Tajuplné říše

PROKLETÝ POKLAD

O HŘE

Říše se připravují na válku, do níž se chystá vstoupit cosi, co pozmění rozložení sil. Byla objevena pokladnice prastarých artefaktů, z nichž každý má sílu změnit chod událostí. Zároveň jsou však všechny prokleté a vrhnou stín na každého bláznivého pošetilce, který se odváží využít jejich moc.

Obyvatelé říší mezitím začali budovat obří sídla, podzemní chodby a sklepení plná nemrtvých, aby posílili svoji zemi. A zpoza hranic smrtelných začínají do boje vstupovat také cizinci z jiných světů.

Obsah hry

- 47 karet
- 1 pravidla

20 minut

Věk 14+

3–6 hráčů

Rozšíření ***Tajuplné říše: Prokletý poklad*** se skládá ze dvou samostatných částí, které hráči mohou do základní hry přidat buď samostatně, nebo obě současně.

Prokleté předměty tvoří samostatný balíček karet, které si hráči neberou do ruky, ale vykládají je před sebe. Po použití jsou otočeny lícem dolů a obvykle hráčům na konci hry přinesou záporné body *(jsou přece PROKLETÉ)*.Některé sice přidávají kladné body, ale zase mají negativní efekty.

Tři nové barvy karet přidávají do balíčku karet základní hry stavby a obyvatele. Díky nim je možné nalézat nové způsoby kombinování s ostatními kartami a zvětšuje se důležitost odkládacího prostoru.

1. část: Prokleté předměty

Prokleté předměty tvoří samostatný balíček karet *(mají odlišné ruby)*. Na začátku hry hráči tento balíček zamíchají a každý hráč dostane jeden prokletý předmět lícem nahoru.

Během svého tahu má hráč **tři možnosti**, jak naložit se svojí lícem nahoru otočenou kartou prokletého předmětu:

1. Nedělat nic se svou kartou prokletého předmětu. Ta tak zůstane lícem nahoru a hráč ji může použít v následujících tazích.

2. Odložit svoji lícem nahoru otočenou kartu na konci svého tahu. Kartu hráč odloží na samostatný odkládací balíček *(ne do odkládací oblasti)*. Poté si dobere z balíčku prokletých předmětů novou kartu prokletého předmětu a položí ji lícem nahoru před sebe. Pokud v balíčku karet prokletých předmětů nejsou již žádné karty, zamíchají hráči odkládací balíček a vytvoří nový balíček prokletých předmětů.

3. Použít svoji lícem nahoru otočenou kartu prokletého předmětu. Akce na některých kartách nahrazují hráčův běžný tah, některé mohou hráči zahrát kdykoli během tahu *(i před dobráním karty z dobíracího balíčku nebo odkládací oblasti, nebo po odložení karty do odkládací oblasti)*. Kartu prokletého předmětu hráč po použití otočí lícem dolů a nechá ji položenou před sebou. Bodování lícem dolů otočených karet prokletých předmětů proběhne na konci hry *(většina karet má negativní bodovou hodnotu)*. Na konci tahu si hráč dobere novou kartu prokletého předmětu, kterou opět položí lícem nahoru před sebe.

Ať už si hráč zvolí kteroukoli možnost, na konci svého tahu před sebou bude mít jednu kartu prokletého předmětu lícem nahoru *(a libovolný počet prokletých předmětů otočených lícem dolů)*. Na své karty prokletých předmětů se hráč může kdykoli podívat, na karty soupeřů otočené lícem dolů se dívat nesmí.

Při hře podle pravidel pro hru dvou hráčů *(dobrání dvou karet a odložení jedné)* si hráč nedobírá karty prokletých předmětů, dokud nemá v ruce sedm nebo osm karet, v závislosti na tom, zda hra probíhá podle pravidel základní hry, nebo při hře s novými barvami karet.

2. část: Stavby / Cizinci / Nemrtví

V rozšíření jsou karty tří nových barev: **Stavby**, **Cizinci** a **Nemrtví**. Při hraní s těmito kartami je potřeba použít celou sadu *(a kartu **Zahrada**)* dohromady. Zároveň hráči musí nahradit následující karty kartami se stejným jménem z tohoto rozšíření: **Zvonice**, **Hraničáři**, **Strom světa**, **Měňavec**, **Přelud**, **Stoletá voda**, **Nekromant** a **Fontána života**.

Příprava a změny v pravidlech

Vzhledem k tomu, že nové barvy rozředí balíček a ztíží sestavování kombinací, byla hra pro obnovení rovnováhy rozšířena. Na začátku hry si hráči místo sedmi doberou **osm karet** a po celou dobu budou v ruce držet osm karet.

Druhou změnou je konec hry, který nastává při odložení **dvanácté** karty do odkládacího prostoru.

Barvy

Stavby

Žádná speciální pravidla.

Cizinci

Zvyšují počet karet v ruce. **Džin** a **Leprikón** v barvě **Cizinci** přidávají na konci hry hráči do ruky další karty – podobně jako **Nekromant** v základní hře. Dobrání těchto karet probíhá před vyhodnocením efektů VYMAZÁNÍ, efektu **Dvojníka** atd. a před bodováním **Nemrtvých**.

Při použití těchto tří karet platí nové pravidlo: **Hráč nikdy nesmí mít v ruce více než devět karet**. Totéž platí také pro prokletý předmět **Portál** z tohoto rozšíření. Pokud by hráč kdykoli měl v ruce více než devět karet, musí ihned odložit karty tak, aby mu jich v ruce zbylo devět. Takto odložené karty hráč nemůže zároveň využít pro dobírání nových karet navíc.

Příklad: *Emil má na konci hry v ruce devět karet, díky kartě prokletého předmětu* ***Portál****. Jedna z jeho karet je* ***Leprikón****, takže si Emil dobere další kartu (díky* ***Leprikónově*** *schopnosti). Dobere si kartu* ***Nekromant****. Musí tak odložit jednu kartu z ruky (kromě* ***Leprikóna****, toho už použil), aby dodržel limit devíti karet v ruce. Pokud by si nechal* ***Nekromanta****, mohl by použít jeho schopnost a dobrat si další kartu z odkládací oblasti a poté jednu odložit (kromě* ***Leprikóna*** *a* ***Nekromanta****, ty už použil).*

Pokud by nejprve použil schopnost ***Džina*** *a díky ní si dobral* ***Leprikóna****, bylo by už pozdě na použití* ***Leprikóna*** *(viz Nové pořadí vyhodnocení na konci hry na straně 7).*

Nemrtví – využívají odkládací oblast

Pět ze čtyř karet **Nemrtvých** poskytuje bonusy za karty v odkládací oblasti a ne za karty v ruce, jako to dělají ostatní karty. Divoké karty ***(Dvojník, Měňavec a Přelud)*** v odkládací oblasti se nepočítají jako žádná jiná barva, pouze jako divoká.

Nové pořadí vyhodnocení na konci hry

1. Nejprve si hráč dobere karty *(z odkládací oblasti nebo z balíčku karet)* za efekt **Leprikóna**, poté **Džina** a nakonec **Nekromanta** *(jak je uvedeno na jednotlivých kartách)*. Poté odloží karty, pokud jich má v ruce více než devět.
2. Hráč rozhodne, čím jsou **Dvojník**, **Přelud** a **Měňavec**.
3. Hráč použije **Knihu proměn**.
4. Hráč vyhodnotí všechny efekty, které odstraňují postihy.
5. Hráč vyhodnotí postih **Démona**, pokud není vymazaný.
6. Hráč vyhodnotí neodstraněné postihy na nevymazaných kartách, jako první vyhodnotí karty, na nichž není nic vymazáno.
7. Hráč sečte body na všech nevymazaných kartách.

Upřesnění textu na kartách

Krystal řádu neposkytuje další body za případnou osmou kartu v postupce.

Soudce získá bonus za neodstraněné postihy na kartách v ruce. Postihy, které budou vymazány jen částečně *(jako například slovo „**Armáda**“ odstraněné **Hraničáři** nebo **Válečnou lodí**)*, stále bonus přidají.

Kaple požaduje právě dvě karty ze všech barev uvedených na kartě. Hráč tedy může mít dva **Vůdce**, nebo **Cizince** a **Nemrtvého.** Pokud však má například dva **Čaroděje** a **Nemrtvého** nebo po jednom **Vůdci**, **Čaroději** a **Cizinci**, bonus nezíská. Hráč může mít v ruce libovolný počet karet ostatních barev.

Pokud hráč zahraje kartu, která „nahrazuje tah“ ***(Zlodějské rukavice** a **Opotřebovaná mapa)***, běžný tah již neprovádí.

Tvůrci hry

Autor hry:
Bruce Glassco

Ilustrace:
Anthony Cournoyer

Grafická úprava:
Richard Dadisman

Poděkování hráčům, kteří hru testovali:
Lisa Glassco, Sarah Glassco, Sylvia Glassco, Dave Platnick, Roderick Schertler, Coleman Charlton, Chris Fishel a Meg a David Glassco-Polsdorfer. Zvláštní dík zaslouží Rick Glassco, Andrew Dzikiewicz, Peter Lewellen, Amy Jacobi, Amory Fischer a Elinor Glassco za jejich nápady na karty.

Překlad a grafická úprava:
Vladimír Smolík a Black Light Studio

Jazyková úprava:
Eliška Pospíšilová

Redakce překladu:
Jan Březina a Martin Hrabálek

REXPORT, s. r. o.
Palackého třída 198/72
612 00 Brno
www.rexhry.cz

WIZKIDS/NECA, LLC
603 Sweetland Ave.
Hillside, NJ 07205 USA
www.wizkids.com

© 2021 WIZKIDS/NECA, LLC. WIZKIDS a související loga a značky jsou obchodními známkami WizKids. Všechna práva vyhrazena.