ARCHITEKTI SKALISTÉHO HŘBETU

BUDUJTE LABYRINT VE SVĚTĚ HRDINY V KOSTCE

Pravidla hry

Úvod

Tvorba podzemních labyrintů je prastaré minotauří umění, které se po věky předává z mistrů na učně. Deset let jsi studoval u mistra Hortgullyho a teď je čas předvést své schopnosti. Od slávy tě dělí jen jeden závěrečný projekt: Do úpatí Skalistého hřbetu musíš vytesat vlastní nebezpečný podzemní labyrint.

Věznice Kulbak poskytne pracovní sílu a zvěřinec lorda Duntuma dodá nestvůry, které osídlí tvé podzemí. Stavitel, jehož labyrint bude největší výzvou pro hrdiny, které vyšle královna Amálie, získá titul královského architekta.

Průběh hry

Ve hře ***Architekti Skalistého hřbetu*** se hráči snaží získat co nejlepší pověst tím, že během čtyř let postaví co nejnebezpečnější labyrint.

Každý rok si hráči vyberou karty a postaví část svého labyrintu, jednu místnost po druhé.

Na konci každého roku si hráči za své zlaťáky nakoupí další prvky pro svůj labyrint a získají karty výzev. Po čtyřech letech mistr Hortgully zhodnotí výtvor každého z hráčů.

Postupujte podle plánu, plňte výzvy a upoutejte pozornost Hortgullyho, abyste získali co nejvíce bodů pověsti a vyhráli hru!

Pokud by vám chyběla nebo byla poškozená jakákoliv komponenta, napište nám na **reklamace@rexhry.cz**.

©2024 Thunderworks Games LLC. Všechna práva vyhrazena. *S licencí od Grok Games.*
Thunderworks Games, 7182 US Hwy 14, Suite 402, Middleton, WI 53562, Spojené státy.

Komponenty

100 karet místností

8 karet plánů

18 karet trhu

1 deska stupnic

30 karet výzev

8 karet cílů

56 žetonů trhu
(25 kruhových,
16 oválných, 15 čtvercových)

5 lišt labyrintu
(každá se skládá ze dvou částí)

10 žetonů dveří
(2 pro každého hráče)

10 ukazatelů
(2 pro každého hráče)

1 bodovací blok

10 přehledových karet
(2 pro každého hráče)

9 karet Jaela
(pro hru jednoho hráče)

Příprava hry

1. **Desku stupnic** umístěte doprostřed stolu stranou pro 2–5 hráčů (**ii – iiiiii**) nahoru.
2. Každý hráč si vybere svou barvu a vezme si dva **ukazatele této barvy**. Vraťte všechny nepoužité ukazatele do krabice se hrou.
3. Náhodně umístěte jeden ukazatel každého hráče na **stupnici pořadí** zleva doprava. Hráč, jehož ukazatel je na první pozici zleva, je první v pořadí.
4. Druhý ukazatel každého hráče umístěte na **stupnici zlaťáků** podle pořadí hráčů:

Stupnice pořadí	1	2–3	4–5
Zlaťáky	0	1	2

5. Zamíchejte **karty cílů**, náhodně vyberte jednu z nich a položte ji na desku stupnic. Všechny nepoužité karty cílů vraťte do krabice se hrou.
6. Zamíchejte **karty výzev.** Odhalte počet karet podle počtu hráčů:

Počet hráčů	1–2	3	4	5
Karty	3	4	5	6

7. Zamíchejte **karty trhu**: Odhalte počet karet podle počtu hráčů:

Počet hráčů	1–3	4	5
Karty	2	3	4

8. Roztřiďte **žetony trhu** lícem dolů na hromádky podle tvaru (● kruh, ⬮ ovál a ■ čtverec) a každou hromádku zvlášť zamíchejte. Umístěte tyto tři hromádky vedle desky stupnic.
9. Odhalte a lícem nahoru položte jeden **žeton trhu** na každé odpovídající políčko na kartách trhu.

Příklad přípravy hry pro tři hráče

10 Sestavte **lišty labyrintu** a položte před každého hráče jednu z nich libovolnou stranou nahoru. Vraťte všechny nepoužité lišty do krabice se hrou.

11 Zamíchejte **karty plánů** a každému hráči dejte jednu lícem nahoru. Vraťte všechny nepoužité karty plánů do krabice se hrou.

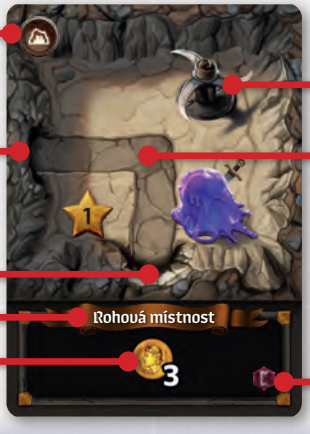
12 Každému hráči dejte dva **žetony dveří** v jeho barvě. Hráč si umístí jeden žeton dveří na vchod do svého labyrintu, jak je uvedeno na horní straně jeho karty plánu. Druhý žeton dveří použije při závěrečném bodování.

13 Každému hráči dejte dvě **přehledové karty** (od každé jednu).

14 Zamíchejte **karty místností** a každému hráči rozdejte pět z nich.

Hra může začít!

Karta místnosti



Typ místnosti (např. jeskyně)

Dveře

Název karty

Hodnota ve zlaťácích

Prvek (např. čepelová past)

Cesta

Symbol hry pro jednoho hráče (viz strana 12)

Karta plánu

Požadovaný typ místnosti (např. zděná)

Bodování plánu

Vchod

Požadovaný prvek: (např. truhla s pokladem)

Východ

Klíčová slova

Cesta: Cesta existuje mezi dvěma nebo více sousedícími místnostmi, které mají na sousedících stranách natištěné dveře nebo mají přes sousedící strany umístěn žeton tajného průchodu. Při umisťování karty místnosti není nutné, aby cesta navazovala na vchod nebo východ z labyrintu.

Jedna cesta: Cesta, která nebere v úvahu odbočky.

Místnost: Horní část karty místnosti, na níž je vyobrazena jedna místnost labyrintu s místem až pro čtyři prvky.

Oblast: Skupina stranou sousedících místností stejného typu (jeskyně nebo zděná).

- Oblasti se mohou skládat z libovolného počtu místností (i jen z jedné).
- Skupinu sousedících místností stejného typu nelze rozdělit na více oblastí.
- Oblast nebere v úvahu cesty ani tajné průchody, pouze typ místnosti.

Prvek: Symbol vyobrazený na kartě místnosti nebo žetonu trhu (kromě žetonů tajných průchodů). Existují čtyři typy prvků: nestvůry, pasti, hvězdy pověsti a truhly s pokladem.

Průběh hry

Architekti Skalistého hřbetu se hrají na čtyři kola – tzv. roky. Během roku každý hráč vyloží jednu řadu čtyř karet místností. Na konci hry každý hráč vytvoří labyrint s 16 místnostmi v mřížce 4 × 4.

Každý rok je rozdělen do tří fází: ***Stavba, vylepšení*** a ***úklid.***

I. FÁZE STAVBY

Fáze stavby je rozdělena do čtyř tahů. V každém tahu proveďte tyto kroky:

1. Hráči si současně vyberou jednu kartu místnosti z ruky a vyloží ji lícem nahoru do svého labyrintu. (*Další podrobnosti naleznete v části Umístění karet místností níže.*)

Pokud hrajete ve dvou hráčích, každý navíc odloží jednu kartu místnosti z ruky.

2. Hráči předají své zbývající karty místností hráči po své levici nebo pravici podle toho, který právě probíhá rok, jak je uvedeno níže.

1. rok	2. rok	3. rok	4. rok
Po směru hodinových ručiček ↻	Proti směru hodinových ručiček ↺	Po směru hodinových ručiček ↻	Proti směru hodinových ručiček ↺

Pokud hrajete ve dvou hráčích, každý si do ruky dobere jednu kartu místnosti z balíčku.

3. Opakujte kroky 1 a 2, dokud každý z hráčů nevyloží do svého labyrintu čtyři karty a nedokončí tak jednu řadu.
4. Nakonec každý hráč odloží zbývající kartu z ruky.

Varianta: *V 1. kroku se hráči mohou rozhodnout, že své karty místností položí lícem dolů místo lícem nahoru. Jakmile všichni hráči vyloží své karty místností, odhalí je všichni současně.*

Vykládání karet místností

- V průběhu jednoho roku musí být karty místností vykládány do **jedné řady**, ale v rámci této řady mohou být vykládány v **libovolném pořadí**.
  - V 1. roce vyložte každou kartu místnosti na jedno z volných míst přímo pod hráčovou lištou labyrintu.
  - V 2.–4. roce vykládejte karty tak, aby každá zakrývala spodní část karty v řadě přímo nad ní.

- Jakmile je karta místnosti jednou vyložena, **nelze ji přesunout**.
- Dveře na kartách místnosti **nemusí** navazovat na dveře na sousedních kartách ani na liště labyrintu.

II. FÁZE VYLEPŠENÍ

Fáze vylepšení je rozdělena do dvou kroků: ***Součet zlaťáků*** a ***Návštěva trhu***.

KROK 1: SOUČET ZLAŤÁKŮ

Hráči současně sečtou své zlaťáky za aktuální rok.

- Sečtou hodnoty zlaťáků na všech kartách místností vyložených v aktuální řadě svého labyrintu.
- Přičtou jeden zlaťák za každou **truhlu s pokladem** v libovolné místnosti svého labyrintu.

Příklad: *Hráč získá 13 zlaťáků: deset (3 + 2 + 2 + 3) za karty místností a tři za symboly truhly s pokladem.*

V 1. roce nezapomeňte, že někteří hráči mohli získat zlaťáky již během přípravy.

Umístěte ukazatel každého hráče na **stupnici zlaťáků** na políčko odpovídající celkovému součtu zlaťáků. Pokud má hráč více než 30 zlaťáků, umístí svůj ukazatel na políčko 30.

Poté přesuňte ukazatele hráčů ze **stupnice pořadí** dolů pod tuto stupnici, ale zachovejte jejich pořadí.

Rozhodování remíz

Pokud mají dva nebo více hráčů stejný počet zlaťáků nebo splňují stejnou podmínku na kartě cíle, rozhodněte remízu ve prospěch hráče, který je dříve na stupnici pořadí (tj. jeho ukazatel je více vlevo).

KROK 2: NÁVŠTĚVA TRHU

V tomto kroku se hráči budou střídat v tazích, v nichž si buď koupí žeton trhu, nebo pasují a vyberou si žeton výzvy, přičemž na tahu je vždy hráč, který má právě nejvíce zlaťáků.

(A) **Nákup žetonů:** Hráč si vybere jednu sadu žetonů trhu na jedné kartě trhu (horní, nebo dolní sadu). Sníží počet svých zlaťáků o částku odpovídající ceně sady tím, že posune svůj ukazatel na stupnici zlaťáků. Zakoupený žeton (či žetony) ihned umístí na libovolné místnosti ve svém labyrintu. Poté se znovu vyhodnotí, kdo má nejvíce zlaťáků, a tento hráč navštíví trh v dalším tahu.

Příklad: *Modrý hráč si koupí žetony slizu a rosolové krychle, sníží si počet svých zlaťáků na stupnici zlaťáků o 5 a přidá žetony do svého labyrintu. Poté přijde na tah červený hráč, který má nyní nejvíce zlaťáků.*

B **Pasování:** Pokud se hráč rozhodne žetony nekoupit nebo si je nemůže dovolit, musí pasovat. Při pasování provede následující kroky:

1. Přesune svůj ukazatel na stupnici zlaťáků na políčko 0.
   Nevyužité zlaťáky se nepřevádí do dalšího roku.
2. Vybere si jednu z odhalených karet výzvy a umístí ji poblíž svého labyrintu.
3. Přesune svůj ukazatel z místa pod stupnicí pořadí na volné pole na stupnici pořadí nejvíce vlevo. Tím se stanoví pořadí pro příští rok (nebo pro závěrečné bodování).

Krok **Návštěva trhu** opakujte tak dlouho, dokud všichni hráči nepasují (vždy je na tahu hráč s nejvíce zlaťáky). Takto může hráč provést i **více tahů**, než se dostane na tah jiný hráč.

! *Ve 4. roce hráči při pasování **nezískávají** kartu výzvy.*

Umisťování žetonů trhu

PRVKY

- Každá místnost může obsahovat až čtyři **prvky**. Mezi prvky patří nestvůry, pasti, hvězdy pověsti a truhly s pokladem, které se nacházejí na žetonech trhu a kartách místností. V jedné místnosti může být více stejných prvků.
- Žetony trhu, které znázorňují prvky, se umisťují do jedné ze čtyř částí místnosti. Žetony trhu **nemohou být umístěny** do místnosti, která již obsahuje čtyři prvky, a **nemohou překrýt** jiné prvky.

ŽETONY TAJNÉHO PRŮCHODU

- Žetony tajného průchodu **neobsahují prvek** a **neumisťují** se do jedné ze čtyř částí místnosti. Místo toho se umisťují na libovolný okraj místnosti (i pokud zde tato místnost nesousedí s žádnou jinou).
- Žetony tajného průchodu vytvářejí **cestu** mezi dvěma místnostmi. Žeton tajného průchodu na spodním okraji místnosti může vytvořit cestu do místnosti umístěné přímo pod ní v následujícím roce.

III. FÁZE ÚKLIDU

Ve 4. roce tuto fázi přeskočte a přejděte k závěrečnému bodování (viz strana 10).

Fáze úklidu je přípravou na další rok. Proveďte následující kroky:

1. Odložte všechny zbývající žetony trhu na kartách trhu.
2. Odložte všechny odhalené karty trhu a nahraďte je kartami z balíčku karet trhu.
3. Odhalte a lícem nahoru položte jeden žeton trhu na každé odpovídající políčko na nových kartách trhu.
4. Odložte kartu výzvy, kterou si nevybral žádný hráč. V 1. a 2. roce odhalte nové karty výzev odpovídající počtu hráčů plus jedna. Ve 3. roce kartu výzvy **neodhalujte**, neboť v posledním roce si hráči kartu výzvy již nevybírají.
5. Každému hráči rozdejte pět karet místností z balíčku karet místností.

Začněte nový rok fází stavby.

Závěrečné bodování

Na konci 4. roku umístí každý hráč svůj zbývající žeton dveří k východu z labyrintu, jak je uvedeno na spodní straně jeho karty plánu.

Poté s využitím bodovacího bloku ohodnoťte labyrint každého hráče tak, že sečtete jeho pověst v šesti níže uvedených kategoriích.

KONEČNÉ POŘADÍ

Konečné pořadí představuje, kolik zlaťáků měl každý hráč při svém pasování ve fázi vylepšení ve 4. roce. Hráč na prvním místě stupnice pořadí získá 9 bodů pověsti, hráč na druhém místě 6 a hráč na třetím místě 3.

KARTA CÍLE

Porovnejte labyrinty hráčů a určete první, druhé a třetí místo pro bodovací podmínku na kartě cíle. Hráč na prvním místě získá 15 bodů pověsti, hráč na druhém místě 9 a hráč na třetím místě 5.

Pokud je na kartě cíle porovnáváno „nejvíce“ něčeho, hráč **nezíská** pověst, pokud nemá alespoň jeden z uvedených prvků. Pokud je na kartě cíle porovnáváno „nejméně“ něčeho, hráč **může** získat pověst, pokud nemá žádný z uvedených prvků. Pokud mají hráči stejný počet bodů, rozhodněte remízu ve prospěch hráče, který je výše na stupnici pořadí.

KARTY VÝZEV

Každý hráč vyhodnotí své tři karty výzev a získá body pověsti na základě bodovací podmínky každé karty.

BODY ZA MÍSTNOSTI

Hráči sečtou hodnoty na všech hvězdách pověsti v místnostech svého labyrintu a získají (nebo ztratí) odpovídající počet bodů pověsti.

PLÁN

Každý hráč zkontroluje svůj labyrint a získá body pověsti podle toho, kolik z osmi požadavků na své kartě plánu splní. Aby hráči splnili požadavek, musí mít konkrétní typ místnosti nebo prvek na místě odpovídajícím jejich plánu. Získaná pověst je uvedena na spodní straně karty plánu.

Příklad: *Aniččin labyrint (znázorněný na straně 11) splňuje pět z osmi požadavků uvedených na kartě plánu – konkrétně tři ze čtyř požadavků na typ místnosti, stejně tak požadavek na past ve druhé řadě (pro tento požadavek stačí libovolný typ pasti) a požadavek na truhlu s pokladem ve spodní řadě. Za splnění pěti požadavků získá 7 bodů pověsti.*

Při hře ve dvou hráčích se za třetí pozici při bodování konečného pořadí ani karty cíle neuděluje žádná pověst.

CESTY:

Každý hráč zkontroluje cesty ve svém labyrintu a získá pověst za ty, které navazují na vchod do jeho labyrintu a/nebo na východ z jeho labyrintu. Aby cesta navazovala na vchod nebo východ, musí s žetonem vchodu nebo východu sousedit dveře nebo žeton tajného průchodu.

- Hráč získá 1 bod pověsti za každou místnost navazující na žeton **vchodu**.
- Hráč získá 1 bod pověsti za každou místnost navazující na žeton **východu**.

Získá tedy 2 body pověsti za každou místnost navazující na vchod i východ svého labyrintu, protože se počítají dvakrát.

Bodují se všechny cesty včetně odboček a křižovatek.

Příklad: *Anička získá 8 bodů pověsti za místnosti navazující na vchod (zvýrazněné zeleně) a 6 bodů pověsti za místnosti navazující na východ (zvýrazněné červeně), celkem tedy 14 bodů pověsti.*

Hráči, který získá nejvíce bodů pověsti, bude udělen titul královského architekta! V případě remízy vyhrává hráč, jehož ukazatel je výše na stupnici pořadí.

Hra jednoho hráče

Královna Amálie vyslala svého nejvěrnějšího rádce Jaela, aby vyzkoušel Hortgullyho studenty, protože hledá schopného architekta, který by jí pomohl navrhnout posílení obrany hlavního města Sabeku.

Ve hře jednoho hráče se utkáte s Jaelem, abyste královninu rádci prokázali své schopnosti!

Jaelova karta

Jaelovy symboly

Symbol legendárního módu

Hodnota ve zlaťácích

Symbol braní žetonů

Symbol základní pověsti

Podmínky zisku pověsti

Jael během hry sbírá karty místností a žetony trhu. ***Nemá*** *kartu plánu, nezískává karty výzev, ani nestaví labyrint.*

Hra jednoho hráče probíhá stejně jako hra pro dva hráče s následujícími změnami:

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

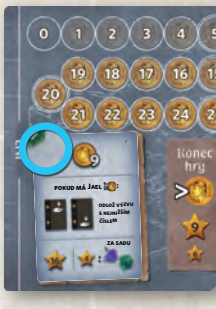
1. Desku stupnic umístěte doprostřed stolu stranou pro 1 hráče (i) nahoru.
2. Ve hře jednoho hráče se nepoužívá stupnice pořadí – vraťte druhý ukazatel hráče do krabice se hrou.
3. Pro hru jednoho hráče se používá devět Jaelových karet. Najděte tři legendární Jaelovy karty (se symbolem v pravém horním rohu) a vraťte je do krabice se hrou.
4. Zamíchejte zbývajících šest základních **Jaelových karet** a položte je lícem dolů na stůl, abyste vytvořili Jaelův balíček.

Legendární mód: *Chcete-li vyzkoušet složitější variantu, nahraďte tři karty v Jaelově balíčku třemi legendárními Jaelovými kartami (se symbolem).*

ZMĚNY V PRŮBĚHU HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

I. Fáze stavby

1. Odhalte vrchní kartu z Jaelova balíčku a položte ji na odpovídající místo na desce stupnic nebo na již dříve odhalenou Jaelovu kartu.
2. Vyložte kartu místnosti z ruky do svého labyrintu.
3. Vyberte si jednu kartu z ruky, kterou si ponecháte pro příští tah.
4. Pokud je na některé z vašich zbývajících karet místností v ruce Jaelův symbol , , nebo (v pravém dolním rohu) shodný se symbolem na aktuálně odhalené Jaelově kartě, položte ji na bodovací balíček. Jael za tyto karty získá body na konci hry. Všechny zbývající karty odložte.
5. Doberte si jednu kartu místnosti za každé volné místo v aktuální řadě vašeho labyrintu.
6. Opakujte kroky 2–5, dokud do labyrintu nevyložíte čtyři karty.



Příklad: *První tah roku začíná Ondra s pěti kartami v ruce. Jednu kartu vyloží lícem nahoru do svého labyrintu, jednu si ponechá v ruce pro příští tah a zkontroluje zbylé tři. Aktuální Jaelova karta ukazuje symbol . Na dvou ze tří zkontrolovaných karet se tento symbol nalézá, a tak je Ondra položí na Jaelův bodovací balíček. Na poslední kartě je symbol , a je tedy odložena.*

Ondra má v ruce jedinou kartu, kterou si ponechal z předchozího tahu. Poté si dobere tři karty z balíčku místností, protože v aktuální řadě jeho labyrintu jsou tři volná místa. Ve druhém tahu tak má Ondra v ruce čtyři karty.

POKRAČOVÁNÍ Z PŘEDCHOZÍ STRANY

II. Vylepšení

Sečtěte zlaťáky stejně jako ve hře pro více hráčů a umístěte svůj ukazatel na stupnici zlaťáků.

POROVNÁNÍ ZLAŤÁKŮ:

Porovnejte svou aktuální hodnotu zlaťáků s hodnotou zlaťáků na odhalené Jaelově kartě.

MÁTE-LI VÍCE ZLAŤÁKŮ:

Navštivte trh a nakupte žetony trhu, nebo pasujte.

- Pokud **koupíte žetony**, upravte pozici svého ukazatele na stupnici zlaťáků a umístěte žetony do svého labyrintu. **Poté se vraťte k výše uvedenému kroku POROVNÁNÍ ZLAŤÁKŮ.**
- Pokud jste **pasovali**, viz níže.

MÁTE-LI STEJNĚ ZLAŤÁKŮ JAKO JAEL NEBO MÉNĚ:

1. Vezměte všechny žetony z míst na kartách trhu označených symboly na odhalené Jaelově kartě a umístěte je do Jaelovy bodovací oblasti.
2. Odložte odhalenou kartu výzvy s nejnižší hodnotou.
3. Navštivte trh a nakupte žetony trhu, nebo pasujte.
   - Pokud **koupíte žetony**, upravte pozici svého ukazatele na stupnici zlaťáků a umístěte žetony do svého labyrintu. **V nákupu žetonů můžete pokračovat, dokud chcete nebo nejste nuceni pasovat.**
   - Pokud jste **pasovali**, viz níže.

POKUD PASUJETE

1. – 3. ROK

- Přesuňte svůj ukazatel na stupnici zlaťáků na políčko 0.
- Vyberte si odhalenou kartu výzvy.
- **Všechny zbývající** žetony trhu získá Jael.
- Pokračujte fází úklidu.

4. ROK

- **Nepřesunujte** svůj ukazatel na stupnici zlaťáků na políčko 0.
- Otočte svůj ukazatel na druhou stranu na znamení toho, že jste pasovali.
- **Nevybírejte** si kartu výzvy.
- **Všechny zbývající** žetony trhu získá Jael.
- Pokračujte k závěrečnému bodování.

*Hodnota Jaelových zlaťáků se sbíráním žetonů na trhu **nemění**. Jeho hodnota zlaťáků se používá pouze k určení toho, kdy žetony bere a kolik pověsti získá během závěrečného bodování.*

*Jael může v průběhu hry získávat žetony truhly s pokladem i karty místností s truhlami s pokladem. Na tyto truhly s pokladem se při určování jeho hodnoty zlaťáků **nebere** ohled.*

III. ÚKLID

Fáze úklidu probíhá stejně jako ve hře pro více hráčů.

HRA JEDNOHO HRÁČE – ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Bodování ve hře jednoho hráče je stejné jako ve hře více hráčů, s výjimkou konečného pořadí, které je nahrazeno konečnou hodnotou zlaťáků. Použijte druhou stranu bodovacího bloku, abyste sečetli svůj výsledek a určili vítěze.

Jaelovu pověst vypočítejte následovně:

- **Závěrečné zlaťáky:** Porovnejte pozici svého ukazatele na stupnici zlaťáků s hodnotou zlaťáků na Jaelově kartě pro 4. rok. Pokud má Jael stejně nebo více zlata než vy, získá 9 bodů pověsti a vy 6. Pokud máte více zlaťáků než Jael, získáte 9 bodů pověsti a Jael získá 6.
- **Karta cíle:** Porovnejte svůj labyrint s Jaelovými kartami místností a žetony trhu a určete první a druhé místo pro bodovací podmínku na kartě cíle. První místo získá 15 bodů pověsti, druhé získá 9 bodů pověsti. V případě remízy získá první místo Jael.
- **Jaelovy karty:** Za každou kartu získá Jael **základní hodnotu její pověsti** a navíc pověst za splněné **podmínky** na kartě.
- **Body pověsti za místnosti:** Sečtěte hodnoty hvězd pověsti na Jaelových kartách místností a žetonech trhu. Jael získá (nebo ztratí) odpovídající počet bodů pověsti.

Pokud máte větší pověst než Jael, zapůsobili jste na královnina rádce a jste jmenováni/a novým královským architektem Sabeku!

Jaelem získané symboly

Příklad: *Jael získává 132 bodů pověsti.*

1. *9 bodů za to, že má více zlata než hráč (10 ku 3),*
2. *0 za kartu cíle (Jael má 0 goblinů),*
3. *53 za základní pověst (14 + 13 + 10 + 16),*
4. *65 za splněné podmínky pověsti na svých kartách (18 za gnoly, 4 za koboldy, 15 za truhly s poklady a 28 za sady slizů a rosolových krychlí),*
5. *5 bodů za hvězdy pověsti (6 – 1).*

Symboly

Nestvůra (obecně)
Zahrnuje gnola, goblina, kobolda, rosolovou krychli a sliz.

Gnol

Goblin

Kobold

Rosolová krychle

Sliz

Past (obecně)
Zahrnuje past na medvědy, čepelovou past, ohnivou past, jámu a ostny.

Na medvědy

Čepelová

Ohnivá

Ostny

Jáma

Truhla s pokladem

Tajný průchod

Pověst (kladná)

Pověst (záporná)

Zděná (typ místnosti)

Jeskyně (typ místnosti)

Tvůrci

Autor hry: Jordy Adan

Vývojáři: Breeze Grigas, John Brieger, Luis Francisco a Keith Matejka

Ilustrátoři: Lucas Ribeiro, Damien Mammoliti a Diego Sá

Grafická úprava: Luis Francisco, Stephen Kerr a Shy Lev-Ari

Příběh: James Ryan

Redakce: Jon Healey a David Niecikowski

Poděkování: Všem lidem, kteří se podíleli na testování a poskytovali zpětnou vazbu v průběhu vývoje: Phil Amylon, Kevin Barron, Paul Berkbigler, Scott Bogen, Ryan Boulder, Sarah Capybara, William Clos, Steven Dast, Kirk Dennison, Chris Domes, Michael Dunsmore, Steve Ehrensperger, Michael Epstein, John Galloway, Emily Hancock, Brian Hausrath, Jordan Johnson, Chris Kau, Nick Kitts, Renato Martins, Claire Matejka, Roger Meloche, Mike Mihealsick, Zach Molchany, Luke Muench, Josh Norris, Dan Radley, Joy Rodowicz, Jessica Shrestha, Carl Sommer, Jess Souder, John Velgus a mnoho dalších.

Česká verze

Překlad a grafická úprava: Vladimír Smolík

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Ondřej Kurka, Jan Březina