

KONEC VĚKŮ NOVÁ ÉRA

PROLOG

„Poté, co došlo k Pádu, následoval jen zmar a zoufalství. Když bylo pohřbeno minulé Útočiště, náš svět se zhroutil. Avšak jiskra odhodlání přetrvává až dosud. Podstatou Útočiště je jeho lid. A my na tom podivném zeleném povrchu přežijeme. A nejen, že přežijeme. Nové Útočiště bude vzkvétat.“

- LEGENDA O PÁDU, MISTRYNĚ BRAMA, STARŠÍ TRHLINOVÝCH MÁGŮ

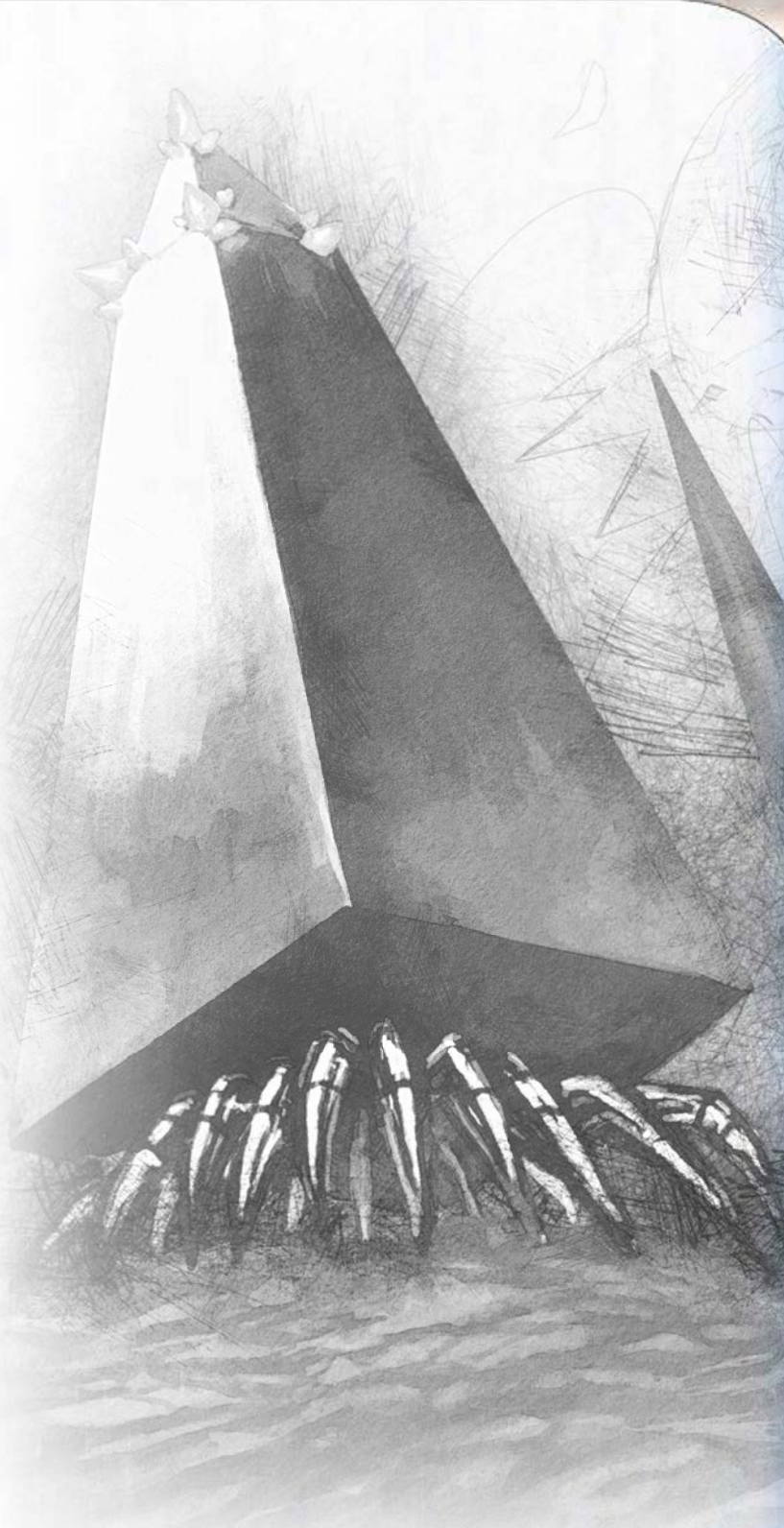
Útočiště, tak jak jsme je znali z dřívějška, již neexistuje. Na město zaútočil Malstróm, nejmocnější Bezejmenný, jaký byl kdy spatřen. Skupina statečných trhlinových mágů v čele s Dezmodií jej sice společnými silami zastavila, avšak toto vítězství bylo drazé vykoupeno. Poslední Dezmodiin úder byl mohutnou explozí čisté energie tak nepředstavitelné, že pohltila nejen ji a Malstróma, ale společně s nimi i celé Útočiště. Obrovská síla kouzla a Malstrómová obludná velikost způsobily, že se spleť jeskyní a chodeb zhroutila. Avšak bez této oběti by již lidstva déle nebylo. Domov nesčetných generací a jeho okolí byly zničeny. Těla mnoha mágů, kteří v onom okamžiku bojovali v první linii, se nikdy nenašla.

Avšak navzdory hrozivým ztrátám vzhlíželi obyvatelé Útočiště k budoucnosti s nadějí. A jelikož již nebylo kam se stáhnout, vydali se vzhůru. Probojovali se až na povrch pod vedením přeživších trhlinových mágů a postavili se proti Bezejmenným tohoto nového podivného světa. Svůj nový domov pojmenovali Nové Útočiště.

Jejich úsilí však bylo téměř zmařeno, když jeden z jejich středu, mág Xaxos, zradil své druhy. Snažil se využít energii Prázdnoty, aby získal dostatek síly k zastavení Bezejmenného. Byl jí však sám pohlcen. Když se jej ostatní mágové snažili přesvědčit, at tak nečiní, obrátil se proti nim a oni byli nuceni jej zastavit. V důsledku Xaxovy zrady vyhnala rada starších z Nového Útočiště jeho následovníky. Jedině tak bylo zajištěno, aby nikdo další neopakoval jeho chyby. Xaxos byl pryč. A poslední Bezejmenný byl poražen. Rada se tedy usnesla, že všechny trhliny musí být uzavřeny. Doufali, že takto nebudou moci Bezejmenní proniknout do tohoto světa. Lidé pak v poklidu pracovali a budovali si v neznámém prostředí plném cizorodého života nový domov.

Avšak nedlouho poté, co bylo na povrchu zbudováno Nové Útočiště, počali z neznámé divočiny přicházet noví Bezejmenní. Bez trhlinové magie bylo Nové Útočiště zcela bezbranné. A tak byli po pouhých několika desetiletích obyvatelé Nového Útočiště donuceni znovu otevřít trhliny a opět navázat na umění trhlinové magie.

Nejmocnější trhlinoví mágové již nechtěli pouze čekat a bránit se a začali podnikat průzkumné výpravy. Mnozí se již vydali hledat místo, odkud Bezejmenní pocházejí, aby je zastavili jednou provždy. Obyvatelé Nového Útočiště stále pevně věří v budoucnost, v níž se konečně zbaví nejen Bezejmenných, ale i nebezpečných lákadel trhlinové magie.



Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

© 2022 Indie Game Studios. Oakland, Kalifornie 94610. Všechna práva vyhrazena.



KONEC VĚKŮ: NOVÁ ÉRA představuje systém výprav, což je nový způsob, jak hrát **KONEC VĚKŮ**. **NOVÁ ÉRA** vás provede vaší první výpravou. Na konci budete mít pravidla, jak používat všechny komponenty z **KONCE VĚKŮ**, které vlastníte, k hraní nových výprav.

NOVÁ ÉRA přináší nový typ karet, poklady, které hráči sbírají během výpravy. Jedná se o mocné předměty nebo zbraně, které mohou hráčům pomoci v boji.

NOVÁ ÉRA přináší také pokladnici, v níž hráči uchovávají veškerý obsah, k němuž mají přístup v rámci aktuální výpravy. Patří sem karty hráčů, desky mágů a karty pokladů.

CÍL HRY

KONEC VĚKŮ: NOVÁ ÉRA je kooperativní hra, ve které vytváříte vlastní balíček herních karet, ale na rozdíl od jiných podobných her jej nikdy nemícháte. Vaším cílem je porazit Pána Bezejmenných dříve, než bude Útočiště zničeno, a dříve, než se všechny vaše postavy vyčerpají.

V každém kole odehrajete vy i Pán Bezejmenných pevný počet tahů, ovšem pořadí jejich hraní bude vždy náhodné. Budete získávat drahokamy a artefakty. Budete získávat také kouzla, která budete sesílat za pomoci trhlin, které si budete muset nejprve otevřít. Všichni Páni Bezejmenných, které ve hře naleznete, ale mají unikátní herní mechaniky. Vy jim tak budete muset přizpůsobit svoji herní strategii, abyste je porazili.

V následující části vám představíme herní komponenty a s nimi spojené názvosloví. Projděte si je, prosím, před tím, než se pustíte do pravidel.

OBSAH HRY



30 žetonů života v hodnotě 1
15 žetonů života v hodnotě 5:
využíváte je k zaznamenávání
životů hráčů a přísluhovačů.



24 žetonů energie:
jsou využívány k nabíjení
schopností hráčů.



19 žetonů much/larev:
využíváte je, když hrajete
proti Rozsévači.



10 žetonů hrozby:
jsou využívány na některých kartách
Bezejmenných, abyste viděli, kolik kol
zbývá do spuštění jejich schopnosti.



7 žetonů s čísly hráčů:
jsou položeny na deskách mágů a využívány ve spojení
s kartami pořadí tahu k určení pořadí v kole.

2 počítadla životů: zaznamenáváte na nich počet životů Útočiště a Pánů Bezejmenných.



11 balíčků se značkou STOP: obsahují všechny karty potřebné pro hru.

Tyto balíčky mají následující označení: 1A, 1B, 1C, 1D, 2A, 2B, 3A, 3B, 4, KONEC a VÝPRAVA.



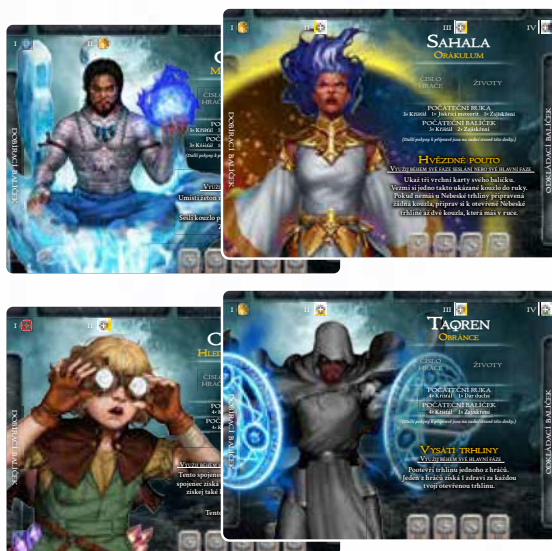
4 pomocné karty hráčů: využívány pro připomenutí pořadí fází hry.



13 karet pořadí tahu: využívány k určování pořadí hry v kole.



16 trhlín: využívány hráči k seslání kouzel.



4 desky mágů: využívány ke sledování důležitých informací o jednotlivých hráčích.



3 speciální trhliny: využívány některými mágy.



1 deska hnízda: používá se při hře proti Rozsévači.



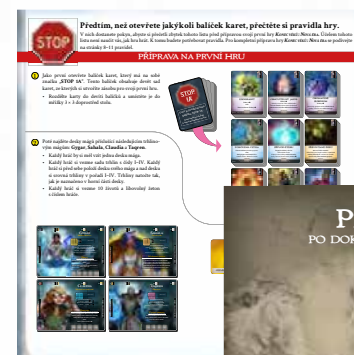
1 deska Pána Bezejmenných: obsahuje specifická pravidla pro Pána Bezejmenných.



19 oddělovačů karet: používají se při ukládání hry k oddělování různých sad karet.



7 obálek: obsahují desky mágů Pánů Bezejmenných, které budete otevírat během výpravy. Mají označení: 1D, 2A, 2B, 3A, 3B, 2B, 3A, 3B, 4 a KONEC.



List přípravy na první hru: Při přípravě první hry postupujte podle tohoto listu.

Dvojlist pravidel po dokončení výpravy: po dokončení výpravy postupujte podle těchto pravidel.

POPIS KOMPONENT HRY

DESKY HRÁČŮ

- 1 **Jméno trhlínového mága**
- 2 **Nastavení trhlín:** Úvodní nastavení trhlín hráče. Ne všichni hráči mají k dispozici stejný počet trhlín.
- 3 **Počáteční ruka:** Pět karet, které budete mít v ruce na začátku hry.
- 4 **Počáteční balíček:** Pět karet a pořadí, v jakém jsou seřazeny v dobíracím balíčku hráče na začátku hry. Karta nejvíce vlevo patří navrch počátečního balíčku.
- 5 **Číslo hráče:** Sem položte svůj žeton s číslem hráče. Žetony jsou využívány ve spojení s kartami pořadí hry k určení pořadí hráčů v kole.
- 6 **Životy:** Sem si hráč položí své žetony životů
- 7 **Schopnost:** Každý trhlínový mág má svoji speciální schopnost. Na desce hráče je uveden její popis a jak ji aktivovat. Schopnost může být aktivována jen v okamžiku, kdy jsou pod ní zaplněna všechna místa na žetony energie. Schopnosti mohou být spuštěny ve stejném tahu, kdy byl získán poslední žeton energie. Po spuštění schopnosti z ní hráč odstraní všechny žetony energie.
- 8 **Dobírací balíček:** Sem si hráč položí lícem dolů svůj dobírací balíček
- 9 **Odkládací balíček:** Sem si hráč bude ukládat odložené karty lícem nahoru.
- 10 **Mágův příběh:** Nemá žádný vliv na hru. Pouze rozvíjí svět hry *KONEC VĚKŮ: NOVÁ ÉRA*.
- 11 **Další pravidla:** Někteří mágové mají navíc další karty nebo jedinečné trhlíny. Jejich pravidla jsou popsána zde.
- 12 **Hodnocení složitosti:** Uvádí, jak složité je hrát za tohoto mága.

TRHLINY

Trhlíny jsou oboustranné žetony používané k přípravě a sesílání kouzel. Kouzlo se připravuje tak, že jej hráč v průběhu svého tahu položí k jedné ze svých otevřených trhlín. V některém z následujících tahů může hráč kouzlo seslat a kartu odložit.

- 1 **Otevřená/Zavřená:** Jedna strana žetonu ukazuje, že je trhlina otevřená, druhá, že je dosud zavřená.
- 2 **Číslo trhlíny:** Používá se především během přípravy hry, aby hráči věděli, jak trhlíny rozložit.
- 3 **Cena otevření:** Cena za otevření trhlíny v éterech (☉). Když se hráči podaří trhlínu otevřít, otočí ji otevřenou stranou nahoru. Jakmile je trhlina jednou otevřena, zůstává otevřená až do konce hry.
- 4 **Cena pootevření:** Cena za pootevření trhlíny v éterech (☉). Když hráč pootevřít trhlínu, otočí ji o 90° po směru hodinových ručiček. K zavřené trhlíně může být kouzlo připraveno, pouze pokud ji ve stejném tahu hráč pootevřel.

Hráč může otvírat či pootevřít trhlíny v libovolném pořadí. Může pootevřít trhlínu III před tím, než cokoli dělá s trhlínou II. Nebo zcela otevřít trhlínu IV před II či III.

- 5 **Efekt otevřené trhlíny:** Některé trhlíny po otevření ovlivňují kouzla, která jsou z nich sesílána.



Přední strana

Zadní strana



Otevřená trhlina

Zavřená trhlina

PŘÍLEHLOST

Některá kouzla ovlivňují přilehlé trhlíny. Každá trhlina je přilehlá k jedné či dvěma trhlínám přímo vedle ní.

Například trhlina I je přilehlá jen ke II. II ale již k I a III.

KARTY HRÁČŮ

Karty hráčů jsou různé karty, které hráči mohou využívat ke stavbě svých balíčků a které mají v ruce, stejně jako karty v zásobě karet. Hráči se pomocí těchto karet snaží v každé hře porazit Pána Bezejmenných. Každý hráč začíná se startovní rukou a balíčkem. Nové karty do balíčku kupují hráči ze zásoby karet za éter (♾️).

- 1 **Cena:** Hodnota, kterou hráč platí v éterech (♾️) při nákupu této karty ze zásoby.
- 2 **Jméno karty**
- 3 **Efekt:** Efekty se vyhodnocují při zahrání karty. Efekty drahokamů a artefaktů se vyhodnocují okamžitě. Kouzla musí být připravena na trhlínách před tím, než mohou být **seslána**. Pokud karta odporuje obecným pravidlům, řiďte se textem na kartě.
- 4 **Typ:** Ve hře jsou tři typy karet hráčů: drahokamy, artefakty a kouzla.
 - **Drahokamy** dávají hráčům éter (♾️), hlavní platidlo ve hře. Za éter je možno získávat další karty a pootevírat či otevírat trhliny. (Trhliny hráči potřebují, aby mohli sesílat kouzla.)
 - **Artefakty** mají řadu užitečných okamžitých efektů.
 - **Kouzla** jsou hlavní způsob, jak udělovat zranění Pánovi Bezejmenných a jeho přísluhovačům. Kouzla musí být před sesláním připravena k trhlinám (karty s kouzly jsou vykládány na žetony trhlín nad deskou hráče).
- 5 **Doprovodný text:** Nemá žádný vliv na hru. Pouze rozvíjí svět hry **KONEC VĚKŮ: NOVÁ ÉRA**.
- 6 **Číslo karty:** Označuje, do kterého balíčku karta náleží.

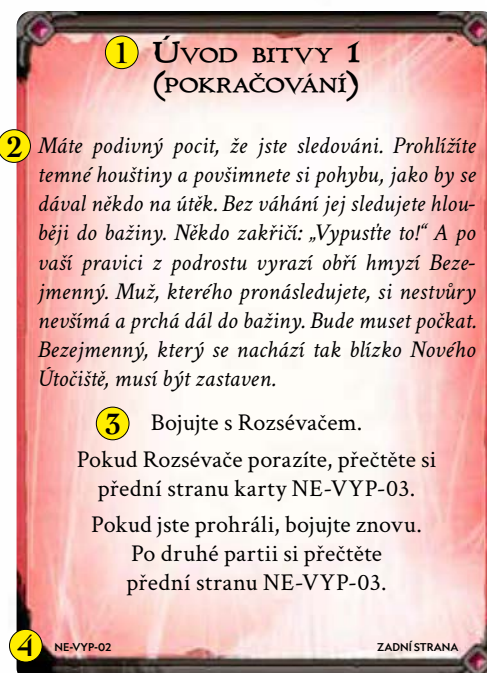
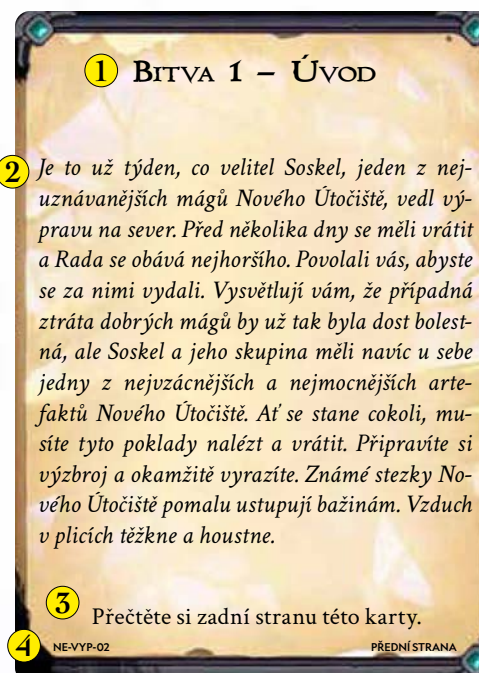


Karta hráčů

KARTY BALÍČKU VÝPRAVY

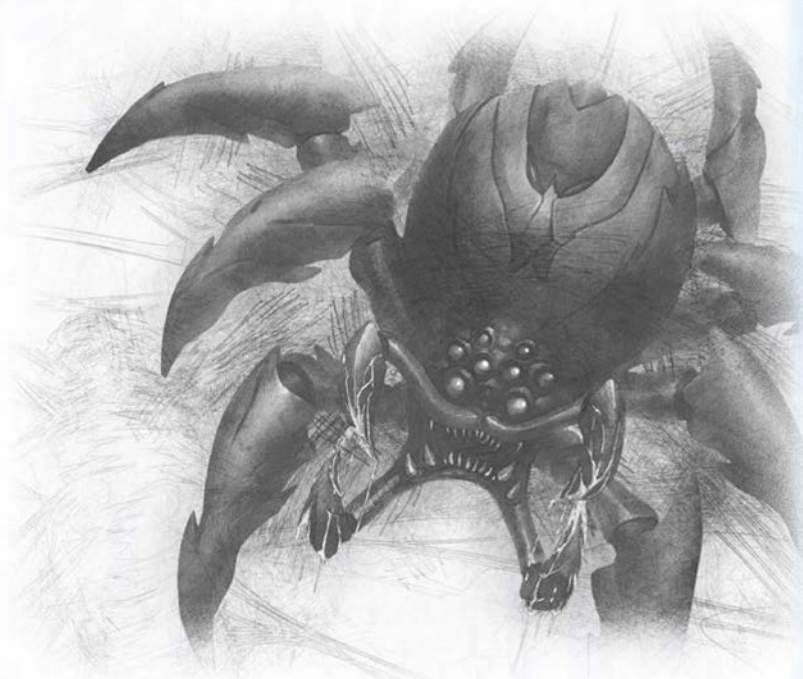
Balíček výpravy obsahuje příběhové karty, které popisují příběh **KONCE VĚKŮ: NOVÉ ÉRY**. Tento balíček je uspořádán v určitém pořadí – **neprohlížejte** si ani nemíchejte tyto karty. Pokud balíček výpravy nepoužíváte, měl by být uložen v krabici se hrou. Další informace o balíčku výpravy naleznete na zadní straně listu přípravy na první hru.

- 1 **Název**
- 2 **Vyprávění:** Krátký úryvek vyprávění, který pomáhá vysvětlit, co se v příběhu děje.
- 3 **Pokyny:** Pokyny, které balíčky otevřít a které karty odstranit.
- 4 **Číslo karty:** Balíček výpravy je uspořádán v určitém pořadí – **neprohlížejte** si ani nemíchejte tyto karty. Pokud se balíček výpravy zpřehází, požádejte někoho, kdo hru nehraje, aby karty seřadil podle čísel v rohu každé karty a ujistil se, že zadní strana karty s nejvyšším číslem je na konci balíčku.



DESKA PÁNA BEZEJMENNÝCH

- 1 **Jméno Pána Bezejmenných**
- 2 **Životy:** Startovní počet životů Pána Bezejmenných. Životy se zaznamenávají na počítadle životů Pána. Když počet životů klesne na 0, hráči vítězí.
- 3 **Efekt Běsnění:** Efekt, který nastane, když se vyhodnocuje klíčové slovo Běsnění. Každý Pán Bezejmenných má svoji vlastní schopnost Běsnění.
- 4 **Dodatečná pravidla:** Jakákoli dodatečná pravidla platná pro tohoto Pána Bezejmenných.
- 5 **Zvýšená obtížnost:** U některých Pánů Bezejmenných jsou v této části uvedeny informace, jak zvýšit obtížnost hry. Jedná se o volitelná pravidla, která lze použít k úpravě obtížnosti, pokud nehrajete výpravu **KONEC VĚKŮ: NOVÉ ÉRY**.
- 6 **Úroveň obtížnosti:** Ukazuje, jak obtížné je porazit tohoto Pána Bezejmenných ve srovnání s jinými. Úroveň obtížnosti se pohybuje v rozmezí od 1 (nejlehčí) po 10 (nejtěžší).
- 7 **Příprava:** Dodatečné informace pro přípravu hry s tímto Pánem Bezejmenných.
- 8 **Příběh Pána Bezejmenných:** Nemá žádný vliv na hru. Pouze rozvíjí svět hry **KONEC VĚKŮ: NOVÁ ÉRA**.



1 ROZSÉVAČ

2 45

BĚSNĚNÍ

- 3 Umístěte do hry dvě larvy.

5 VYŠŠÍ OBTÍŽNOST

Pravidla: Když Rozsévač běsní, umístěte do hry jednu mouchu a jednu larvu místo dvou larev.

4 DODATEČNÁ PRAVIDLA

Každá larva je přísluhovač s 1 životem.

Každá moucha je přísluhovač se 2 životy. Když hráč udělí mouše přesně 1 zranění, vyměňte ji za larvu.

Když hráč udělí zranění larvě nebo mouše, musí udělit zranění larvě nebo mouše v nejvyšším řádku desky hnízda. Hráči mohou udělená zranění rozdělit mezi libovolný počet larev nebo much na stejném řádku.

Když se vylihně moucha, otočte larvu v nejnižším řádku na druhou stranu, pokud je to možné.

Když je larva nebo moucha umístěna do hry, umístěte ji do nejspodnějšího řádku desky hnízda, v němž je volné místo.

Jakmile je řádek zaplněn, vyhodnoťte efekt přímo nad tímto řádkem.



6 3 PŘÍPRAVA

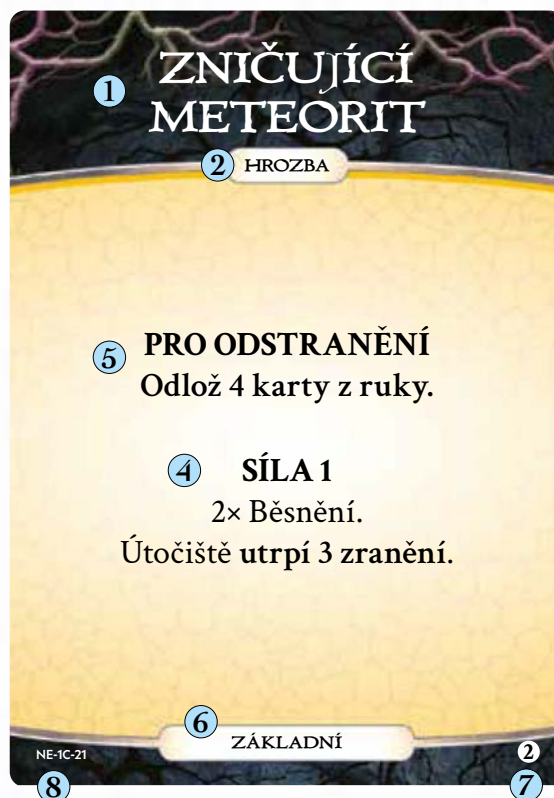
- 7 Umístěte desku hnízda vedle této desky.

Do spodního řádku na desce hnízda umístěte dvě larvy.

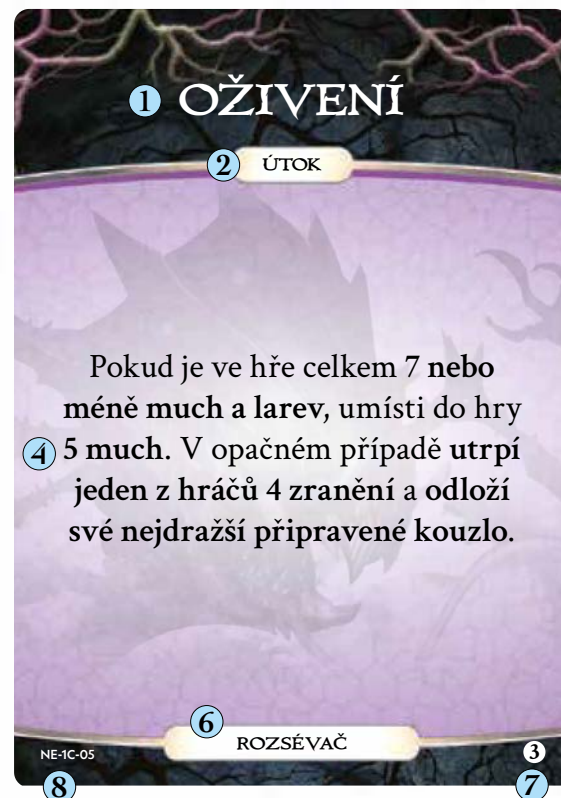
- 8 *Před mnoha lety, když ještě lidstvo žilo v podzemí, bojovali trblinové magové z Útočiště s armádou tvora, jemuž říkali Chůtinová královna. Tento obří, bmyzu podobný Bezejmenný se tyčil nad mágy i samotným Útočištěm. Královna se s pomocí tisíců Kuvařel snažila zaplavit své nepřátele. Mágům se nakonec podařilo Královnou porazit, čímž zlokal obyvatelům Útočiště čas na to, aby mohli prebhnout. Avšak tentokrát magové přišli s pečali, a ve spěchu nebyli tak pečliví jako obvykle. Jedna z bytostí, Strážce roje, poslední bitvu přežila. Zvolna si razil cestu na povrch, živil se mršinami a pomalu nabíral ztracenou sílu. Když ho našel Arachnos a jeho stoupenci, nebyl schopný boje a poskytl jim tím příležitost zajmout a studovat bytost Prázdnoty. Arachnos na něm vyzkoušel mnohé své rituály, čímž jej napájel energií ze svých trblín, jako kdyby krmil dítě. Zaznamenával si, jak roste, vyvíjí se a sílí. Tyto experimenty by mohly být lidmi z Nového Útočiště považovány za nemorální, avšak Arachnosovy poznámky o Rozsévačově vývoji mohou být cenným zdrojem informací týkajících se bytostí Prázdnoty. Koneckonců, Arachnos je jediným člověkem v historii lidstva, jemuž připadá ta pochybná pocta, že stvořil Bezejmenného.*



Karta přísluhovače



Karta hrozby



Karta útoku

KARTY PÁNŮ BEZEJMENNÝCH

Karty Pánů Bezejmenných představují útoky, přísluhovače a hrozby, které Páni používají při boji proti hráčům a proti Útočišti. Balíček Pána Bezejmenných je na začátku každé hry utvořen ze směsice základních karet, které mohou být použity v každém balíčku, a určitého počtu unikátních karet, které přísluší jen vybranému Pánovi Bezejmenných.

1 Jméno karty

2 **Typ:** Ve hře jsou tři typy karet Pánů Bezejmenných: útoky, přísluhovači a hrozby.

- **Útoky:** Útoky jsou ihned vyhodnoceny a poté odloženy.
- **Přísluhovači:** Přísluhovači přicházejí do hry s určitým počtem životů a zůstávají, dokud nejsou poraženi. Mají přetrvávající efekt, který se vyhodnocuje v hlavní fázi Pána Bezejmenných. Jakmile počet životů přísluhovače klesne na 0, je okamžitě odložen.
- **Hrozby:** Všechny karty hrozeb na sobě mají „SÍLA X“. Když se karta hrozby dostane do hry, položte na ni X žetonů hrozby. Pokud karty hrozby nejsou odloženy, zůstávají ve hře po X tahů Pánů Bezejmenných, než jsou vyhodnoceny. Během hlavní fáze Pána Bezejmenných odeberte z každé karty hrozby ve hře jeden žeton. Jakmile na sobě karta hrozby nemá žádný žeton hrozby, vyhodnoťte její efekt a poté ji odložte. Efekt „SÍLA X“ na kartě hrozby bude vyhodnocen až po odebrání posledního žetonu hrozby.

3 **Životy:** Karty přísluhovačů mají životy, které ztrácí tím, že jim hráči udělují zranění. Jakmile počet životů přísluhovače klesne na 0, je karta ihned odložena na odkládací balíček Pána Bezejmenných. Přísluhovači nemohou mít nikdy více životů, než je jejich počáteční hodnota.

4 **Efekt:** Efekt karty, který je třeba vyhodnotit.

5 **Efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“:** Některé hrozby mají efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“. Kterýkoli hráč může v průběhu své hlavní fáze plně splnit tuto podmínku, aby kartu hrozby odložil. Pokud je karta odložena tímto způsobem, její efekt nebude vyhodnocen.

6 **Pán Bezejmenných:** Určuje, ke kterému Pánovi Bezejmenných karta patří. Pokud je na kartě napsáno „Základní“, může být karta použita s kterýmkoli Pánem Bezejmenných.

7 **Úroveň:** Karty Pánů Bezejmenných mají tři úrovně. Karty 1. úrovně jsou méně nebezpečné než karty 2. úrovně, které jsou méně nebezpečné než karty 3. úrovně. Některé unikátní karty Pánů Bezejmenných jsou označeny jako „Úroveň 0“. Tyto karty jsou uvedeny v dodatečných pravidlech na desce Pána Bezejmenných, ke kterému patří.

8 **Číslo karty:** Označuje, do kterého balíčku karta náleží.

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA NA PRVNÍ HRU

Než se pustíte do čtení těchto pravidel, přečtěte si nejprve list s přípravou na první hru. Tento list vás provede přípravou hráčů, zásoby a Pána Bezejmenných pro vaši první hru. Po přečtení listu s přípravou na první hru si přečtěte níže uvedenou část s názvem Balíček pořadí tahu.

V dalších hrách postupujte podle pokynů uvedených níže.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- 1 Každý hráč si vezme desku mága a žeton s číslem hráče.
- 2 Každý hráč si nachystá svou startovní ruku a startovní dobírací balíček. Karty v balíčku si hráč nachystá v pořadí daném deskou hráče. Karta nejvíc nalevo má být navrchu balíčku, karta nejvíce napravo naspodu.
- 3 Každý hráč si vezme po jednom žetonu trhlíny každého typu (I–IV) dle toho, jak má uvedeno na desce. Hráči poté dle své desky žetony správně natočí. Někteří trhlínoví mágové začínají s méně než čtyřmi trhlínami, což znamená, že je za ně o něco těžší hrát.
- 4 Každý hráč začíná s 10 životy. Nastavte počítadlo Útočiště na 30. Hráči ani Útočiště nikdy nemohou mít více životů, než je jejich úvodní hodnota.

BALÍČEK POŘADÍ TAHU

- 5 Balíček pořadí tahu se vždy skládá ze čtyř karet pořadí tahu hráčů a dvou karet pořadí tahu Pánů Bezejmenných. Karty pořadí tahu hráčů mají vazbu na žetony s číslem hráčů na deskách hráčů.
 - Při hře ve **dvou hráčích** dejte do balíčku po dvou kartách pořadí tahu za každého hráče.
 - Při hře ve **třech hráčích** dejte do balíčku po jedné kartě pořadí tahu za každého hráče plus jednoho žolíka. Na začátku hry dejte libovolnému hráči žeton žolíka. Když je otočena karta žolíka, hráč s žetonem žolíka provede tah a poté předá žeton hráči po své levici. Žolík je považován za kartu pořadí tahu hráče. Pokud se efekt odvolává na kartu žolíka, týká se hráče s žetonem žolíka.
 - Při hře ve **čtyřech hráčích** dejte do balíčku dvě karty 1/2 a dvě karty 3/4. Doprostřed stolu připravte odpovídající žetony. Jakmile je jedna z těchto karet otočena a žádný z hráčů dosud nemá žeton, provede tah jeden z odpovídajících hráčů. Tento hráč umístí odpovídající žeton na svou desku mága. Když je stejná karta otočena později, přichází na řadu druhý hráč a žeton se vrací doprostřed stolu.
 - Bez ohledu na počet hráčů přidejte do balíčku dvě karty pořadí tahu Pána Bezejmenných a zamíchejte jej.

Když je balíček pořadí tahu prázdný a má být otočena či ukázána nová karta, zamíchejte všechny již otočené karty pořadí tahu a položte je lícem dolů, abyste vytvořili nový balíček pořadí tahu pro další kolo.



POKLADY

Na konci každé hry získáte nové karty pokladů. Po první bitvě je potřeba provést specifickou přípravu karet pokladů.

1. úroveň: Pro bitvy 2–4 si každý hráč vybere poklad 1. úrovně z pokladnice, který použije pro tuto hru.

Pokud si hráč vybere poklad 1. úrovně, který je drahokamem, nahradí jím Křišťál ve svém startovním balíčku, pokud je to možné. V opačném případě nahradí Zajiskření.

Pokud si hráč vybere poklad 1. úrovně, který je kouzlem, nahradí jím Zajiskření ve svém startovním balíčku, pokud je to možné. V opačném případě nahradí Křišťál.

2. úroveň: Pro bitvy 3–4 hráči společně vyberou 1 poklad 2. úrovně z pokladnice, který použijí pro tuto hru. Poklady 2. úrovně jsou skupinovými poklady. Nejsou přiřazeny žádnému konkrétnímu hráči. Během hry může skupinový poklad využít kterýkoli hráč.

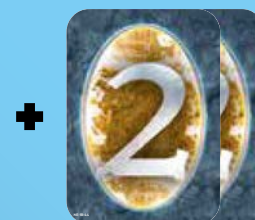
3. úroveň: Pro bitvu 4 si každý hráč vybere poklad 3. úrovně z pokladnice, který použije pro tuto hru. Poklady 3. úrovně může používat pouze hráč, který si je vybral.

PŘÍKLAD VYTVOŘENÍ BALÍČKU POŘADÍ TAHU

(5) Hanka a Honza hrají ve dvou. Každý z nich tak dá do balíčku pořadí tahu dvě karty se svým číslem a pak přidají další dvě karty Pána Bezejmenných.



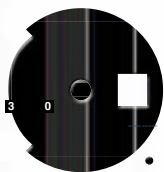
2 KARTY
1. HRÁČE



2 KARTY
2. HRÁČE



2 KARTY PÁNA
BEZEJMENNÝCH



PŘÍPRAVA PÁNA BEZEJMENNÝCH

6 Vyberte si Pána Bezejmenných, proti kterému budete hrát, a jeho desku položte před sebe. Pozorně si přečtěte všechna dodatečná pravidla pro hru s tímto Pánem Bezejmenných.

7 Vezměte počítadlo životů Pána Bezejmenných a nastavte jej na hodnotu, která je uvedena na desce Pána Bezejmenných. Pán Bezejmenných nemůže mít nikdy víc životů, než je uvedeno na jeho desce.

Pro každého Pána Bezejmenných je ve hře sada karet s jeho jménem (dole na kartě). Balíček se pak skládá z karet tohoto Pána Bezejmenných a některých základních karet Pánů Bezejmenných.

8 Balíček Pána Bezejmenných:

Balíček Pána Bezejmenných se skládá z 20 až 31 karet (dle počtu hráčů). Balíček se skládá z karet tří úrovní, které postupně navyšují obtížnost hry. Budou v něm základní a speciální karty, které přísluší Pánovi Bezejmenných, proti němuž hrajete. Úroveň karty poznáte podle čísla 1, 2 nebo 3 vpravo dole na kartě. Každý Pán Bezejmenných má 9 unikátních karet se svým jménem dole na kartě.

Stavba balíčku Pána Bezejmenných:

- Najděte v krabici devět speciálních karet Pána Bezejmenných, proti kterému hrajete. Rozdělte je do tří balíčků podle jejich úrovně.
- Podle tabulky níže přidejte do balíčku každé úrovně uvedený počet náhodně vybraných základních karet Pánů Bezejmenných. Během první výpravy získáte vylepšené základní karty Pánů Bezejmenných, na jejichž spodní straně je napsáno „Vylepšená – základní“. Vždy použijte všechny vylepšené základní karty Pána Bezejmenných, než přidáte základní karty Pánů Bezejmenných. Ve hře jednoho hráče nikdy nepřidávejte více než jednu vylepšenou základní kartu 1. úrovně nebo více než tři vylepšené základní karty 2. úrovně. Na konci první výpravy dostanete pokyny, jak zahrnout vylepšené základní karty Pánů Bezejmenných do dalších výprav.

POČET ZÁKLADNÍCH KARET	1 MÁG	2 MÁGOVÉ	3 MÁGOVÉ	4 MÁGOVÉ
ÚROVEŇ 1	1	3	5	8
ÚROVEŇ 2	3	5	6	7
ÚROVEŇ 3	7	7	7	7

- Každý balíček zamíchejte zvlášť.
- Položte balíček úrovně 3 lícem dolů na stůl, na něj lícem dolů balíček úrovně 2 a navrch lícem dolů balíček úrovně 1. Takto jste vytvořili balíček karet Pána Bezejmenných.
- Jakmile jste balíček vytvořili, rozhodně jej nemíchejte!

9 Po vytvoření balíčku následujte další instrukce pro přípravu na desce Pána Bezejmenných.

PŘÍPRAVA PÁNA BEZEJMENNÝCH: VIZ NÁKRES NA STRANĚ 9

Hanka a Honza prohráli svou první hru s Rozsévačem. Budou tedy hrát znovu. Na listu s pokyny k přípravě první hry se dozvěděli, jak mají připravit první hru. Nyní použijí pravidla k přípravě druhé hry s Rozsévačem.

(6) Honza si přečte desku Rozsévače z obou stran, aby si osvěžil pravidla.

(7) Nastaví počítadlo životů Pána Bezejmenných na 45.

(8) Na konci první hry Hanka a Honza roztřídili balíček Pána Bezejmenných na základní karty a na karty Rozsévače. Nyní Honza najde devět karet Pána Bezejmenných, na nichž je ve spodní části napsáno Rozsévač. Nahlédne do tabulky, aby zjistil, jaké základní karty bude potřebovat pro hru dvou hráčů. Vezme tři náhodné základní karty Pánů Bezejmenných 1. úrovně, pět náhodných základních karet Pánů Bezejmenných 2. úrovně a sedm náhodných základních karet Pánů Bezejmenných 3. úrovně.

Pak roztřídí karty Rozsévače podle úrovně. Nejprve zamíchá tři karty Rozsévače 3. úrovně se sedmi základními kartami 3. úrovně a položí je lícem dolů, čímž začne tvořit balíček Pána Bezejmenných. Poté zamíchá tři karty Rozsévače 2. úrovně s pěti základními kartami 2. úrovně a položí je lícem dolů navrch balíčku Pána Bezejmenných. Nakonec zamíchá tři karty Rozsévače 1. úrovně s pěti základními kartami 1. úrovně a položí je lícem dolů navrch balíčku Pána Bezejmenných. Takto vytvořený balíček už pak Honza nemíchá a položí ho vedle desky Pána Bezejmenných.

Hanka a Honza zatím neotevřeli žádné vylepšené základní karty Pána Bezejmenných, takže Honza při sestavování balíčku Pána Bezejmenných žádné nepřidá.

(9) Když je balíček Pána Bezejmenných vytvořen, Honza se podívá na desku Rozsévače, aby zjistil další pokyny k přípravě. Na desce je napsáno: „Umístěte desku hnízda vedle této desky. Do spodního řádku na desce hnízda umístěte dvě larvy.“ Honza tedy položí desku hnízda vedle desky Rozsévače. Poté položí dvě larvy do spodního řádku na desce hnízda. Honza položí zbývající žetony larev na hromádku vedle těchto desk.



ÚROVEŇ 0

Při hře proti některým Pánům Bezejmenných mohou být navíc využívány ještě speciální karty úrovně 0. Poznáte je podle číslice 0 vpravo dole. Další instrukce jsou uvedeny na deskách Pánů Bezejmenných.



PŘÍPRAVA ZÁSObY

- 10** Zásoba jsou balíčky karet, které mohou hráči v průběhu hry nakupovat. Zásoba se skládá z devíti balíčků. Každý balíček obsahuje několik kopií té samé karty. Zásobu hráči připraví z karet, které se nachází v pokladnici. Poté hráči vyřadí všechny karty, které nepoužili k přípravě zásoby. Vyřazené karty jsou odstraněny z výpravy.

PRÁZDNÝ BALÍČEK V ZÁSObĚ

Po dobrání balíček v zásobě zůstává prázdný. Nedoplňujte jej.

NÁVOD NA PŘÍPRAVU ZÁSObY

Vyberte si 3 drahokamy, 2 artefakty a 4 kouzla. Všechny kopie stejné karty položte jako samostatný balíček do středu stolu.



Drahokamy představují hlavní zdroj éteru (♠). Éter (♠) potřebujete na nákup nových karet, pootevírání či otevírání trhlin a získávání energie.

V každém balíčku drahokamů v zásobě je sedm karet.



Kouzla jsou hlavním zdrojem zranění, která hráči udělují Pánům Bezejmenných a jejich přísluhovačům. Musí být v jednom tahu připravena, aby mohla být v dalším tahu seslána.

V každém balíčku kouzel v zásobě je pět karet.



Artefakty mají různé efekty a jsou vyhodnocovány ihned po zahrání.

V každém balíčku artefaktů v zásobě je pět karet.

Tip: Doporučujeme, aby v zásobě byl alespoň jeden drahokam, který stojí 3 ♠, aby si hráči mohli v dalších tazích koupit dražší karty.

10



HRANÍ HRY

POŘADÍ TAHU

KONEC VĚKŮ: NOVÁ ÉRA má proměnlivé pořadí tahů v rámci kola. To je určováno kartami pořadí tahu. Na začátku hry a po každém tahu jednoho z hráčů nebo Pána Bezejmenných vždy otočte novou kartu pořadí tahu z vrchu balíčku. Ta určí, kdo hraje další. Poté tuto kartu odložte navrch odkládacího balíčku karet pořadí tahu.

Pokud máte otočit nebo ukázat kartu z balíčku pořadí tahu a tento balíček je prázdný, zamíchejte všechny odložené karty pořadí tahu dohromady a utvořte z nich nový balíček.

FÁZE TAHU HRÁČE:

1. Fáze sesílání kouzel

Hráč může seslat jakákoliv připravená kouzla u otevřených trhlín. Hráč musí seslat všechna kouzla připravená u zavřených trhlín. Seslaná kouzla hráč odloží navrch svého odkládacího balíčku v pořadí seslání.

2. Hlavní fáze

V této fázi může hráč zahrát jakékoliv z následujících akcí, a to v libovolném pořadí a kolikrát chce:

1. Zahrát kartu drahokamu nebo artefaktu
2. Koupit kartu
3. Koupit energii
4. Pootevřít trhlínu
5. Otevřít trhlínu
6. Připravit kartu kouzla k trhlíně
7. Vyhodnotit efekt „**Když je připraveno**“
8. Vyhodnotit efekt **PRO ODSTRANĚNÍ**

3. Dobírací fáze

Hráč odloží všechny zahrané drahokamy a artefakty navrch svého odkládacího balíčku, a to v pořadí, v jakém si přeje. Hráč si dobere karty z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce pět.

Pokud má některý z hráčů v jakémkoli okamžiku 0 životů, je tento hráč vyčerpaný.

Pravidla o vyčerpání naleznete na straně 18.

PŘÍKLAD POŘADÍ TAHU

Honza a Hanka už dokončili přípravu hry. Hru zahájí tak, že otočí vrchní kartu z balíčku karet pořadí tahu. Je to karta s číslem 1, proto začíná Hanka.



Hanka v rámci tahu projde následujícími fázemi: fáze sesílání kouzel, hlavní fáze a dobírací fáze.

Ve fázi sesílání kouzel by Hanka mohla sesílat kouzla, která připravila v některém z minulých tahů. Jelikož je ale první tah hry, tuto fázi přeskóčí a přejde rovnou na hlavní fázi.



TAH HRÁČE: 1 – FÁZE SESÍLÁNÍ KOUZEL

Sesílání připravených kouzel:

- Jakákoli kouzla, která jsou připravena u otevřených trhlín, mo-
hou být v této fázi **seslána**.
- Všechna kouzla, která jsou připravena u zavřených trhlín (tedy kouzla, která byla připravena k trhlinám, které byly v minulém tahu pootevřeny), musí být nyní **seslána**.
- Pořadí, v němž budou kouzla **seslána**, si vybírá hráč.

Když je kouzlo sesláno:

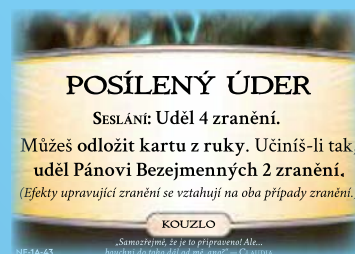
- Odložte jej ihned na odkládací balíček a poté vyhodnoťte efekt, který na kartě následuje za slovem „Sesláni“:
- Pokud není uvedeno jinak, může kouzlo zranit jen jednoho přísluhovače nebo Pána Bezejmenných.
- Některé trhliny mají, pokud jsou otevřeny, efekt „+1 zranění při seslání“. Každé kouzlo seslané od takové trhliny udělí jedno zranění navíc, a to i pokud by normálně žádné zranění neudělovalo.
- **NOVÁ ÉRA** představuje několik nových hrdinů s jedinečnými trhlinami. Pokud mág používá některou z těchto trhlín, najdete postup přípravy a její efekty na desce hráče.
- Při seslání kouzla s **echem** vyhodnoťte efekt seslání dvakrát. Veškeré dodatečné efekty udělené za seslání kouzla se přičítají k oběma vyhodnocením kouzla.

Pokud například sešlete kouzlo s echem a efektem „Uděl 2 zranění“, které bylo připraveno u trhliny s efekty „Uděl +1 zranění“ a „Útočiště získá 1 život“, vyhodnotíte efekty následovně:

1. Udělíte 3 zranění a Útočiště získá 1 život.
2. Udělíte 3 zranění a Útočiště získá 1 život.

Když udělujete zranění:

- Přísluhovači, odstraňte z jeho karty počet života rovný udělenému zranění. Pokud na kartě poté již žádné žetony nezbývají, ihned ji odložte.
- Pánovi Bezejmenných, snižte jeho počet životů na počítadle o počet právě udělených zranění. V okamžiku, kdy má Pán Bezejmenných 0 životů, hráči vyhrávají!



PŘÍKLAD SESÍLÁNÍ KOUZEL

V tomto příkladu jsme se posunuli o pár kol dál, kdy již Honza získal nějaká kouzla. Začíná tah s připraveným Zajiskřením a Posíleným úderem, jak je patrné z obrázku. Zajiskření je připraveno k trhlině I, která je již otevřená, a tak má Honza možnost kouzlo seslat nyní nebo si ho nechat na později. Posílený úder je připraven k trhlině III, která je doposud uzavřená. Honza tak toto kouzlo v tomto kole musí seslat.

Honza se rozhodl jako první seslat Posílený úder. Ihned kartu umístí na svůj odkládací balíček. Pak vyhodnotí její efekt a udělí tak Pánovi Bezejmenných čtyři zranění. Poté má Honza možnost odložit kartu z ruky, aby Pánovi Bezejmenných udělil další 2 zranění.



Rozhodne se odložit Křišťál z ruky, který položí na svůj odkládací balíček na kartu Posílený úder. Honza tak udělí Pánovi Bezejmenných další 2 zranění.

Nakonec se Honza rozhodne, že Zajiskření připravené na otevřené trhlině nesešle. Chce si toto kouzlo schovat na příští tah, aby byl připraven, pokud by se objevil přísluhovač.



Některé efekty ve hře umožňují hráčům sesílat kouzla připravená u trhlín jiných hráčů. Pokud se tak děje, tak kouzlo sesílá a plně o všech jeho efektech rozhoduje hráč, který je právě na tahu (tj. i text kouzla odkazuje na hráče, který právě hraje). Kouzlo je ale odkládáno na odkládací balíček hráče, který jej měl před sebou připraveno.

Příklad: Honza využije Pokovenou cetku, aby zahrál Dokonalý útok připravený před Hankou. Dokonalý útok tak umožní Honzovi, aby si vrátil do své ruky dvě karty s cenou 0, nikoli Hance. Honza také vybere, komu udělí zranění způsobené Dokonalým útokem.

TAH HRÁČE: 2 – HLAVNÍ FÁZE

Následujících osm akcí mohou hráči v průběhu hlavní fáze provádět opakovaně a v jakémkoli pořadí.

Hráč může například zahrát drahokam, koupit kartu, připravit kouzlo, zahrát další drahokam a koupit další kartu.

1. Zahrání drahokamu nebo artefaktu

- Když hráč hraje kartu, musí splnit všechny text na kartě, pokud je to možné.
- Pokud je na kartě „NEBO“, musí si hráč vybrat přesně jednu z možností na kartě. Pokud může splnit jen jednu ze dvou možností, musí si vybrat právě tuto.
- Hráč může získat éter (☉), i když jej nechce utratit.
- Jakýkoliv nespotřebovaný éter (☉) je na konci tahu ztracen. Éter nelze uchovávat mezi tahy a nelze jej ani předávat jiným hráčům.
- Na konci tahu umístí hráč drahokamy a artefakty na odkládací balíček v pořadí, jaké si zvolí.

2. Koupení karty

- Hráč si může koupit kartu ze zásoby, pokud utratí éter (☉) v hodnotě, která odpovídá ceně uvedené v pravém horním rohu karty.
- Koupennou karta se ihned pokládá navrch odkládacího balíčku hráče, který ji koupil.

3. Koupení energie

- Hráč může zaplatit dva étery (☉), aby koupil energii.
- Kuppenou energii si hráč umístí na svou desku, přímo pod popis své schopnosti.
- Hráč nesmí kupovat energii svým spoluhráčům.
- Hráč nesmí koupit více energie, než umožňuje jeho schopnost. Je tak limitován počtem políček pod ní – 4, 5 či 6.

DŮLEŽITÉ VÝRAZY

Připoj: Některé artefakty umožňují hráčům **připojit** artefakt k trhlíně. Při připojení artefaktu k trhlíně jej hráč umístí pod žeton zvolené trhliny. Hráč nesmí připojit artefakt k trhlíně, k níž je již artefakt připojen. Připojené artefakty se na konci tahu neodkládají. Je-li artefakt odložen, odkládá se na odkládací balíček hráče, pod jehož trhlinou byl artefakt připraven. Pokud je trhlina s připojeným artefaktem zničena, je připojený artefakt odložen.

Echo: Informace o echu najdete v kapitole „Sesílání kouzel“ na straně 13.

Úroveň Pána Bezejmenných: Některé efekty se odvolávají na úroveň Pána Bezejmenných. Úroveň Pána Bezejmenných odpovídá nejvyšší úrovni na kartách Pána Bezejmenných ve hře nebo v odkládacím balíčku Pána Bezejmenných. Obvykle je to úroveň poslední karty dohrané z balíčku Pána Bezejmenných.

Ukazování karet: Kdykoli hráč ukáže vrchní kartu balíčku, vrátí ji poté navrch toho samého balíčku. Pokud hráč ukáže více než jednu kartu, vrátí je zpět v libovolném pořadí.

ODKLÁDÁNÍ KARET NA ODKLÁDACÍ BALÍČEK

Když hráč sesílá kouzlo, dává ho navrch svého odkládacího balíčku před vyhodnocením jeho efektu. Koupenné karty jsou ihned umísťovány navrch odkládacího balíčku.

Drahokamy a artefakty hraje hráč před sebe. Na začátku dobírací fáze pak dá všechny v tom tahu zahrané drahokamy a artefakty navrch odkládacího balíčku v pořadí, jaké si zvolí.

HLAVNÍ FÁZE: PŘÍKLAD ZÍSKÁVÁNÍ A UTRÁCENÍ ÉTERU



Hanka má při svém prvním tahu v ruce Dar ducha a čtyři Křišťály.

Hanka zahraje čtyři Křišťály, a získá tak 4 étery (☉).

Hanka má celkem 4 étery (☉) a dost možností, za co je utratit. Rozhodne se koupit si Obnovitelný jaspis za 4 étery (☉) a ihned ho položí navrch svého odkládacího balíčku.



NEBO

By se mohla rozhodnout utratit 4 étery (☉) za koupení 2 energií.



4. Pootevření trhliny:

- Hráč může pootevřít trhlinu tak, že zaplatí počet éterů (☉) rovný ceně uvedené u středu žetonu trhliny.
- Když hráč pootevřít trhlinu, otočí ji o 90° po směru hodinových ručiček. V tomto tahu může u právě pootevřené trhliny připravit kouzlo.
- Trhliny mohou být pootevřeny vícekrát za tah. V jednom tahu lze pootevřít více trhlín. Lze pootevřít trhlinu a nepřipravit k ní kouzlo.
- Trhlina, která je otočena žlutým výsekem nahoru, může být otevřena efektem, který by ji jinak pootevřel.

5. Otevření trhliny:

- Hráč může otevřít trhlinu tak, že zaplatí počet éterů (☉) rovný ceně uvedené v horní výseči žetonu trhliny. Cena za otevření se snižuje, jak hráč trhlinu pootevřít.
- Když hráč trhlinu otevře, otočí její žeton otevřenou stranou nahoru. Otevřené trhliny zůstávají otevřené do konce hry. K otevřené trhlině lze připravit kouzlo v tahu, kdy byla otevřena, a v jakémkoli následujícím tahu.

6. Příprava kouzla k trhlině:

- Aby hráč připravil kouzlo, musí zahrát kartu s kouzlem z ruky k otevřené trhlině nebo k trhlině, která byla v daném tahu pootevřena. Ke každé trhlině lze připravit jen jedno kouzlo. Nelze připravit kouzlo k trhlině, kde již kouzlo je. Hráč nesmí připravovat svá kouzla k trhlinám jiných hráčů.
- Připravená kouzla mohou být sesílána v rámci fáze sesílání kouzel v následujícím tahu hráče.

7. Využití efektu „Když je připraveno“:

- Hráč může využít efektů kouzel, která na sobě mají napsáno „Když je připraveno“ a zároveň mají efekt spojený s hlavní fází. Těchto efektů lze využít v tom samém tahu, kdy je kouzlo připraveno, stejně tak jako v následujících kolech, dokud není sesláno.

8. Vyhodnocení efektu „PRO ODSTRANĚNÍ“:

- Některé karty hrozeb mají na sobě napsáno „PRO ODSTRANĚNÍ“. Hráč může v průběhu své hlavní fáze plně splnit podmínku uvedenou na kartě, aby ji odložil. Spojenci hráče mu nemohou pomoci tento efekt splnit. Pokud je karta hrozby odložena tímto způsobem, její efekt nebude vyhodnocen.

PŘÍKLAD POOTEVŘENÍ A OTEVŘENÍ TRHLIN

V tomto příkladu poskočíme do druhého Hančina tahu. V ruce má čtyři Křišťály jeden Dar ducha. Je ve své hlavní fázi. Její schopnost těží z jejich otevřených trhlín, a její IV. trhlina má speciální efekt, díky němuž může, pokud je otevřená, při seslání kouzla přidávat životy Útočišti. Hanka se proto rozhodne, že chce své trhliny otevřít co nejdříve.



Hanka zahraje své čtyři Křišťály za 4 étery (☉). Nyní má čtyři možnosti, jak pootevřít své trhliny.

- (1) Mohla by pootevřít svoji trhlinu II za 2 étery (☉) získané ze svých Křišťálů. Potom by jí zbyly ještě 2 étery (☉) na nákup energie nebo na další pootevření její trhliny II.
- (2) Mohla by otevřít svoji trhlinu II za 4 étery (☉).
- (3) Mohla by pootevřít svoji trhlinu III za 3 étery (☉).
- (4) Mohla by pootevřít svoji trhlinu IV za 4 étery (☉).



Rozhodne se pro čtvrtou možnost. Otočí žetonem trhliny IV o 90° po směru hodinových ručiček. V dalších tazích může otevřít trhlinu IV za nižší cenu, protože ji v tomto tahu pootevřela.

Nakonec si Hanka připraví kouzlo Dar ducha tak, že ho položí ke své trhlině I. Kouzlo Dar ducha je tak připraveno k seslání během fáze sesílání kouzel v jejím příštím tahu.



TAH HRÁČE: 3 – DOBÍRACÍ FÁZE

Jakmile hráč skončí svou hlavní fázi, umístí drahokamy a artefakty na odkládací balíček v pořadí, jaké si zvolí.

Nezahrané karty si hráč nechává v ruce a k nim si dobere nové z dobíracího balíčku tak, aby měl v ruce pět karet.

Kdykoli má hráč dobrat karty či ukázat vrchní kartu dobíracího balíčku a v tom není dostatek karet, dobere/ukáže tolik, kolik může, a poté otočí svůj odkládací balíček lici karet dolů, čímž vytvoří nový dobírací balíček (z toho dobere případné zbylé karty). Balíček se NIKDY nemíchá!

Poznámky:

- Hráč nemůže odkládat karty z ruky v průběhu svého tahu. Na rozdíl od jiných deckbuildingových her hráči neodkládají nezahrané karty z ruky na konci každého tahu.
- Hráč se může podívat na karty ve svém odkládacím balíčku, ale nesmí je přeskládat.
- Hráč se nesmí podívat na karty ve svém dobíracím balíčku.
- Počet karet v ruce není omezen.

BALÍČEK SE NEMÍCHÁ

Na rozdíl od jiných deckbuildingových her hráči nikdy nemíchají odkládací balíček, když vytváří nový dobírací. Prostě otočí svůj odkládací balíček, a tím vytvoří nový dobírací.

PŘÍKLAD DOBÍRACÍ FÁZE

Jsme na konci jednoho Honzova tahu. V rámci fáze sesílání kouzel Honza seslal Posílený úder, načež ho rovnou umístil na odkládací balíček. Během vyhodnocování Posíleného úderu se rozhodl z ruky odložit Křišťál, který položil na svůj odkládací balíček na kartu Posílený úder.



V hlavní fázi Honza zahrál kartu Pozinkovaná cetka, tři Křišťály a Obnovitelný jaspis. Pozinkovanou cetku využil, aby pootevřel Hančinu trhlínu IV. Když zahrál Obnovitelný jaspis, byl vrchní kartou jeho odkládacího balíčku Křišťál, takže Obnovitelný jaspis nepokládá na vrch svého dobíracího balíčku. Nakonec Honza využil 5 z Obnovitelného jaspisu a Křišťálů k tomu, aby si koupil další Posílený úder.

Jakmile si Honza koupil Posílený úder, umístil tuto kartu navrch odkládacího balíčku na kartu Křišťál. Tím Honza ukončil svou hlavní fázi.

Na začátku své dobírací fáze odloží Pozinkovanou cetku, Křišťály a Obnovitelný jaspis na odkládací balíček, v jakémkoliv pořadí si zvolí. Honza jako první odloží Pozinkovanou cetku, pak Obnovitelný jaspis a nakonec všechny Křišťály.



Poté si Honza dobere karty z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce pět. Jeho dobírací balíček ale obsahuje jen dvě karty. Honza si je vezme a poté bez míchání otočí svůj odkládací balíček a vytvoří z něj svůj nový dobírací balíček. Z toho si dobere zbylé tři karty, takže jich nyní má v ruce pět.



PŘEHLED TAHU PÁNA BEZEJMENNÝCH

1. Hlavní fáze

Vyhodnoťte efekty všech karet přísluhovačů a karet hrozeb, které má Pán Bezejmenných ve hře, a to od nejstarší karty k nejnovější.

2. Dobírací fáze

Doberte kartu z balíčku Pána Bezejmenných.

- Pokud je to karta útoku, ihned vyhodnoťte její efekt.
- Pokud je to karta přísluhovače nebo hrozby, umístěte ji do hry s příslušným počtem žetonů života nebo žetonů hrozby. Vyhodnoťte všechny efekty, u kterých je na kartě napsáno „IHNEĎ“. Ostatní efekty nebudou v tomto tahu vyhodnocovány.

Pokud má některý z hráčů v jakémkoli okamžiku 0 životů, je tento hráč vyčerpaný. *Pravidla o vyčerpání naleznete na straně 18.*

TAH PÁNA BEZEJMENNÝCH: 1 – HLAVNÍ FÁZE

Počínáje kartou přísluhovače či hrozby, která byla ve hře nejdéle, budou hráči postupně vyhodnocovat efekty na všech kartách přísluhovačů nebo hrozeb, které jsou ve hře.

- Jsou vyhodnoceny efekty „PŘETRVÁVAJÍCÍ“.
- Z každé karty hrozby ve hře je odstraněn 1 žeton. Pokud po odstranění žetonu na kartě žádný žeton nezůstává, vyhodnoťte efekt, který je uveden za „SÍLA X“, a odložte kartu ze hry.

PŘÍKLAD HLAVNÍ FÁZE PÁNA BEZEJMENNÝCH

V tomto příkladu se dostáváme do rozehrané hry. Byla otočena karta pořadí tahu Pána Bezejmenných. Rozsévač začíná tah bez much a larev na desce hnízda. Ve hře jsou karty Kolonie Karriodů a Hejna much s jedním žetonem hrozby. Tyto karty přišly do hry v tomto pořadí, a tak budou v tomto pořadí i vyhodnocovány.



Za prvé, přetrvávající efekt Kolonie Karriodů je Běsnění. Každý Pán Bezejmenných má svůj vlastní efekt Běsnění uvedený na své desce. U Rozsévače je: „Umístěte do hry dvě larvy.“ Honza položí dva žetony larev do spodního řádku na desce hnízda, na níž tak budou celkem dva žetony.

KOLONIE KARRIODŮ

IHNED! Tento přísluhovač utrpí zranění odpovídající počtu hráčů ve hře.

PŘETRVÁVÁJÍCÍ: Běsnění.



Poté hráči odstraní jeden žeton hrozby z karty hrozby Hejna much. Na kartě už nezůstávají žádné žetony hrozby, a tak je vyhodnocena. Efekt na kartě říká: „Umístí do hry 3 larvy. Jeden z hráčů utrpí 3 zranění.“

Hráči umístí tři larvy do spodní řady na desce hnízda. Tím se zaplní spodní řada. Podle pravidel na desce Rozsévače to znamená, že Honza musí vyhodnotit efekt uvedený nad touto řadou. Útočiště utrpí 2 zranění. Honza sníží počítadlo životů Útočiště z 30 na 28. Poté se vylíhne muche tak, že Honza otočí jeden z žetonů larvy na stranu s mouchou.

Navíc Hejna much způsobí jednomu z hráčů 3 zranění, takže si Honza sníží své životy z 10 na 7 a poté Hejna much odloží.

PRO ODSTRANĚNÍ Zaplať 6.

SÍLA 3
Umístí do hry 3 larvy.
Jeden z hráčů utrpí 3 zranění.



TAH PÁNA BEZEJMENNÝCH: 2 – DOBÍRACÍ FÁZE

Otočte vrchní kartu z balíčku karet Pána Bezejmenných

- Pokud je balíček Pána Bezejmenných prázdný a máte otočit kartu Pána Bezejmenných, proveďte místo toho třikrát Běsnění.

Pokud je otočena karta:

- **Útok:** Ihned vyhodnoťte efekty na kartě v pořadí, v jakém jsou na ní uvedeny. Poté odložte kartu na odkládací balíček Pána Bezejmenných.
- **Přisluhovače:** Vyhodnoťte efekt, následující za slovem „IHNEĎ:“. Poté dejte přisluhovače do hry s počtem žetonů životů uvedeným na kartě.
- **Hrozby:** Vyhodnoťte efekt, následující za slovem „IHNEĎ:“. Poté dejte kartu hrozby do hry s počtem žetonů hrozby určeným silou na kartě.

Když vyhodnocujete efekty karet:

- Pokud vyhodnocujete efekt, který nemůže být proveden zcela, snažte se jej vyhodnotit co nejvíce. Pokud máte volbu mezi dvěma efekty, musíte si vybrat ten, který jste schopni vyhodnotit zcela.
- Přetrvávající efekty a efekty hrozeb se spouští jen v hlavní fázi Pána Bezejmenných. U nově umístěných karet přisluhovačů a hrozeb se nevyhodnocují, stane se tak až v příštím tahu.

NEJEDNOZNAČNOST

U některých efektů může dojít k nejednoznačné situaci a není jasné, který z hráčů bude efektem postižen. V těchto případech se rozhodují sami hráči.

Například při vyhodnocování karty, která říká, že hráč s nejméně životy dostane zranění, se při více hráčích s nejnižším počtem životů hráči sami rozhodnou, který z nich zranění obdrží.

Jiná karta může postihnout hráče, který má nejvíce energie. Pokud žádný hráč energii nemá, rozhodnou se hráči, který z nich zranění dostane.

Pokud vyhodnocujete negativní efekt, který nemůže být proveden zcela, snažte se z něj vyhodnotit co nejvíce.

Například pokud vyhodnocujete efekt, který říká „Jeden hráč zničí pět karet v ruce“, je efektem v situaci, kdy žádný hráč nemá alespoň pět karet, postižen hráč s nejvíce kartami v ruce, aby bylo zničeno co nejvíce karet.

vyčerpání

Pokud klesne počet životů jednoho z hráčů na 0, je tento hráč vyčerpaný. V případě vyčerpání proveďte v uvedeném pořadí následující:

- Dvakrát proveďte efekt Běsnění Pána Bezejmenných. Pokud je hráč vyčerpan během Běsnění Pána Bezejmenných, dokončete vyhodnocení efektu Běsnění dříve, než tento hráč vyhodnotí účinky vyčerpání.
- Vyčerpaný hráč zničí jednu ze svých trhlín a případně odloží kouzlo, které u ní bylo připraveno.

PŘÍKLAD DOBÍRACÍ FÁZE PÁNA BEZEJMENNÝCH

Poté, co odehráli celou hlavní fázi Pána Bezejmenných, přejdou Honza s Hankou k dobírací fázi Pána Bezejmenných. V této fázi otočí kartu z balíčku karet Pána Bezejmenných a vyhodnotí ji. Zde jsou příklady tří typů karet a toho, jak mohou být vyhodnoceny.

PŘÍKLAD KARTY ÚTOKU

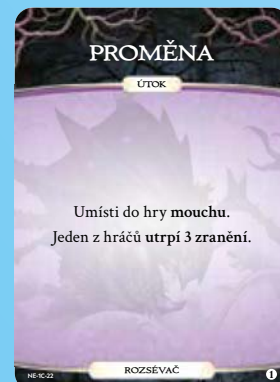
V tomto případě otočí Honza a Hanka z balíčku Rozséváče kartu útoku Proměna.

Karty útoku se vyhodnocují ihned. Efekt Proměny je „Umísti do hry mouchu. Jeden z hráčů utrpí 3 zranění“.

Hanka položí žeton mouchy na desku hnízda do nejspodnějšího volného řádku.

Hanka a Honza se dohodnou, že zranění dostane Honza. Honza si odebere 3 životy ze své desky.

Nakonec je Proměna odložena na odkládací balíček karet Pána Bezejmenných.



PŘÍKLAD KARTY PŘISLUHOVAČE

V tomto případě otočí Honza a Hanka z balíčku Rozséváče kartu přisluhovače Červí vrtač.

Červí vrtač nemá žádný okamžitý efekt, a proto je jen přidán do hry. Má 6 životů, a tak na něj Honza s Hankou položí 6 žetonů života.

Zároveň si přečtou přetrvávající efekt Červího vrtače, aby se dozvěděli, co se stane během příští hlavní fáze Pána Bezejmenných. Tento efekt se již v tomto tahu nevyhodnocuje, jelikož bývá vždy vyhodnocován jen v hlavní fázi Pána Bezejmenných, která již v tomto kole proběhla.



PŘÍKLAD KARTY HROZBY

V tomto případě otočí Honza a Hanka z balíčku Rozséváče kartu hrozby Zničující meteorit.

Je to karta hrozby, takže je dána rovnou do hry. Karta má sílu 1. Honza s Hankou tak položí na kartu 1 žeton hrozby. Karta nemá žádný okamžitý efekt a Honza s Hankou s ní nic jiného tento tah řešit nemusí.

Poté si přečtou efekt karty, aby věděli, co se stane při vyhodnocení. Karta se vyhodnocuje a žetony se odstraňují v hlavní fázi Pána Bezejmenných. Nic z toho v tomto tahu nenastane, jelikož hlavní fáze již proběhla.

Zničující meteorit má na sobě efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“. Kterýkoli hráč může v průběhu své hlavní fáze plně splnit tuto podmínku, aby tuto kartu hrozby odložil.



- Zničené trhliny můžete vrátit do krabice. Neexistuje způsob, jak by hráč mohl ve hře získat zničenou trhlinu zpět. Ostatní trhliny zůstávají na svých místech.
- Vyčerpaný hráč odloží všechny své žetony energie.

Vyčerpaný hráč pokračuje ve hře jako obvykle s následujícími výjimkami:

- Vyčerpaní hráči nemohou získávat životy.
- Pokud dostává zranění hráč s nejméně životy, dostane toto zranění hráč s nejméně životy mimo vyčerpané hráče (ti se nepočítají).
- Utrpí-li vyčerpaný hráč zranění, udělte místo toho dvojnásobek tohoto zranění Útočišti. To se provede i pro přebytná zranění, která měl hráč obdržet, když jeho životy klesly na 0 a byl vyčerpan.

Pokud jsou vyčerpaní všichni hráči, hra okamžitě končí a hráči prohrávají.

HERNÍ TERMÍNY

Běsnění: Některé karty Bezejmenných na sobě mají napsáno „**Běsnění**“. Každý Pán Bezejmenných má svůj vlastní efekt Běsnění. Efekty najdete na deskách Pánů Bezejmenných.

Efekt „NEBO“: Pokud je na kartě „NEBO“, musí si hráč vybrat přesně jednu z možností na kartě. Pokud může splnit jen jednu ze dvou možností, musí si vybrat právě tuto.

Efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“: Některé karty hrozeb mají na sobě mají efekt „**PRO ODSTRANĚNÍ**“. Kterýkoli hráč může v průběhu své hlavní fáze PLNĚ splnit tuto podmínku, aby kartu hrozby odložil ze hry. Pokud je karta hrozby odložena tímto způsobem, její efekt nebude vyhodnocen.

Odstranit: Karty, které jsou odstraněny, umístěte mezi odstraněné karty v krabici se hrou. Odstraněné karty nebudou během aktuální výpravy znovu použity.

Pokladnice: V pokladnici hráči uchovávají veškerý obsah, k němuž mají přístup v rámci aktuální výpravy. Patří sem karty hráčů, desky mágů a poklady.

Spojenec je jakýkoli jiný hráč než ty.

Zničit: Karty, které jsou zničeny, jsou nadobro odstraněny ze hry a dále se s nimi nehraje.

PŘÍKLAD VYČERPÁNÍ

Později ve hře je v rámci hlavní fáze Pána Bezejmenných vyhodnocován efekt karty Tratoliště (2× Běsnění). Hráč s nejdražší kartou v ruce odloží 3 karty z ruky. Poté za každou kartu v ruce s hodnotou 2 (nebo více utrpí 2 zranění). Nejprve Honza dvakrát vyřeší efekt Rozsévačova Běsnění a přidá do hry čtyři larvy. Poté:

- 1 Nejdražší kartu v ruce má Honza. Po odložení tří karet má Honza dvě karty, které stojí 2 a více (nebo 2), takže utrpí 4 zranění. Honzovi zbývají ale jen 3 životy. První tři zranění způsobí, že je vyčerpan. V důsledku vyčerpaní provede následující kroky:
- 2 Dvakrát provede efekt Rozsévačova Běsnění a přidá do hry čtyři larvy. Umístí na desku hnízda další čtyři larvy a vyhodnotí všechny efekty zaplněných rádků.
- 3 Zničí svoji trhlinu III a odloží kouzlo, které u ní bylo připraveno.
- 4 Odloží všechny svoje žetony energie.
- 5 Zbývající 1 zranění je zdvojnásobeno (na 2) a všechna tato zranění jsou udělena Útočišti. Honza sníží počítadlo životů Útočiště z 23 na 21.



KONEC HRY

Hra končí, pokud je splněna kterákoli z následujících podmínek.

Hráči zvítězí, pokud platí některá z následujících podmínek:

- Pán Bezejmenných na konci kteréhokoli tahu nemá žádné karty v dobíracím balíčku a nemá ve hře žádné karty přísluhovačů ani hrozby.
- Počet životů Pána Bezejmenných klesne na 0.

Hra končí, pokud je splněna kterákoli z následujících podmínek:

- Všichni hráči jsou vyčerpaní (mají 0 životů).
- Počet životů Útočiště klesne na 0.

Páni Bezejmenných mohou mít kromě toho na svých deskách uvedena speciální pravidla, která mohou způsobit okamžitou prohru hráčů.

Na konci hry vraťte všechny karty hráčů, desky mágů a poklady do pokladnice. Postupujte podle pokynů uvedených v balíčku výpravy. Na papír si také poznamenejte, zda jste vyhráli, nebo prohráli.

SÓLOVÁ HRA

Při opravdové sólo hře hrajete pouze za jednoho mága. V sólové hře je hráč sám sobě spojencem. Když například karta umožňuje dát energii spojenci, hráč ji může dát sám sobě. Pokud efekt ovlivňuje jej a jiného hráče, vyhodnotí efekt dvakrát.

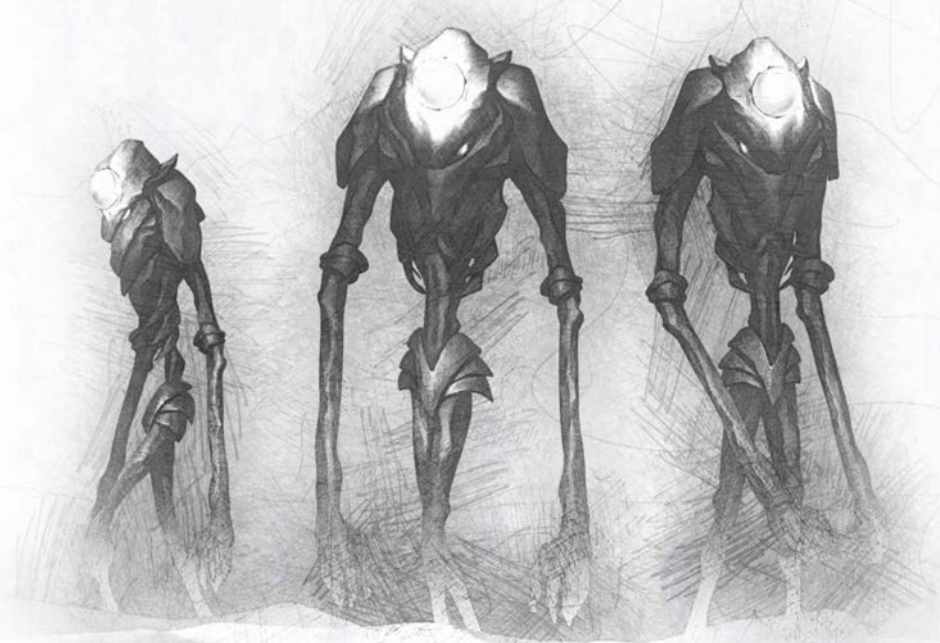
Hráč neprohrává, pokud je vyčerpan. Prohrává, jen pokud se Útočiště s životy dostane na 0. Všechna ostatní pravidla platí beze změny.

Hráč také může hrát sám za více mágů – za každého zvlášť. Pokud si tak zvolí, použije pravidla pro nachystání hry podle počtu mágů, za které hraje. Nedoporučujeme, aby hráč zkoušel hrát za více než dva mágy.

TABULKA PRO PŘÍPRAVU BALÍČKU KARET PÁNA BEZEJMENNÝCH

- Rozdělte 9 unikátních karet Pána Bezejmenných podle jejich úrovně. Podle tabulky níže přidejte do balíčku každé úrovně uvedený počet náhodně vybraných základních karet Pánů Bezejmenných. Pro první výpravu vždy používejte všechny vylepšené základní karty, které jste dosud získali.

POČET ZÁKLADNÍCH KARET	1 MÁG	2 MÁGOVÉ	3 MÁGOVÉ	4 MÁGOVÉ
ÚROVEŇ 1	1	3	5	8
ÚROVEŇ 2	3	5	6	7
ÚROVEŇ 3	7	7	7	7



TVŮRCI

Autoři hry: **Kevin Riley, Nick Little a Jenny Iglesias**

Vývoj hry: **Brian McCarthy, Rui Jin, Sydney Engelstein a Jon Zierden**

Ilustrace: **Gong Studios**

Umělecké vedení: **Daniel Solis**

Příběh: **Brian McCarthy, Rui Jin, Sydney Engelstein a Jon Zierden**

Redakce: **Rachael Mortimer**

Grafická úprava: **Daniel Solis, Scott Hartman a Stephanie Gustafsson**

ČESKÉ VYDÁNÍ

Překlad: **Vladimír Smolík a Jan Březina**

Grafická úprava:

Jakub Matlovič a Jiří Tomášek

Jazyková úprava:

Eliška Pospíšilová

Redakce:

Jan Březina a Daniel Knápek

Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.

Hráči, kteří se účastnili testování: Kevin a Tonya Johnovi, Brandon a Emily Pollakovi, Kaitlin a Kevin Barnesovi, Teddy Brewer, Amy Anderson, Jason McReynolds, Marc Michaud, Tony McKnight, Dr. Chris Anderson, Melissa Brewer, Dan Smith, Bryan Barhorst, Johannah Barhorst, Jacob Fenton, Zach Aufdemberge, Brian Busha, Zheng Dingyan, Brick Busha, Carlos Busha, Alec Nelson, David Weeks, Kathryn Weeks, Coleman Ellis, Kaitlyn Keil, Chris Rees, Hilary Popovich, John Popovich, Jared Loftus, Nicholas Bilodeau, Katelan Bilodeau, Lucas Hedgren, Shaun Pande, Kenneth a Toril Holdorfovi, Justin Igo, Jon Hatch, Dan Borezo, Jake Kenyon, Jake Cannon, Alex Welch, Rex Ounekeo, Sam McCanna, Brogan McCanna, Tom a Samantha Allenovi, Blake Curry, Joe Stutts, Brian Corcoran a Malina Kirn, Seth Grimm Hopwood, Russell Malo, Sean Hagans, Jake Black, Adam Tapper, Christian Griggs, Jamieson Mockel a Chelsea Halliwell, Patrick Garrett, Patrick Jost, Scott a Courtney Arnoneovi, Evan Steigrod, Khai Steigrod, Kenneth Berry, Andrew a Elizabeth Quellovi, Maxwell Pistilli, Jim Baumgartner, Nick Stier, Travis Nixon, Allison Coffey, Melody Coffey, James Berglund, Joshua Coffey, Nicholas Dawes, Griffin Hargiss, Eric Zolnowski, Eric Fuerst, Cory Cray, Brian Bowles, Andy Larson, Dave Shaw, Loren Larkin, Tom Larkin, Jared Sliger, Ben Yowell, Will Pflug, Albin Chevrel, Madeline a Taylor Sloanovi, Cody Knopp, Chris Courtney, Patrick Hulehan, Nicholas Busse, Brian Chan, Arthur Lee, Philip Caccamo, H. Benjamin Hansen, Game On, Williamsport, Yong Hoon Lee, Sean Low, Carlos Bryan Rodriguez Hernandez, Mike Sanders, Bob Fish Bartlett, Will Macrae, Caitlyn Macrae, Tim Slatcher, Alex McCarthy, Sabina Alistar, Sam Zhu, John Myrda, Megan Quick, D Akana, J. R. FitzSimons, Abel Kim a David Bauer.