsou na sobě v jednom sloupečku.) Odteď jsou tyto budovy k dispozici.

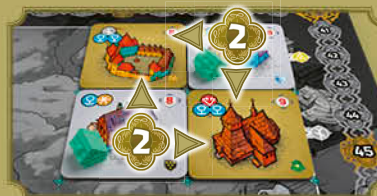


Bodování patricijů

Na konci každého ze závěrečných 3 kol, po placení daní, se obodují patricijové dosazení do městské rady. Toto bodování se týká všech hráčů.



Každá tvá budova na plánu ti přinese 1 bod za každou městskou budovu, která s ní sousedí. (Násobeno počtem zelených patricijů.)



Tento hráč získá 4 body za každého zeleného patricije v radě.



Za každou dvojici **použitých** žetonů Bratrstva získáš 3 body. (Násobeno počtem stříbrných patricijů.)



Pokud máš na plánu alespoň 1 důl v každém řádku, získáš 2 body. Pokud máš v každém řádku alespoň 2 doly, získáš 4 body! (Násobeno počtem žlutých patricijů.)



Za každý sloupeček na své desce, ze kterého jsi odstranil všechny domečky, získáš 3 body. (Násobeno počtem červených patricijů.)

Událost

Události se používají ve hře 2 hráčů a volitelně ve hře 3 nebo 4 hráčů. Každá událost udává, kdy přesně se má vyhodnotit, obvykle je to na konci kola.



Některé události zvyšují počet obyvatel nebo rudy. To se děje na konci kola, ještě před placením daní a bodováním patricijů.



Během přípravy na další kolo se otočí následující událost. Pokud nová událost zvyšuje daně, posuňte ukazatel daní ihned po otočení karty.

Konec hry

Hra čtyř hráčů končí po 5 kolech, hra dvou a tří hráčů končí po 6 kolech. Během hry jste nasbírali určitý počet bodů, teď ale přichází čas vyhodnotit úsledek vašeho dlouhodobého úsilí.

Závěrečné bodování



Kutná Hora

Projdi postupně jednu po druhé všechny své postavené budovy a získkej **1 bod za každou odpovídající značku** na sousední budově nebo na okraji plánu. (Po započítání můžeš domeček na budově položit na bok, aby sis udržel přehled, které budovy jsi už vyhodnotil.)



Doly

Projdi postupně všechny čtyři řádky dolů. Spočítej, kolik je v daném řádku celkem hvězdiček. To určuje, kolik bodů se bude za daný řádek udělovat (jak je vidět na plánu). Hráči porovnají počty svých hvězdiček v řádku a dostanou body podle pořadí. Viz příklad níže.

Hráči bez hvězdiček nedostanou žádné body, i kdyby měli v daném řádku také důl. Pokud má více hráčů stejný počet hvězdiček, dostanou všichni body za vyšší pozici. Pokud mají například dva hráči shodu na druhém místě, oba získají body za druhé místo a nikdo nezíská body za třetí.



Budova pily patřící modrému hráči přináší body za sousední červené a žluté značky. Modrý hráč za ni získá celkem 6 bodů – 3 z veřejné budovy výše, 1 z budovy upravo, 1 z budovy dole a 1 za značku na okraji plánu.



U tomto řádku je celkem 6 hvězdiček. Šestihvězdičkový řádek má hodnotu 3/2/1 bodu. Fialový a modrý mají shodu v největším počtu hvězdiček, takže každý získají po 3 bodech. Nikdo nezíská body za druhé místo. Zelený získá 1 bod za třetí místo. Oranžovou nemá žádné hvězdičky a nezíská tedy žádný bod, nehledě na to, kolik dalších hráčů je přítomno v daném řádku.



Příjem

Spočítej si svůj příjem podle cen jednotlivých komodit na konci hry. Výslednou sumu vyděl 10 (zaokrouhлено dolů) a získkej příslušný počet bodů. Pokud ti vyjde například příjem 48, získáš 4 body.



Pověst

Hráči mohou získat nebo ztratit body v závislosti na tom, kde skončili na stupnici pověsti.



Zbytky

Získej 1 bod za každý dílek budovy, který ti zůstal ve výřezu nad deskou, 1 bod za každou značku parcely na plánu a 1 bod za každý nepoužitý žeton Bratrstua (fialovou stranou vzhůru).

Vítězství

Zvítězí hráč s nejuvíce body. V případě remízy je vítězem ten, kterému zbylo nejuvíce grošů. Při přetrvávající remíze můžete uspořádat rytířské klání, které rozhodne (pokud se hráči nedohodnou na remíze).

Pro středověkého Europeanu byl kostel středobodem každodenního života. Zvláště haviři si byli dobře vědomi toho, že se každý den vydávají napospas Boží moci. První kaple byly ze dřeva a stály hned vedle ustupných šachet do dolů. Jak se město rozrůstalo, bohatí měšťané financovali výstavbu kamenných kostelů, z nichž mnohé stojí dodnes.

VYSOKÝ KOSTEL PANNY MARIE



„Vysoký“ nebo také „uyšší“ kostel Panny Marie se tak nazýval proto, že stál uyš na kopci než druhý kostel téhož jména, který se ve městě nalézal. Jeho severní věž je navíc vysoká úctyhodných 80 metrů.

Stavbu financovali kutnohorští minciři a pregéři. Jedná se o kostel halo- vého typu, což znamená, že jeho hlavní loď je postavena ve stejné uyší jako boční loď. V důsledku toho dopadá světlo na všechny věřící stejně, narozdíl od většiny kostelů té doby, v nichž se ve slunečních paprscích mohli modlit jen ti nejužnamnější.

Rounostárství minciřů mělo ale své hranice. Významní měšťané žijící v souseďních domech si nechali zhotovit speciální kryté paulače, propo- jující jejich obydlí s budovou kostela. Mohli tak navštěvovat bohoslužby, aniž by se museli vystavovat nepřízní počasí a špíně ulic.

KOSTEL MATKY BOŽÍ

Druhému kostelu Panny Marie se říkalo „Na Náměti“. Podle pověsti se každý den celé náměstí, kde probíhal trh se stříbrnou rudou, důkladně zametlo a ze získaného prachu se postupně podařilo získat dost stříb- ra na výstavbu tohoto kostela.

Proč byly oba nejužnamnější kos- tely v Kutné Hoře zasvěceny Panně Marii? To proto, že Panna Marie byla patronkou blízkého kláštera v Sedlci. Jeho opat tím tak dal jasně najevo, že nové město spadá do jeho církevní jurisdikce.



CHRÁM SVATÉ BARBORY



Vrcholem měšťanského sebevědomí byla výstavba chrámu sv. Barbory. Šlo o konstrukci katedrálního typu, která se měla vyrovnat i pražské katedrále. Na její stavbu neměli kutnohorští z pohledu církve právo, neboť Kutná Hora nebyla sídlem biskupa. Nauzdory tomu ale cech písařů na konci 14. století zakládá Bratrstvo Božího těla za účelem výstavby velkolepého chrámu. Podoba erbu Bratrstva není přesně známa, ale vyobrazení pelikána, které se vyskytuje na sv. Barboře, představuje náš nejlepší odhad. Symbol pelikána, který si drásá hruď a svou krví živí své mladé, symbolizuje Ježíše Krista a jeho sebeobětování.

Protože blízký klášter v Sedlci vykonával církevní správu nad všemi kostely ve městě, Bratrstvo rozhodlo postavit chrám sv. Barbory mimo jeho dosah, za městskými hradbami. Díky tomu, že pozemek nebyl vymezen souseďní zástavbou, mohli si dovolit naplánovat skutečně grandiózní stavbu. Jak bylo v té době obvyklé, stavba nakonec trvala několik staletí a ani tak nebyla dokončena v takovém měřítku, jaké si původní stavebníci představovali.

Chrám sv. Barbory byl v provozu už kolem roku 1400, a to i přesto, že zdi byly postavené jen zčásti a místo střechy sloužila plachta. V té době bylo ostatně docela běžné, že se bohoslužba konala prakticky uprostřed staveniště.

Stejně jako skutečná sv. Barbara stojí i ta naše mimo město a nemá jasný termín dokončení. Podaří se vám chrám zaklenout, ještě než hra skončí, nebo se budou mše sloužit celou hru pod plachtou? To už je na vás.

Dodatky

Nezapomeň!

- Haviře si můžeš doplnit do aktivní zásoby pouze v rámci prvního kroku akce kutání, tedy předtím, než si dobereš dílky dolů.
- Když si máš dobrat důl a příslušný sloupeček je prázdný, okamžitě zamíchej odhozené dílky a vytvoř nový sloupeček. (Jednotlivé úrovně dolů budou smíchané dohromady.)
- Důl neoulivňuje cenu políčka nad sebou, ani k němu nedává přístup.
- Úroveň důlní technologie se zvyšuje pouze postavením budovy z hornického cechu.
- Nemůžeš si vzít cechovní budovu od cechu, který nemáš na své desce.
- Tvá produkce může vzrůst nad 10. Ukazatel nech na poli 10 a použij jeden ze svých dvou rezervních ukazatelů pro označení produkce, která překročila desítku.
- Efektem domečku na desce hráče, umožňujícím vzít právo zdarma, lze získat jen veřejnou budovu.

Speciální případy

KDYŽ DOJDOU ŽETONY

Figurek na tvé desce je omezené množství. Vyžaduje-li akce značku parcely, domeček nebo haviře, a ty je nemáš, celá akce se vyhodnotí bez efektu. Patricijové jsou omezeni na 3 od každé barvy. Máš-li použít patricije, který není k dispozici, daná část efektu se neprovede. Žetony Bratrstva a groše nejsou omezeny. Pokud dojdou, použij nějakou vhodnou náhradu.

IGNOROVÁNÍ AKCÍ A EFEKTŮ SV. BARBORY

Kdykoli máš vyhodnotit akci, můžeš se rozhodnout, že ji provedeš bez efektu. Můžeš například zahrát kartu akce a rozhodnout se, že tebou zvolená akce nebude mít žádný efekt. Můžeš se rozhodnout nevyužít právo na veřejnou budovu zdarma ze své desky, a přitom si stále přičíst body uvedené u tohoto efektu. Smíš zahrát akci su. Barbara a ignorovat prostřední efekt na příslušném dílku. Poslední případ se vztahuje i na efekty, které nejsou akcemi. V případě dílku 6 můžeš například ignorovat dosazení patricije a pouze si přičíst dva body. Na dílku 3 si musíš snížit pověst o 1, ale můžeš se rozhodnout, že neodstraníš žádný domeček (a tím pádem si ani nezvyšíš produkci).

DŮLNÍ PŘEDPISY

Můžeš zaplatit plnou cenu a přitom si doplnit pouze 1 haviře do aktivní zásoby. Poté, co si prohlédneš dobrané dílky dolů, se je můžeš rozhodnout všechny zahodit a žádný důl nepostavit. Podobně, když máš vzít dílek důlní technologie a umístit ho jako důl, můžeš ho místo umístění odstranit ze hry.

MAXIMÁLNÍ HODNOTY

Daně se nemohou zvýšit nad 25. Pokud dosáhnete poslední karty v balíčku obyvatel nebo rudy, ignorujte další efekty, které by měly jejich množství dále zvyšovat.

Tiráž

ONDŘEJ BYSTRŮŇ ♦ PETR ČÁSLAVA ♦ PAVEL JAROSCH

VÝVOJÁŘSKÝ TÝM: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř
Emil Jenerál
Jakub Uhlíř
Vít Vodička
Adam Španěl

GRAFICKÝ DESIGN: Radek „RBX“ Boxan

ILUSTRACE: Milan Vavroň
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák
Dávid Jablonoušský

VIDEO & 3D GRAFIKA: Radim „Finder“ Pech
Roman Bednář

FOTOGRAFIE KUTNÉ HORY: Josef Čáslava

PRODUKCE: Vít Vodička

PRAVIDLA: Jason Holt

ŘÍZENÍ PROJEKTU: Jan „Zvonda“ Zvoniček

DOZOR PROJEKTU: Petr Murmak

ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD: Tomáš „Uhlík“ Uhlíř

KOREKTURA: Stanislav Kubeš

ONDŘEJ „URSUS“ SKÁCEL

KLÁRA NEDUÍDKOVÁ

Ondřej: Věnováno mé mamce, která mě inspirovala k vytvoření hry a mojí ženě Kátě, která mě po celou dobu podporovala. Zvláště děkuji za všechny krásné ilustrace, které jsi vytvořila pro prototyp.

Petr: Tuto hru bych chtěl věnovat svému otci, který tak dovedně zachytil Kutnou Horu na svých fotografiích. Dále pak Charlesovi a Sandy, které jsem nedopatřením nechal samotné uprostřed města. Slibuji, že příště vám budu lepším průvodcem.

Zvláštní poděkování si zaslouží:

Jirka Paloch, jako nejjednodušší tester a podporovatel již od prvních verzí hry. ♦ **María Ver-shinina**, za podnětné diskuze o matematice a psychologii, které jsme vedli během testování. ♦ **České muzeum stříbra** za to, s jakou trpělivostí se věnovali zodpovídání našich otázek. ♦ **Emil Jenerál**, za to, že byl hře tím nejlepším ambasadorem. ♦ **Radek „RBX“ Boxan**, především za to, že se nebál jít proti většinovému názoru. ♦ **Jason Holt**, za všechny vášnivé diskuze o historii, které jsme spolu vedli. ♦ **Jakub Politzer**, který pomohl zhmotnit naši vizi o tom, jak by měla hra vypadat. ♦ **Kuba „Profesor“ Kutil**, za vyjádření podpory ve správný čas. ♦ **Daniele Tascini**, za radu ohledně toho, co hráči skutečně chtějí. ♦ **Kuba Uhlíř**, za jeho zdánlivě neviditelnou práci, kterou odvedl při veškeré organizaci. ♦ **Tomáš „Uhlík“ Uhlíř** a **Vít Vodička**, za všechny ty týdny, které jsme spolu strávili balancováním tabulek. ♦ **Milan Vavroň**, za to, jak se dokázal vyrovnat se všemi připomínkami a vytvořit takové úžasné dílo. ♦ **Jan „Zvonda“ Zvoniček**, za to, jak dokázal zůstat klidný, zatímco všichni okolo uvyšilovali. ♦ **Adam Španěl**, za všechny designové nápady a podněty ohledně fungování dolů. ♦ **Rodina a přátelé**, kteří u nás celou dobu věřili.

Děkujeme celému CGE týmu za to, že jste uzali naši hru pod svá křídla a za vaši neúnavnou práci při jejím vývoji a propagaci.

Nezaslouženější testeři z CGE a z mnohých testovacích akcí:

David Neduidek, Iva Neduďková, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Klára Neduďková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin „Intoš“ Sedmera, celý District 5, Ruda Malý, Petr „Peca“ Palička, Jelle Servranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří „Růzmen“ Růžička, Pavel „Peníze nejsou důležité“ Češka, Ondřej Černoch, Petr „Pitrs“ Horáček, Petr „Youda“ Plašil, Milan „Ozzy“ Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Červeňanská, Miloš Procházka, Ivan „Eklp“ Dostál, Diana Laffersová.



