

Bruce Glassco



20 minut



Věk 14+



3-6 hráčů

Tajuplné říše

Obsah hry

- 53 karet
(deset sad karet
a tři divoké karty)
- 1 pravidla hry
- 1 sešit s bodovacími
tabulkami

Jsi neomezeným vládcem jedné ze vzdálených říší a tvým úkolem je vybudovat impérium, jaké svět ještě neviděl. Můžeš samozřejmě vybudovat velkou armádu a zadupat ostatní do země, ale to není jediná cesta k vítězství. Můžeš se také třeba pokusit ovládnout živly a využít je pro dobro své říše. Anebo můžeš sbírat tajemné a drabé artefakty. Tvá říše může mít i formu ostrova s všemocným čarodějem ve vysoké věži. Možností je prostě spousta a žádné dvě říše nebudou nikdy stejné!

POPIS HRY

Ve hře **Tajuplné říše** si hráči budou brát karty z dobíracího balíčku či odkládacího prostoru a tím sestavovat co nejhodnotnější kombinaci. Vítězí hráč s nejvíce body.

Každá karta obsahuje čtyři informace: název, barvu, základní sílu a bonus a/ nebo postih.

1. **Název** – Každá karta má unikátní název.
2. **Barva** – Barvy karet odpovídají jejich typům. Celkem je ve hře 10 různých barev (typů): **Armády**, **Vůdci**, **Čarodějové**, **Zbraně**, **Artefakty**, **Tvorové**, **Země**, **Počasi**, **Potopy** a **Ohně**. Nadto jsou ve hře i tři divoké karty.
3. **Základní síla** – Základní síly se pohybují v rozmezí 0 až 40.

4. **Bonusy nebo Postihy** – každá karta má nějaký bonus nebo postih (*některé mají obojí*) odkazující na další karty v ruce hráče (*pro více informací se podívejte na BODOVÁNÍ na straně 2*).



*Dobírací
balíček*

Příklad přípravy hry při hře 3 bráčů



Odkládací prostor



PRŮBĚH HRY

Příprava hry: Každý hráč dostane sedm karet. Poté náhodně vyberte začínajícího hráče. Hra pak plyne po směru hodinových ručiček.

Tahy: Když je hráč na tahu, má dvě možnosti, jak hrát. Buďto si vezme horní kartu z dobíracího balíčku, nebo si vezme jednu z již lícem nahoru vyložených karet z odkládacího prostoru. Začínající hráč si musí vzít kartu z dobíracího balíčku. Na konci každého tahu pak musí hráč odložit jednu z karet z ruky do odkládacího prostoru. Karty v odkládacím prostoru musí být vyloženy tak, aby byly všechny dobře viditelné všem hráčům.

Konec hry: Hra končí v okamžiku, kdy je v odkládacím prostoru deset vyložených karet. Vítězí hráč, který díky kombinacím karet má nejvíce bodů. V případě remízy vítězí hráč, který má v ruce nejnižší součet základních sil karet.

BODOVÁNÍ KARET V RUCE

Na konci hry hráči sečtou základní síly všech karet a aplikují všechny bonusy a postihy na všech kartách. Karty se kombinují jen v rámci ruky daného hráče (*kromě Přeludu a Měňavce*). Karty, které jsou vymazané, ignorujte.

Karty, jež drží v ruce protihráči, nemají vliv na bodování tvé vlastní ruky!

Toto jsou důležité termíny, které jsou použity na kartách v bonusech a postizích:

MÁŠ-LI

Pokud se na kartě v rámci bonusu píše **MÁŠ-LI** jistou kartu nebo jistý typ (barvu) karty, může hráč tento bonus získat pouze jednou.

PŘÍKLAD: *Hráč má Magickou bůl (BONUS: +25, máš-li alespoň jednoho Čaroděje.) a k ní dva Čaroděje. Bonus ale získá jen za jednoho z nich.*



ZA KAŽDÝ

Pokud se na kartě v rámci bonusu píše **ZA KAŽDÝ** v kombinaci s určitou barvou karty, hráč může získat bonus nebo postih za každou kartu daného typu (barvy), kterou drží v ruce.

VYMAŽE

V rámci některých postihů se píše, že **VYMAŽOU** určité jiné karty. Karta, která je vymazána, nemá barvu, bonusy ani postihy, ani základní sílu.



VYMAZÁNA, NEMÁŠ-LI

Dotyčná karta je vymazána (dle pravidel výše), pokud hráč v ruce nemá kartu/karty jmenované v postihu.

ODSTRANÍ

Schopnost **ODSTRANIT** je speciální typ bonusu, který dokáže zrušit postihy či jejich části. Karta, které byl postih odstraněn, si ponechává svoji barvu, bonusy i základní sílu. K odstranění vždy dochází dříve, než jsou aplikovány jakékoliv postihy.



Všechny ostatní bonusy a postihy by měly být srozumitelné samy o sobě.

~ Tajuplné říše ~

*Sedmá
karta*

4

Toto je příklad ruky s jedním z nejvyšších počtů bodů.



První karta



Druhá karta



Třetí karta



Čtvrtá karta



Pátá karta



Šestá karta



Šestá karta

Tajuplné říše											
Jméno hráče:	Jiří										
První karta	Základ	2									
	Bonus/Postih	+100									
	(Zčísločet)	102									
Druhá karta	Základ	3									
	Bonus/Postih	0									
	(Zčísločet)	3									
Třetí karta	Základ	4									
	Bonus/Postih	+40									
	(Zčísločet)	44									
Čtvrtá karta	Základ	5									
	Bonus/Postih	+150									
	(Zčísločet)	155									
Pátá karta	Základ	6									
	Bonus/Postih	0									
	(Zčísločet)	6									
Šestá karta	Základ	7									
	Bonus/Postih	+40									
	(Zčísločet)	47									
Sedmá karta	Základ	8									
	Bonus/Postih	+15									
	(Zčísločet)	23									
Celkem:		380									

Všimněte si, že je třeba přes **Knihu proměn** změnit barvu jedné z karet na **Čaroděje**, aby **Svíce** a **Zvonice** získaly bonus (ne **Královnu**, ta musí zůstat **Vůdcem**, aby mohla nést **Štít** a **Meč**). **Kniha proměn** změnil pouze barvu, nikoli jméno. Pokud je tak proměněná karta někde přímo jmenována, bonus přináší. Svou původní barvu ale ztrácí.

~ VARIANTY HRY ~

1. Říše pro dva hráče

Příprava hry: Hráči začínají bez karet. Ve svém tahu si hráč může vzít jednu z vyložených karet z odkládacího prostoru nebo si vzít dvě karty z dobíracího balíčku, jednu si nechat a jednu odložit. Takto hráči pokračují, dokud oba nemají sedm karet.

Tahy: Poté co oba hráči mají sedm karet, hra pokračuje dle pravidel pro základní verzi hry.

Konec hry: Hra končí v okamžiku, kdy je v odkládacím prostoru 12 vyložených karet.

2. Chaotické říše pro 3–7 hráčů

Příprava hry: Každý hráč dostane sedm karet. Zvolte si časový limit – pro zkušené hráče doporučujeme 5 minut, pro nezkušené o něco více. Není špatné hrát hru v otevřeném prostoru, kde se hráči mohou pohybovat. Hráč, který má **Nekromanta**, si text na kartě nahradí tím, že si na konci hry dobere tři vrchní karty z balíčku a z nich si jednu může nechat a přidat si ji do ruky.

Průběh: Hráči mezi sebou v průběhu časového limitu karty vyměňují – jednu za jednu. Můžete tak vyvolávat nabídky a snažit se poskládat silné kombinace.

Konec hry: Hra končí uplynutím časového limitu. Hráči poté spočítají body jako obvykle a ten s nejvyšším počtem je vítěz.

~ OTÁZKY A ODPOVĚDI ~

Otázka: Co dělat, když si texty na dvou kartách protiřečí?

Odpověď: Toto se může stát velmi zřídka, když dojde k řetězení efektů více karet. V těchto případech nejprve rozhodněte, čím jsou **Dvojník**, **Přelud** a **Měňavec**. Poté použijte **Knihu proměn**. Následně využijte všech efektů, které odstraňují postihy nebo jejich části. Nakonec vyhodnoťte všechny postihy nevyřazených karet.

PŘÍKLAD: Hráč má na ruce *Sněhovou vánici* (vymaže *Potopy*), *Stoletou vodu* (vymaže *Ohně* a *Země*), *Požár* (vymaže *Země*) a *Jeskyni* (odstraňuje postihy na *Počasích*). Nejprve *Jeskyně* odstraní postih na *Sněhové vánici*. Jelikož je postih odstraněn, *Sněhová bouře* nemá na *Stoletou vodu* vliv, a ta tak „ubírá“ *Požár* a „zaplaví“ *Jeskyni* (vymaže obě karty). Přestože je tak *Jeskyně* vymazána, stibla již dříve odstraní postih na *Sněhové vánici*. Aktivní karty v hráčově ruce jsou tak *Sněhová vánice* a *Stoletá voda*. Pokud by hráč neměl *Jeskyni*, *Sněhová vánice* by vymazala *Stoletou vodu* a aktivní karty by byly *Sněhová vánice* a *Požár*.

Otázka: Co když Dvojník kopíruje Baziliška?

Odpověď: Pokud hráč nemá další kartu, která by postih odstranila, **Bazilišci** se vymažou navzájem. Mágové už dlouho zkoumají, jak se bazilišci vůbec můžou reprodukovat.

Otázka: Jak funguje Kniha proměn?

A: Kniha proměn dokáže změnit barvu jedné další karty. Měla by být využita dřív, než se aplikují jakékoliv bonusy a postihy. Kniha proměn nemění postihy, bonusy ani základní sílu karty. Nemění ani jméno, a pokud se jméno měněné karty objevuje v bonusu na jiné kartě, bonus platí.

Otázka: Chrání Hraničáři mé armády proti Požáru?

Odpověď: Ne. Na kartě **Hraničáři** je napsáno „Odstraňuje slovo *Armáda* ze všech postihů“. Na kartě **Požár** se ale slovo **Armáda** nevyskytuje, a tak není co odstranit. **Požár** tak funguje jako obvykle.

Otázka: Můžete vysvětlit Měňavce a Přelud?

Odpověď: Tyto karty na sebe mohou vzít jméno a barvu kteréhokoliv typu karet, který je na nich napsán. Danou kartu hráč nemusí mít v ruce. Většinou chce hráč využít jméno či barvu aby tím získal bonus z nějaké jiné karty, takže je zjevné, kterou konkrétní kartu kopírovat. Někdy se ale může stát, že konkrétní kartu neznáte, jelikož potřebujete k bonusu jen určitou barvu. To je v pořádku. Když třeba chcete získat dalších 9 bodů za **Kovárnou**, můžete prohlásit, že se **Měňavec** stává blíže nespecifikovanou **Zbraní**.

Základní síla obou karet je vždy 0. Můžete ji použít i do postupky pro **Krystal řádu**. Můžete se i rozhodnout nevyužít schopnosti divoké karty a nechat jí její jméno i barvu.

Barva	Název karty	Barva	Název karty
Armáda	Elfí lučičtíci Hraničáři Rytířky Těžká jízda Trpasličí pěchota	Počasí	Bouře Elementál vzduchu Kouř Sněhová vánice Tornádo
Artefakt	Kethský štít Kniha proměn Krystal řádu Ochranná runa Strom světa	Potopa	Bažina Elementál vody Fontána života Ostrov Stoletá voda
Čaroděj	Kouzelnice Nejvyšší mág Nekromant Pán šelem Sběratel	Ťvor	Bazilišek Drak Hydra Jednorozec Válečný oř
Divoká	Dvojník Měňavec Přelud	Vůdce	Císařovna Král Královna Princezna Velitel
Oheň	Blesk Elementál ohně Kovárna Požár Svíčka	Zbraň	Bojová vzducholod' Elfský luk Kethský meč Magická hůl Válečná loď
		Země	Elementál země Hora Jeskyňe Les Zvonice

TVŮRČI HRY

Autor hry: Bruce Glassco
Ilustrace: Octographics.net
Grafická úprava: Patricia Rodriguez
Editor: Summer Mullins

Překlad: Martin Hrabálek
Grafická úprava: Black Light Studio
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Kamil Smola, Michal Požár, Jan Březina, Vladimír Smolík

© 2018 REXhry.cz, Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz | [fb/rexhry](https://fb.com/rexhry)



www.rexhry.cz

WIZKIDS

www.wizkids.com

© 2017 WizKids/NECA LLC.
WizKids a další značky a loga jsou
obchodními značkami Wizkids.
Všechna práva vyhrazena.

Královsky se bavte!