Kooperativní hra o obraně království

Autoři: Helana Hope, Sen-Foong Lim a Jessey Wright

Nastal konec věku věží. Když byli poraženi poslední nepřátelé, složili chrabří obránci království své zbraně a začali se věnovat mírumilovnějším činnostem. Avšak ani ti nejlepší čarodějové si nepovšimli, že jejich království sleduje téměř všemocná časodějka, skrytá za závojem mocných zaklínadel. Ve chvíli, kdy byla rozebrána poslední z věží, které tak spolehlivě bránily zemi, použila časodějka veškerého svého zaklínačského umu a vytvořila trhlinu v předivu samotného času a prostoru.

Nejdřív to vypadalo jen jako mírné chvění vzduchu, ve kterém se postupně otevíral průchod, z nějž začali vystupovat protivníci ze všech možných časů. Z tajemné trhliny vycházely bytosti z pověr a mýtů, a zatímco se vrhaly do boje s obránci, další podobné trhliny se začaly objevovat po celém království.

Chráněni štíty a meči, pustili se královští stavitelé a kouzelníci urychleně do staveb věží, které by pomohly bránit se proti nové nepřátelské hrozbě. A pak dorazila zpráva: „Konečně se nám podařilo proniknout do tajů magie času a prostoru!" S využitím této nové dovednosti povolalo království k obraně hrdiny z minulosti i budoucnosti a usměrněním toků časové energie se podařilo vytvořit nové stavební materiály, s jejichž pomocí byly obranné věže stejně pohyblivé jako jejich protivníci!

Herní komponenty

18 dílků cest v různých tvarech

5 desek hrdinů

1 figurka kočky

5 figurek hrdinů

5 karet hrdinů

6 DÍLKŮ KOUZEL

20 DÍLKŮ ZVLÁŠTNÍCH SCHOPNOSTÍ

4 PŘEHLEDOVÉ KARTY

44 KARET VĚŽÍ

18 KARET STAVEBNÍCH MÍST

91 KARET HORD A PORTÁLŮ

3 PŘEHLEDOVÉ KARTY BOSSŮ

16 KARET PORTÁLOVÝCH BOUŘÍ

3 FIGURKY BOSSŮ

22 SPECIÁLNÍCH KARET (AKCÍ A ŽIVOTA)

2 DÍLKY PORTÁLŮ

2 DÍLKY VÝCHODŮ

3 KARTY KRAJINY

12 PODLOŽEK HORD

3

18 ŽETONŮ ZDRAVÍ

176 DÍLKŮ POŠKOZENÍ RŮZNÝCH TVARŮ

4 ŽETONY BAREV HRÁČŮ

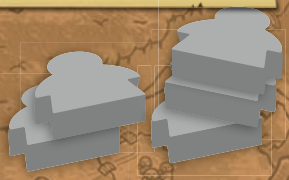
6 ŽETONŮ PŘÍCHODU

1 MAPA KRÁLOVSTVÍ

1 PRAVIDLA

12 ŽETONŮ KRYSTALŮ

12 FIGUREK VOJÁKŮ



3 ARCHY SAMOLEPEK NA MAPU KRÁLOVSTVÍ

1 SEŠIT SCÉNÁŘŮ

ÚVOD

KINGDOM RUSH – TRHLINA V ČASE je kooperativní hra, ve které hráči hrají jednotlivé scénáře se vzrůstající obtížností. Scénáře postupně vyprávějí příběh o tom, jak se časodějka pokoušela zlomit veškerý odpor a zmocnit se vlády nad královstvím. V každém scénáři hráči narazí na jiné nepřátele a budou mít jiné úkoly.

Hrdinové ovládaní hráči zvítězí, pokud se jim podaří splnit zadání scénáře. Všechny potřebné informace jsou v sešitu scénářů.

Tato pravidla hráče naučí základy hry, které potřebují k odehrání prvního scénáře. Postupem času se hráči naučí i nová pravidla, která budou vždy popsána v sešitu scénářů u každého jednotlivého scénáře. Pokud by hráči potřebovali některé pravidlo rychle najít, je na konci těchto pravidel na straně 18 rejstřík s krátkým popisem jednotlivých pravidel.

Způsob, jakým hráči zvítězí nebo prohrají, se liší scénář od scénáře. Základní pravidla jsou však stále stejná a jsou vysvětlena na následujících stránkách.

PŘÍPRAVA HRY

Popis obecné přípravy hry najdete na začátku knihy scénářů.

Poté si hráči zvolí scénář a hru připraví podle příslušných pokynů v sešitu scénářů. Před každým scénářem hráči vytvoří společnou zásobu dílků poškození a karet věží.

PRŮBĚH HRY

Ve hře **KINGDOM RUSH** budou z podivných portálů přicházet hordy nepřátel ve snaze zničit království. Nepřátelé se objeví na krajích mapy a po cestách se budou blížit k hranicím království. Hráči tomu musí zabránit. Pomocí svých věží a hrdinů musí zničit nepřátele dříve, než dojdou k hranicím království, a také musí uzavřít všechny portály. Podmínky vítězství nebo porážky jsou v každém scénáři jiné, ale hráči vždy hrají několik kol, dokud není některá z podmínek splněna. Každé kolo je rozděleno do šesti fází v následujícím pořadí.

1. FÁZE PŘÍCHOD NOVÝCH HORD

Na začátku každého kola přijdou nové nepřátelské hordy. Nové hordy hráči vloží do podložky a položí je na cestu.

2. FÁZE HRANÍ KARET VĚŽÍ A HRDINŮ

S nepřátelskými hordami budou hráči bojovat pomocí svých věží a hrdinů. Většinu akcí hráči provedou v této fázi, kterou mohou všichni odehrát současně. Budou hrát věže z ruky nebo je vylepšovat a předávat jiným hráčům. Věže poté udělí zranění buď ve formě dílků poškození různých tvarů, nebo pomocí figurek vojáků, na základě schopností každé z věží. Hrdinové mají jedinečnou sadu schopností pro boj s nepřáteli a mohou být aktivováni zahráním karet hrdinů. Ve většině scénářů bude k dosažení vítězství potřeba zničit všechny portály. V některých však budou hráči muset porazit mocné bossy.

3. FÁZE PORAŽENÍ KARET HORD

Jakmile všichni hráči provedou své akce, zkontrolují, zda nejsou na některých kartách hord překryti všichni nepřátelé. V tom případě jsou takovéto hordy poraženy. Pokud však je na podložce také hrdina, dostane 1 zranění. Za poražené hordy získají hráči krystaly, které mohou využít k nákupu nových věží v 6. fázi.

4. FÁZE POHYB KARET HORD

Všechny zbývající hordy hráči posunou směrem k východu z mapy. Hordy s hrdiny nebo s vojáky se neposouvají, ale vojáci a hrdinové na nich dostanou zranění. Pokud některá z hord dosáhne východu (tedy opustí mapu), dojde k útoku na království. Je-li království zničeno, hráči prohrávají!

5. FÁZE ODEBRÁNÍ KARET VĚŽÍ A HRDINŮ

Hráči si vezmou všechny své karty zpět do ruky, aby je mohli použít v dalším kole.

6. FÁZE UTRÁCENÍ KRYSTALŮ

Hráči mohou za získané krystaly nakupovat nové věže. Krystaly jsou pro všechny hráče společné, takže se musí společně domluvit, jakou věž koupí a který z hráčů si ji vezme do ruky.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Pokud není u scénáře uvedeno jinak, hráči zvítězí na konci kola, ve kterém se jim podaří zničit poslední portál.

PROHRA

Hráči ihned prohrají, pokud jsou odebrány všechny žetony zdraví u východu z mapy.

Hráči ihned prohrají, pokud do království vstoupí karta portálu nebo figurka bosse.

PODROBNÝ POPIS

1. FÁZE: PŘÍCHOD NOVÝCH HORD

Počínaje balíčkem nepřátel umístěným u žetonu příchodu s nejnižším číslem a postupně u všech ostatních otočí hráči horní kartu lícem nahoru.

POZNÁMKA

V prvním kole hry hráči 1. fázi vynechají.

Každou z těchto karet hráči vloží do podložky hordy a tu položí na pole s cestou přímo před balíčkem nepřátel, ze kterého karta pochází.

Každá karta hordy má na jedné straně fialový okraj. Hráči natočí kartu tak, aby tento fialový okraj byl rovnoběžně s nejbližším východem.

Je-li pole obsazeno, hráči podložku položí na první volné pole s cestou mezi žetonem příchodu a východem. Pokud nebude na cestě dostatek volných polí, může dojít k tomu, že horda dosáhne východu ihned při příchodu!

Hrdinové na cestě nebrání tomu, aby na jejich pole byla umístěna horda. Pokud by měla být na pole s hrdinou umístěna horda, posunou hráči hrdinu na sousední prázdné pole nebo stavební místo. Pokud žádné takové pole volné není, vrátí hrdinu na desku jeho hráče. Hordu poté položí na pole, kde původně stál hrdina.

2. FÁZE: HRANÍ KARET VĚŽÍ A HRDINŮ

Pokud byl některý z hrdinů v minulém kole poražen a není na začátku této fáze ve hře, může jej jeho hráč oživit. To provede tak, že nastaví hrdinovo zdraví na plný počet a postaví jeho figurku. Kartu hrdiny hráč položí na svoji desku. V tomto kole nesmí provádět se svým hrdinou žádné akce! Zároveň si neobnovuje použité zvláštní schopnosti!

Každý hráč může provést libovolný počet akcí, dokud mu to jeho karty umožňují. Hráči mohou provádět své akce současně nebo jeden po druhém (v libovolném pořadí). Každý hráč musí nejprve dokončit všechny kroky jedné akce, než začne provádět další.

HRÁČI MOHOU PROVÁDĚT NÁSLEDUJÍCÍ AKCE:

- Hrát karty věží
- Předávat karty věží
- Hrát kartu svého hrdiny

POPIS KARTY VĚŽE

- A Jméno věže
- B Úroveň věže
- C Typ poškození udělený věží (fyzické, magické, univerzální)
- D Počet a tvar dílků poškození
- E Směrové šipky

HRANÍ KARET VĚŽÍ

Při zahrání karty věže ji hráč položí ze své ruky na stavební místo svojí barvy.

Věž nemůže být položena na místo s figurkou hrdiny, jinou věží (výjimkou jsou věže s vojáky) ani na stavební místo jiného hráče.

Každá věž má jeden nebo více útoků (jak ukazují dílky poškození na kartě). Jakmile hráč zahraje kartu věže, musí jedenkrát provést všechny její útoky, které mají platný cíl. Na každé kartě je uvedený typ útoku a směr, kterým věž střílí. Natočení věže zároveň určuje směry útoku a natočení dílků poškození.

A **SMĚROVÉ ŠIPKY:** Směrové šipky ukazují, jak daleko a jakým směrem věž střílí. Je-li na kartě více šipek, znamená to, že věž dokáže cílit na více polí na cestě.

IKONY SMĚROVÝCH ŠIPEK	POPIS ÚTOKU
	PŘÍMÝ: Tento útok může cílit na pole přímo sousedící s věží ve směru šipky.
	ŠIKMÝ: Tento útok může cílit na pole diagonálně sousedící s věží ve směru šipky.
	NEPŘÍMÝ: Každá šipka navíc ve stejném směru umožňuje věži cílit na pole vzdálené o jedno pole dále v přímém směru od věže.
	PŘESNÝ: Tento útok může cílit na libovolné pole na mapě.

Obě věže, jak Učeň, tak Ostrostřelci, mohou zaútočit na pole A i B.

B **TYPY ÚTOKU A OBRANY:** Typ útoku je označen symbolem a barvou šipek a určuje tak, kteří nepřátelé mohou být útokem překryti. Typy obrany nepřátel jsou také označeny symboly, které určují, kterým typem útoku nemohou být daní nepřátelé překryti.

SYMBOL	TYP ÚTOKU
	FYZICKÝ ÚTOK Směrové šipky jsou červené.
	MAGICKÝ ÚTOK Směrové šipky jsou modré.
	UNIVERZÁLNÍ ÚTOK Může překrývat nepřátele s fyzickou i magickou odolností. Směrové šipky jsou fialové.

SYMBOL	TYP OBRANY
	FYZICKÁ ODOLNOST Nemůže být překryta fyzickým útokem z věží, od vojáků ani ze zvláštních schopností hrdinů.
	MAGICKÁ ODOLNOST Nemůže být překryta magickým útokem z věží, od vojáků ani ze zvláštních schopností hrdinů.
	SMRTÍCÍ Může být překryta pouze dílky zranění, ne vojáky ani hrdiny.

C **ÚTOK S DÍLKY POŠKODZENÍ:** Jakmile proběhne útok, umístí hráč na hordu, na niž věž útočila, dílek poškození. Dílek musí umístit tak, aby jeho natočení odpovídalo vyobrazení na kartě věže. Hráč nemůže dílek otáčet ani převracet, pokud není na kartě věže symbol libovolného otáčení.

LIBOVOLNÉ OTÁČENÍ: Dílky poškození umisťované při vyhodnocování útoku s tímto symbolem mohou hráči libovolně otáčet a převracet.

Dílky poškození se nemohou překrývat, nemohou překrývat ani vojáky ani figurku hrdiny a musí být umístěny tak, aby byly celou plochou umístěny na jedné kartě hordy.

Někteří nepřátelé na kartě hordy mohou být odolní proti některým typům útoku (což určuje symbol). To znamená, že tento nepřítel nemůže být překryt dílkem s tímto typem útoku.

! POZNÁMKA

Aby hráči porazili kartu hordy, musí překrýt všechny nepřátele vyobrazené na kartě.

Má-li některý z útoků více směrových šipek a více dílků poškození, může hráč tyto dílky poškození položit libovolně na hordy v dosahu útoku věže.

Výjimkou jsou věže, na nichž je mezi dílky poškození uvedeno znaménko „+", v takovém případě musí hráč umístit dílky poškození na stejnou hordu.

Zásoba dílků poškození není omezená. V ojedinělých případech se však může stát, že v zásobě nebude potřebný dílek. V tom případě hráč může použít jiný dílek stejného tvaru nebo požadovaný tvar složit z několika menších dílků.

Věže s vojáky

Některé věže, jako například Věž 1. úrovně – Domobrana, poskytují místo dílků útoku vojáky. Pokud hráč zahraje Věž s vojáky, vezme si ze zásoby uvedený počet figurek vojáků a umístí je na hordu v dosahu věže.

Voják může být umístěn kamkoliv na kartu hordy, a překrýt tak jedno libovolné políčko, pokud to umožňuje typ útoku. Vojáci nemohou být umístěni na již umístěný dílek poškození, na jiného vojáka nebo na figurku hrdiny.

Vojáci nemohou být umístěni na prázdné políčko na kartě hordy. Pokud hráč nemůže podle těchto pravidel vojáka umístit, přichází o něj a vrátí jej do společné zásoby.

Voják má 1 bod zdraví, takže jakmile dostane zranění, vrací se zpět do společné zásoby.

Vojáci nejenže útočí na nepřátele, ale také brání hordě, na níž jsou umístěni, v pohybu, což může být zásadní při zpomalení náporu nepřátel!

Zásoba figurek vojáků je omezená. Jsou-li již všechny figurky umístěny na kartách hord, hráči již další vojáky umístit nemohou. Mohou však přemístit vojáky z jedné karty na jinou, která je v dosahu právě zahrané Věže s vojáky.

Obvykle hráči mohou na jedno své stavební místo zahrát jen jednu věž. Věž s vojáky však může být zahrána na jinou věž nebo jiná věž může být zahrána na věž s vojáky. Hráč tak může mít na jednom svém stavebním místě zahrané dvě věže, pokud je alespoň jedna z těchto věží s vojáky (je také povolené zahrát věž s vojáky na jinou věž s vojáky). Takto může hráč věže zahrát pouze na své karty stavebních míst.

Helena zahrála Věž střelců, aby zaútočili na kartu hordy. Směrové šipky jí umožňují zaútočit na hordu na sousedním poli cesty a umístit na ni uvedený dílek zranění. Protože na Věži není symbol libovolného otáčení, nemůže dílek otočit tak, aby překryla dva vlky. Při ponechání vertikálního natočení dílku poškození však může překrýt 1 goblina a 1 vlka nebo 2 gobliny.

A

B

David již zahrál Věž s domobranou. Vzhledem k tomu, že se jedná o Věž s vojáky, může na ni zahrát Věž s lučištníky a zaútočit s ní podle běžných pravidel.

KARTY PORTÁLŮ

Ve většině scénářů mají hráči za úkol zničit všechny portály, pokud sešit scénářů neuvádí jinak. Portály jsou mocné zdroje magie a časové energie, takže útoky na portály mohou způsobit ztracení věže v čase. Počet karet portálů se v jednotlivých scénářích liší.

Uprostřed karty portálu je uvedeno číslo úrovně věží. Toto políčko s číslem nesmí být překryto dílkem poškození ani vojákem. Musí zůstat vždy viditelné, neboť označuje minimální úroveň věže, která na portál může zaútočit. Věž musí mít stejnou nebo vyšší úroveň, než je uvedeno na kartě portálu.

Jestliže hráč zaútočí věží na portál, umístí dílek poškození běžným způsobem a poté otočí kartu věže lícem dolů. Na konci 5. fáze hráči vrátí všechny takové věže zpět do společné zásoby.

Věž bude otočena lícem dolů i v případě, že by na portál využila pouze jeden ze svých útoků. V takovém případě se nejprve vyhodnotí všechny útoky takové věže a poté je karta otočena lícem dolů.

Věž nemusí útočit na portál, má-li v dosahu jiné možné cíle. Je-li portál jediným možným cílem, musí hráč použít všechny útoky na kartu portálu. Hráč se nemůže rozhodnout, že nezaútočí.

VÝJIMKA: Jsou-li všichni nepřátelé na kartě portálu již překryti, nemusí hráči umisťovat dílky poškození na prázdná políčka na kartě portálu. A nemusí tak otáčet takovou věž lícem dolů.

Hrdinové se mohou pohybovat přes karty portálů, ale nikdy nesmí ukončit svůj pohyb na kartě portálu. Žádné z dílků poškození od hrdinů nemohou být použity na karty portálů.

Karty portálů se pohybují stejně jako všechny ostatní karty hord. Jediným rozdílem je, že pokud karta portálu opustí mapu východem, hráči ihned prohrávají!

PŘEDÁVÁNÍ KARET VĚŽÍ

Má-li hráč v ruce kartu věže, kterou nehodlá v tomto kole použít, může ji předat jinému libovolnému hráči.

Hráč předávající kartu věže ji nejprve musí vylepšit. To provede tak, že ze společné zásoby vezme o jednu úroveň vyšší věž stejného typu. Tu poté položí lícem dolů do oblasti pro předané věže na desce hráče, kterému věž předává. Kartu věže z ruky nakonec vrátí na odpovídající místo do společné zásoby.

POZNÁMKA

Toto je jediný způsob, jak vylepšovat své věže, proto si začněte předávat karty co nejdříve a dělejte to často!

Zásoba karet věží je omezená. Pokud v zásobě není karta nutná pro zvýšení úrovně věže, není možné takovou kartu vylepšit. Místo toho musí hráč tuto kartu předat bez vylepšení, lícem dolů, do oblasti pro předané věže na desce hráče, kterému věž předává.

Nejvyšší možná úroveň věže je stanovena vybraným scénářem.

POPIS DESKY HRDINY

- **A** Hrdinův základní útok
- **B** Dvě volná místa na hrdinovy zvláštní schopnosti
- **C** Místo na hrdinovu kartu
- **D** Hrdinovo jméno
- **E** Hrdinovy body zdraví
- **F** Hrdinovy body pohybu
- **G** Místo na předané věže
- **H** Průběh kola
- **I** Symboly a hrdinovy schopnosti
- **J** Hrdinova počáteční sada věží

HRANÍ KARTY HRDINY

Hráči aktivují hrdinu tím, že zahrají svou kartu hrdiny a umístí ji na svou desku hrdiny.

PAMATUJTE: *Pokud byl hrdina na začátku tohoto kola oživen, nemůže ho hráč aktivovat, protože jeho karta je již položena na jeho desce.*

Jakmile je hrdina aktivován, může hráč provést jeho akci a pohnout jeho figurkou, v libovolném pořadí.

A POHYB FIGURKOU HRDINY

- Hráč může pohnout figurku hrdiny o jedno pole za každý bod pohybu na hrdinově desce. Pokud hrdina během pohybu provede akci, nesmí už v tomto kole pokračovat v pohybu (viz níže).
- Figurky hrdinů se mohou pohybovat jak ortogonálně, tak i diagonálně. Mohou se pohybovat po cestách, přes prázdná pole, přes stavební místa (s věžemi i bez věží) a přes pole s hordami. Nemohou se pohnout mimo mapu a nemohou ukončit pohyb na poli s věží.
- Figurky hrdinů se mohou pohybovat přes kartu portálu, ale nesmí na ní ukončit pohyb.
- Pokud je figurka hrdiny na hráčově desce, musí být první bod pohybu použit k postavení figurky na cestu sousedící s východem z mapy.
- Na útocích a zvláštních schopnostech hrdinů mohou být směrové šipky, proto je důležité, kterým směrem je figurka natočená. Natočení figurky totiž určuje, která pole může hrdina zasáhnout. Směr, kterým je figurka natočená, si hráč zvolí po pohybu.

Pokud hrdina ukončí pohyb na kartě hordy, dojde ke střetnutí. Hráč umístí figurku tak, aby její podstavec překrýval 2×2 políčka na kartě hordy. Pokud na kartě hordy není takové místo, hrdina nesmí na takové kartě hordy ukončit pohyb.

Při střetnutí hráč využívá hrdinu k přímému útoku na nepřátele. Jeho útok se považuje za univerzální a může překrýt všechny nepřátele (i s fyzickou či magickou odolností) kromě smrtících.

B Provedení jedné akce

Každý hrdina má základní útok a zvláštní schopnosti. Hrdinové nemohou útočit na karty portálů. Hrdina může jako akci provést základní útok, použít zvláštní schopnost nebo si odpočinout.

Základní útok:

Každý hrdina má jeden ze dvou typů základního útoku, pomocí něhož umisťuje dílky poškození, podobně jako to dělají věže. Každý hrdina má svoji vlastní sadu těchto dílků.

- **Útoky na blízko** (bez směrových šipek) mohou být umístěny pouze na hordu, s níž je hrdina ve střetnutí (viz strana 20). Nemohou překrývat jiné dílky poškození, vojáky nebo hrdiny a nesmí přesahovat mimo kartu hordy.

- **Střelecké útoky** (se směrovými šipkami) fungují naprosto stejně jako útoky věží. Hrdina je nemůže použít na kartu hordy, na níž stojí jeho figurka.

Hrdinovy zvláštní schopnosti:

Každý hrdina má jedinečné zvláštní schopnosti s mocnými efekty. Každá schopnost je představována dílkem, na němž je krátký popis dané schopnosti. V případě nejasností je podrobný popis všech zvláštních schopností hrdinů na stranách 22–24.

Hráč může využít hrdinovu zvláštní schopnost, pouze pokud je dílek této schopnosti položen lícem nahoru. Po použití schopnosti hráč dílek otočí lícem dolů. Dílky použitých zvláštních schopností hráč otočí zpět lícem nahoru, pokud hrdina provede akci odpočinek.

Existují dva různé typy zvláštních schopností: okamžité a trvalé .

- **Okamžité schopnosti** obvykle způsobují zranění nepřátelům.
- **Trvalé schopnosti** jsou aktivní až do konce kola a mohou probíhat během kterékoliv fáze (podle popisu na dílku schopnosti).

- **Ochrana** je jedním druhem trvalé schopnosti, která hrdinu chrání před všemi typy útoků (včetně pohybu hordy, poražení hordy, zaměření a efektů bossů) až do konce kola. Ochrana neplatí pro vojáky. Hráči musí pozorně číst popis, aby věděli, kterého hrdinu schopnost chrání.

ODPOČINEK: Při provedení této akce hráč přesune žeton zdraví na desce svého hrdiny zpět na nejvyšší hodnotu a otočí lícem nahoru všechny své použité dílky zvláštních schopností.

ZRANĚNÍ HRDINŮ: Hrdinové mohou být zraněni několika způsoby, včetně situace, kdy stojí hrdina na konci 3. fáze na kartě poražené hordy. Pokud je hrdina zraněn, hráč si přesune žeton zdraví o jedno pole doleva za každé zranění. Pokud hráč přesune ukazatel na , je hrdina poražen. V takovém případě hráč položí figurku hrdiny na bok na desku hrdiny. Na začátku dalšího kola jej hráč musí oživit.

Na prvním obrázku začíná Alleria na cestě A. Chce se přidat ke Zhořovi na kartě hordy B. Pohne se tedy o dvě pole, nejprve diagonálně na věž s čarodějem a poté ortogonálně, aby se střetla s hordou B.

Na druhém obrázku je již vidět, jak Alleria porazila dva nepřátele na kartě hordy B tím, že je její podstavec překryl. Alleria poté provede svůj základní útok, což znamená, že umístí na sousední kartu hordy C dílek poškození, čímž porazí poslední dva nepřátele na sousední kartě. Obě karty hord B i C jsou poraženy, ale jak Zhoř, tak Alleria dostanou po jednom zranění za to, že jejich figurky stojí na poražených kartách hord.

3. FÁZE: PORAŽENÍ KARET HORD

TATO FÁZE PROBÍHÁ V NÁSLEDUJÍCÍM POŘADÍ:

1 ODSTRANĚNÍ PORAŽENÝCH HORD A ZISK KRYSTALŮ

JSOU-LI VŠICHNI NEPŘÁTELÉ NA KARTĚ HORDY PŘEKRYTI DÍLKY POŠKOZENÍ, VOJÁKY NEBO HRDINY, HRÁČI TAKOVOU KARTU I S PODLOŽKOU ODSTRANÍ Z MAPY.

VŠECHNY DÍLKY POŠKOZENÍ A VOJÁKY HRÁČI VRÁTÍ DO SPOLEČNÉ ZÁSOBY.

HRÁČI VEZMOU KARTU Z PODLOŽKY A NA JEJÍ RUBOVÉ STRANĚ NAJDOU POČET KRYSTALŮ, KTERÉ ZA PORAŽENÍ HORDY ZÍSKAJÍ. ZÍSKANÉ KRYSTALY HRÁČI UKLÁDAJÍ DO SPOLEČNÉ ZÁSOBY POBLÍŽ VÝCHODU Z MAPY. KARTA HORDY JE POTÉ ODSTRANĚNA ZE HRY.

2 ZRANĚNÍ HRDINŮ

JESTLIŽE NA KARTĚ HORDY V OKAMŽIKU, KDY JE PORAŽENA, STOJÍ FIGURKA HRDINY, DOSTANE TENTO HRDINA 1 ZRANĚNÍ. FIGURKA HRDINY POTÉ ZŮSTÁVÁ NA POLI, ZE KTERÉHO BYLA PORAŽENÁ HORDA ODSTRANĚNA.

3 KONTROLA PORTÁLŮ

POKUD HRÁČI ZNIČILI PORTÁL, OVĚŘÍ V POPISU SCÉNÁŘE V SEŠITU SCÉNÁŘŮ, KOLIK PORTÁLŮ JE SOUČÁSTÍ BALÍČKU HORDY. JESTLIŽE HRÁČI ZNIČILI POSLEDNÍ PORTÁL Z BALÍČKU, PAK JE TOTO KOLO POSLEDNÍM VE HŘE. HRÁČI DOHRAJÍ ZBÝVAJÍCÍ FÁZE KOLA, A POKUD NA KONCI KOLA NENÍ KRÁLOVSTVÍ ZNIČENO, TAK HRÁČI ZVÍTĚZÍ!

4. FÁZE: POHYB KARET HORD

KARTY HORD SE BUDOU POKOUŠET POHYBOVAT SE SMĚREM K VÝCHODU Z MAPY, JE-LI TO MOŽNÉ. PŘED POHYBEM HORDY HRÁČI VŽDY NEJPRVE ZKONTROLUJÍ VIDITELNÉ SYMBOLY SCHOPNOSTÍ NA KARTĚ HORDY (VIZ NÍŽE).

! POZNÁMKA

PORTÁLY A BOSSOVÉ SE POHYBUJÍ STEJNĚ JAKO KARTY HORD, A POKUD PORTÁL NEBO BOSS OPUSTÍ MAPU VÝCHODEM, HRÁČI IHNED PROHRÁVAJÍ.

1 VŽDY PŘED POHYBEM HORDY HRÁČI OVĚŘÍ, ZDA NA KARTĚ NEJSOU VIDITELNÉ SYMBOLY SCHOPNOSTÍ, JAKO NAPŘÍKLAD:

LÉČENÍ, **ZRYCHLENÍ** A **ZAMĚŘENÍ**.

TYP NEPŘÍTELE	SCHOPNOST
	LÉČENÍ KARTA HORDY S LIBOVOLNÝM POČTEM SYMBOLŮ LÉČENÍ PŘINUTÍ HRÁČE, ABY PŘED POHYBEM Z HORDY ODSTRANILI VŠECHNY DÍLKY POŠKOZENÍ. OVĚŘENÍ TOHOTO SYMBOLU MUSÍ PROBĚHNOUT PŘED OVĚŘENÍM VŠECH OSTATNÍCH SYMBOLŮ.
	ZRYCHLENÍ KARTA S LIBOVOLNÝM POČTEM SYMBOLŮ ZRYCHLENÍ SE POHNE DVAKRÁT ZA KOLO.
	ZAMĚŘENÍ KARTA S LIBOVOLNÝM POČTEM SYMBOLŮ ZAMĚŘENÍ UDĚLÍ PO POHYBU JEDNO ZRANĚNÍ KAŽDÉMU HRDINOVI NA SOUSEDNÍCH POLÍCH (SOUSEDÍCÍCH S NOVOU POZICÍ NA CESTĚ).

2. Počínaje hordou nejblíže k východu a dále následující nejbližší atd. hráči pohnou každou hordou na následující pole na cestě směrem k východu. Při pohybu hordou musí hráči zachovat její natočení, tedy aby fialová linka byla vždy rovnoběžně s východem.

- Hordy, na kterých jsou vojáci nebo hrdinové, se nepohnou. Každý voják a každý hrdina na kartě hordy dostane jedno zranění.

! POZNÁMKA

Jakmile je zraněn voják, vrátí jej hráči do společné zásoby.

- Je-li na kartě hordy symbol zrychlení, pokusí se pohnout dvakrát. Vojáci zabrání pouze prvnímu pohybu. Hrdinové zabrání oběma pohybům, ale dostanou 2 zranění. Jestliže je hrdina prvním zraněním poražen, odstraní jej hráč z karty hordy a druhému pohybu už tak nezabrání.
- Jestliže se karta hordy přesune na pole, na němž stojí figurka hrdiny, postaví hráč hrdinu na libovolné sousední pole s cestou bez hordy nebo prázdným stavebním místem. Pokud na mapě žádné takové pole není, postaví si hráč figurku hrdiny na svou desku.
- V případě, že se má horda pohnout na pole, na němž již stojí jiná horda, přeskočí pohybující se horda toto pole a pohne se na následující volné pole směrem k východu. Je tedy možné, že pohybující se horda takto přeskočí několik jiných hord. Může dojít i k tomu, že horda díky tomu opustí mapu!
- V některých scénářích mohou být rozcestí. V takovém případě se nejprve pohnou všechny hordy na cestě, směřující k žetonu příchodu s nejnižším číslem, poté s druhým nejnižším atd., dokud se nepohnou všechny hordy.

3. Jestliže karta hordy opustí mapu východem, spočítají hráči nepřekryté nepřátele na kartě hordy a za každého takového nepřítele odeberou jeden žeton zdraví ze zásoby poblíž východu. Pokud hráči odstraní všechny žetony z této zásoby, je království poraženo a hráči prohrávají!

Žetony zdraví představují počet obránců království. Jsou-li všichni poraženi, království padlo a hráči ihned prohrávají. Občas si můžete dovolit pustit do království jednu, dvě hordy. Ale nic se nesmí přehánět!

4. Pokud království zbývají nějaké body zdraví, otočí hráči karty hord, kterým se podařilo dosáhnout východu, lícem dolů a získají vyobrazený počet krystalů. Karty hord poté hráči vrátí do krabice.

Tento obrázek ukazuje, v jakém pořadí by se hordy pohybovaly, pokud by na každém poli byla jedna horda:

Na prvním obrázku je vidět situace na začátku 3. fáze. Na cestě jsou tři karty hord. Všichni nepřátelé na kartě A jsou překryti, tím je tato horda poražena a odstraněna. Malik a 2 vojáci dostanou po jednom zranění. Vojáci se vrací do zásoby a Malik prozatím zůstává na místě.

Hordy B a C nebyly poraženy a mohou se tak pohnout (4. fáze).

Na druhém obrázku se již druhá horda B pohnula o jedno pole směrem k východu. Malik se tak musí přesunout a jeho hráč vybere sousední pole, na které se přesune.

Protože je na hordě B symbol zrychlení a zároveň na kartě nejsou ani vojáci, ani hrdinové, pohne se horda podruhé. Dostane se tak mimo mapu a udělí království 5 zranění, jedno za každého nepřekrytého nepřítele. Naštěstí království zbývají ještě 2 body zdraví, takže hráči zatím neprohráli.

Na třetím obrázku je vidět, že horda C se nepohnula, neboť na ní jsou tři vojáci a hrdina Magnus. Všechny symboly jsou překryté, takže se tato schopnost nevyhodnocuje. Magnus a všichni vojáci dostanou 1 zranění, protože zabránili hordě v pohybu. Vojáci se vrátí do společné zásoby. Magnusovo zdraví klesne na nulu, je tedy poražen. Hráč si jeho figurku položí na bok na svoji desku hrdiny. Magnuse si tento hráč musí oživit na začátku následujícího kola.

5. FÁZE: ODEBRÁNÍ KARET VĚŽÍ A HRDINŮ

- Každý hráč si vezme do ruky všechny věže ze svých stavebních míst.
- Každý hráč si vezme do ruky všechny karty věží z místa pro předané věže na desce svého hrdiny (tedy věže, které mu předali ostatní hráči).
- Každý hráč si vrátí do ruky svoji kartu hrdiny.

Počet karet v ruce není nijak omezen.

POZNÁMKA

Věže, které jsou na stavebních místech položené lícem dolů, vrací hráči do společné zásoby, protože byly v tomto kole zničeny.

6. FÁZE: UTRÁCENÍ KRYSTALŮ

Hráči se společně dohodnou, které karty věží chtějí koupit a kteří z hráčů je získají. Získané krystaly jsou společné – krystaly nikdy nezískává jeden hráč.

- Hráči mohou utratit 2 krystaly za věž 1. úrovně ze společné zásoby. Poté určí, který hráč si ji vezme do ruky.
- Hráči mohou utratit 3 krystaly za věž 2. úrovně ze společné zásoby. Poté určí, který hráč si ji vezme do ruky.

Hráči mohou nakoupit libovolný počet věží, dokud na ně mají krystaly. Zakoupené věže si mohou libovolně rozdělit.

Zásoba krystalů je omezená. Pokud v zásobě nejsou žádné krystaly, nemohou je hráči získávat, dokud nějaké z nich neutratí.

VÍTĚZSTVÍ NA KONCI KOLA

Na konci kola hráči ověří, jestli vyhráli. Pokud popis scénáře neříká jinak, hráči vždy zvítězí, jakmile zničí poslední kartu portálu. Všimněte si, že ověření vítězství je vždy až na konci kola.

HRA JEDNOHO HRÁČE

Kampaň může hrát jeden hráč sám. Scénáře připraví podle popisu v sešitu scénářů a podle zvolené obtížnosti nachystá počáteční zdroje.

Při hře jednoho hráče jsou tři změny v pravidlech:

1 HRANÍ KARET VĚŽÍ

Na mapě jsou vždycky tři barvy stavebních míst, z nichž hráč musí na začátku každého kola jednu zvolit. Stavební místa zvolené barvy nesmí v daném kole hráč používat ke stavbě věží. V jiných případech fungují podle běžných pravidel.

- Hráč může vždy stavět věže na bílých stavebních místech (dostupných v některých scénářích).
- Hráč si nemůže ve dvou kolech po sobě zvolit stejnou barvu.

2 STŘÍDAČKA HRDINŮ

Při hře jednoho hráče hráč hraje za jednoho hrdinu, kterému říkáme „hlavní hrdina". Hráč si kromě hlavního hrdiny připraví také „střídačku" složenou až ze tří dalších hrdinů. Každý z hrdinů na střídačce může do hry vstoupit na jedno kolo, na jehož konci je odstraněn ze hry. V takovém kole hráč může aktivovat jak svého hlavního hrdinu, tak hrdinu ze střídačky. Toho hráč postaví kamkoliv na mapu a provede jeho základní útok. Na konci kola hráč hrdinu ze střídačky odstraní ze hry a po zbytek této hry jej už hráč nebude smět použít. Všechny dílky poškození od odstraněného hrdiny zůstávají ve hře, dokud není poražena horda, na níž jsou umístěny.

3 VYLEPŠOVÁNÍ VĚŽÍ

Při vylepšování věží ve hře jednoho hráče odloží hráč kartu věže do společné zásoby a vezme si ze zásoby věž stejného typu o jednu úroveň vyšší. Tu si poté položí na místo pro předané věže na desce svého hrdiny.

POZNÁMKA

Při hře jednoho hráče jsou hrdinové s útokem na blízko mnohem silnější než hrdinové s útokem na dálku. Proto doporučujeme jako hlavního hrdinu jednoho z trojice Malik, Zhoř nebo Lilith.

REJSTŘÍK

V tomto rejstříku jsou všechny termíny, se kterými se během kampaně mohou hráči setkat. Doporučujeme zde hledat jen v případě potřeby, aby si hráči nepokazili zážitek z hraní.

ABECEDNÍ SEZNAM

BOSS – Speciální nepřítel, který se objevuje v některých scénářích. Všechna pravidla pro bosse jsou popsána v jednotlivých scénářích.

CESTA – Část mapy, po níž se pohybují podložky s hordami. Spojuje žetony příchodu s východem z mapy a je tvořena několika poli.

DĚLOSTŘELECKÉ VĚŽE – Tyto věže při útoku umisťují několik dílků poškození. Patří mezi ně Ostřelovači (1. úroveň), Dělostřelci (2. úroveň), Kanonýři (3. úroveň), Tlustá Berta (4. úroveň) a Tesla X104 (4. úroveň).

DÍLKY POŠKOZENÍ – Dílky různých tvarů a velikostí, které představují zranění, která věže, kouzla a hrdinové udělují nepřátelům. Pokládají se na karty hord, tak aby překrývaly nepřátele. Každý typ věží má své vlastní graficky rozlišené dílky různých tvarů. Každý hrdina má taktéž svoji sadu dílků s jedinečnou ilustrací odpovídající jeho schopnostem.

DOTÝKAT SE – Tento výraz je používán, jestliže je libovolný komponent ortogonálně vedle jakéhokoliv jiného komponentu.

DUCH – Symbol ducha je tvořen symbolem 1×3 políčka. Tato políčka nemohou být překryta hrdiny, vojáky ani dílky poškození a není nutné je pro poražení hordy překrýt.

Ve scénářích, v nichž se vyskytují duchové, musí hráči vytvořit balíček šesti karet duchů (se symbolem ducha a dvěma krystaly na zadní straně). Tento balíček hráči ponechají mimo herní oblast.

Je-li horda s duchem poražena, všichni hrdinové na ní se musí, kromě jednoho zranění, přesunout na sousední volné pole (pokud žádné takové pole není, musí se vrátit zpět na svoji desku). Poté hráči vezmou kartu z balíčku karet duchů, dají ji do podložky a položí ji na pole, kde byla předchozí horda s duchem poražena. Hráči za poražení hordy s duchem nezískají žádné krystaly (jak je vidět na zadní straně takové karty hordy). Krystaly na sobě však mají karty duchů, za jejichž poražení hráči získají dva krystaly.

FYZICKÉ POŠKOZENÍ – Typ poškození některých útoků. Útoky udělující fyzické poškození nemohou být použity k překrytí nepřátel s fyzickou odolností.

HORDA – Horda je tvořena rozličnými nepřáteli na jedné kartě. Hordy jsou považovány za jeden prvek, ale každý nepřítel na ní může být jiný. Karty hord hráči vkládají do podložek.

HRDINOVÉ – Jsou hlavními postavami, s nimiž hráči hrají. Každý hrdina má svoji figurku, desku a kartu ke spouštění schopností. Každý hrdina má základní útok a 4 různé zvláštní schopnosti. Hrdinové mohou překrývat nepřátele (ne však portály a bosse) podstavcem svojí figurky, čímž zabrání hordě v pohybu.

KOUZELNICKÉ VĚŽE – Tyto věže udělují větší zranění než ostatní věže. Zranění z těchto věží je magického typu. Patří mezi ně Čarodějný učeň (1. úroveň), Čaroděj (2. úroveň), Mág (3. úroveň), Arcimág (4. úroveň) a Černokněžník (4. úroveň).

KRÁLOVSTVÍ – Obecný pojem pro oblast, kterou se hrdinové snaží bránit. Nemá svoje pole na mapě, ale je za východem z mapy. Má zásobu bodů zdraví a v závislosti na scénáři může mít i další schopnosti nebo pravidla.

KRYSTAL – Společný zdroj, který hráči získávají za poražení hord a který pokládají vedle východu. Krystaly hráči používají k nákupu nových věží. Hráči mohou získat nejvýše 12 krystalů, pokud jich již 12 mají, mohou další získat až poté, co v 6. fázi nějaké utratí.

LÉČENÍ – Horda s libovolným počtem viditelných symbolů léčení hráče přinutí, aby před pohybem z takové hordy odstranili všechny dílky poškození. Tento symbol se vždy vyhodnocuje jako první před vyhodnocením ostatních symbolů.

LÉTAJÍCÍ – Symbol létajících nepřátel je vždy ve tvaru 1×2 políčka. Je v červeném poli, a tudíž nejde překrýt. Tento symbol nemusí být překryt, aby byla horda poražena.

Poznámka: Pokud do hry přijde létající horda, hráči ji vždy musí vložit do podložky hordy. Pokud jsou všechny podložky ve hře využívány, vezměte podložku zpod některé hordy ve hře a použijte ji pro umístění létající hordy.

Před pohybem létající hordy hráči vždy nejprve odstraní všechny vojáky a všechny hrdiny přesunou na sousední volné pole. Poté se horda pohne běžným způsobem. Pokud by se létající horda měla pohnout na pole, na němž je již jiná horda, nepřeskočí ji, ale místo toho se pohne na takovou hordu. To znamená, že létající hordy mohou ukončit svůj pohyb na jiné hordě. Pokud k tomu dojde, hráči nemohou útočit na hordu pod létající hordou.

Pokud mají hráči pohybovat sloupcem několika hord, vždy nejprve vyřeší pohyb horní hordy a poté postupně pohnou dalšími hordami.

Magické poškození – Typ poškození některých útoků. Útoky udělující magické poškození nemohou být použity k překrytí nepřátel s magickou odolností.

Nepřítel – Každý obrázek na kartě hordy je nepřítel. Existují různé druhy nepřátel s rozdílnými vlastnostmi, které je potřeba vyhodnocovat samostatně. Nepřátelé jsou součástí hordy.

Odpočinek – Jedna z akcí hrdinů, která jim umožňuje získat zpět všechny body zdraví a obnovit své použité zvláštní schopnosti. Pokud hrdina odpočívá, jinou akci již v tomto kole nemůže provést.

Ochrana – Efekt zvláštních schopností nebo akcí, které hrdiny chrání před tím, aby dostali zranění.

Okamžitá – Schopnost s jednorázovým efektem, který hráč vyhodnotí hned po zahrání takové schopnosti.

Oživení – Hrdina, který byl poražen a položen na desku hrdiny, musí strávit následující kolo oživením. Při oživení hráč figurku svého hrdiny postaví a nastaví ukazatel zdraví na nejvyšší hodnotu. Zvláštní schopnosti si hrdina při oživení neobnovuje.

Podložka hordy – Podložky na karty hord, pohybujících se po cestě.

Portál – Speciální karta, jejíž zničení je obvykle cílem scénáře. Na portály nemohou útočit hrdinové. Pokud je karta portálu přesunuta za východ z mapy, hráči ihned prohrávají.

Průzkumníci – Jsou speciální symboly, které mohou být na některých kartách hord. Taková horda má ve spodní části uvedenu řadu symbolů. Symboly jsou tří různých druhů a vždy jsou v řadě za sebou. Symboly odpovídají kartám krajiny použitých v daném scénáři k tomu, aby blokovaly cesty a některé žetony příchodu. Pokud do hry vstoupí karta hordy se symboly průzkumníků, hráči zkontrolují spodní řadu symbolů. Je-li stále ve hře karta odpovídající prvnímu symbolu v řadě, hráči odloží takovou kartu zpět do krabice a kartu hordy se symboly průzkumníků vloží do podložky, kterou položí na místo, odkud byla karta krajiny odložena. Pokud karta odpovídající prvnímu symbolu již ve hře není, hráči ověří následující symbol a poté případně poslední symbol. Pokud již byly odstraněny všechny tři karty krajiny, horda vstoupí do hry běžným způsobem (tedy na pole cesty u žetonu příchodu, z jehož balíčku byla karta tažena).

Červený pruh na kartách hord se symboly průzkumníků nemůže překrývat dílek poškození, hrdinové ani vojáci a jeho překrytí není nutné k poražení takové hordy.

Otevření nové cesty: Po odebrání karty krajiny budou hordy přicházet i od žetonů příchodu, který byl dosud blokován. V kole, v němž byla cesta otevřena, z daného balíčku karet hord nová horda nepřichází.

Přesný – Tento útok může cílit na libovolné pole na cestě.

Rozcestí – Na některých mapách budou rozcestí. Při pohybu hord se nejprve pohnou hordy na cestě vedoucí k žetonu příchodu s nejnižším číslem. Poté se pohnou hordy na cestě s druhým nejvyšším číslem atd. Hordy se vždy pohybují od těch nejblíže království po ty nejvíce vzdálené od království.

Směrové šipky – Symboly na věžích nebo zvláštních schopnostech, které ukazují, na které pole může daná věž nebo schopnost cílit.

Smrtící nepřátelé – Tito nepřátelé mohou být překryti pouze dílky poškození, ne vojáky ani hrdiny.

SOUSEDNÍ – Tento výraz používáme pro komponenty, které diagonálně nebo ortogonálně sousedí s libovolným jiným komponentem.

STAVEBNÍ MÍSTO – Pole kolem cesty, na která může být zahrána věž. Mohou být v barvách hráčů nebo v bílé barvě.

STŘELECKÉ VĚŽE – Tyto věže mají větší dostřel než ostatní věže. Patří mezi ně Střelci (1. úroveň), Lučištníci (2. úroveň), Ostrostřelci (3. úroveň), Hraničáři (4. úroveň) a Mušketýři (4. úroveň).

STŘETNUTÍ – Pokud hrdina ukončí svůj pohyb na kartě hordy, může svým podstavcem překrýt nepřátele. Tomuto se říká střetnutí s hordou.

STŘÍDAČKA HRDINŮ – Zásoba hrdinů, které může hráč jednorázově využít při hře jednoho hráče (kromě svého hlavního hrdiny). Viz pravidla pro hru jednoho hráče na straně 17.

TRVALÁ – Schopnost, jejíž efekt zůstává aktivní do konce kola, v němž byla schopnost zahrána. Některé zvláštní schopnosti mohou trvat i déle. V takovém případě je vždy v popisu vlastnosti nebo kouzla uvedeno, do kdy její efekt trvá.

TYPY ÚTOKŮ – Útok může být fyzický, magický nebo univerzální (nepočítá se ani jako fyzický ani jako magický). Nepřítel může být překrytý pouze útokem typu, proti němuž není odolný.

UNIVERZÁLNÍ ÚTOK – Může překrývat nepřátele s fyzickou i magickou odolností.

ÚTOK – Překrytí nepřítele dílkem poškození v důsledku hraní věží, kouzel nebo akcí hrdinů.

ÚTOK NA BLÍZKO – Útočná akce schopnosti hrdiny, která cílí na pole, na němž daný hrdina stojí.

ÚTOK NA DÁLKU – Útočná akce nebo zvláštní schopnost, která může cílit na hordu, na niž ukazují šipky spojené s útokem.

VELKÝ NEPŘÍTEL – Nepřátelé zabírající na kartě hordy 2×2 políčka. Opustí-li mapu horda s velkým nepřítelem, u kterého je alespoň jedno ze čtyř polí nepřekryté, království ztratí 4 body zdraví.

VĚŽ – Karta, kterou hráči hrají, aby útočili na hordy. Ve hře je několik typů a úrovní věží. Pokud hráč nehraje věž, může ji předat jinému hráči, čímž ji vylepší na vyšší úroveň.

VĚŽE S VOJÁKY – Tyto věže při útoku místo dílků poškození umisťují figurky vojáků. Věže vojáků mohou být zahrány na jiné věže a jiné věže mohou být zahrány na věže vojáků. Nejvyšší dovolený počet věží na jednom stavebním místě jsou dvě. Patří mezi ně Domobrana (1. úroveň), Pěšáci (2. úroveň), Rytíři (3. úroveň), Svatý řád (4. úroveň) a Barbaři (4. úroveň).

VOJÁCI – Figurky, které poskytují věže vojáků. Pokládají se na karty hord, stejně jako dílky poškození, aby překrývali nepřátele. Navíc dokážou, stejně jako hrdinové, zabránit hordám v pohybu. Mají pouze jeden bod zdraví, tudíž jsou odstraněni vždy, když dostanou zranění. Vojáci se pokládají na nepřátele a nemohou být položeni na smrtící nepřátele. Pokud nelze vojáka poskytnutého věží nebo jiným efektem na kartu hordy umístit, není takový voják poskytnut (zbytek efektu však proběhne).

VÝCHOD – Konec cesty, který představuje pole nejblíže ke království. Dosažení východu je cílem všech hord.

ZAMĚŘENÍ – Poté co se pohne horda s alespoň jedním viditelným symbolem zaměření, udělí jedno zranění každému hrdinovi na sousedních polích (tedy polích sousedících s polem, na něž se horda pohnula).

ZDRAVÍ – Tyto žetony představují počet obránců království a také počet bodů zdraví hrdinů.

ZRYCHLENÍ – Horda s alespoň jedním viditelným symbolem zrychlení se v tomto kole pokusí pohnout dvakrát za sebou.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI HRDINŮ – Schopnosti, které mohou hrdinové během hry používat. Podrobněji jsou vysvětleny na straně 22.

ŽETON PŘÍCHODU – Tyto žetony ukazují, v jakém pořadí a kudy hordy přicházejí na mapu, a také, v případě více cest na mapě, ukazují pořadí, v jakém se hordy na mapě pohybují (viz **ROZCESTÍ** výše).

PŘEHLED PRAVIDEL ZE SEŠITU SCÉNÁŘŮ

KOUZLA

Počínaje čtvrtým scénářem si hráči na začátku každé hry budou moci zvolit kouzla. Kouzla představují malé dílky, které dají hráčům možnost jednou za hru použít mocnou schopnost. Na zadní straně dílku je obrázek a název kouzla a jeden nebo dva symboly síly kouzla. Některé scénáře se během přípravy na tyto symboly odvolávají. V některých scénářích si hráči mohou vybírat pouze z kouzel s jedním symbolem, v jiných budou moci vybírat ze všech kouzel.

Během druhé fáze mohou hráči použít libovolná kouzla, která mají. Hráč kouzlo použije tak, že provede jeho efekt a dílek s kouzlem vrátí do krabice. Kouzla útočící na hordu nemohou být použita k útoku na portály nebo bosse.

OHNIVÝ DÉŠŤ: Toto kouzlo má jeden symbol síly. Hráč umístí dílky poškození 1×2 a 1×1 kamkoliv na jednu hordu. Jedná se o magický útok.

POSILY: Toto kouzlo má jeden symbol síly. Hráč umístí dva vojáky na libovolné hordy (na jednu nebo na dvě). Jedná se o univerzální útok.

HROMOBITÍ: Toto kouzlo má jeden symbol síly. Hráč umístí dílek poškození 1×2 na jednu hordu. Poté umístí dílek poškození 1×1 na každou hordu, která s první hordou sousedí. Jedná se o magický útok.

BLESKY: Toto kouzlo má jeden symbol síly. Hráč umístí čtyři dílky poškození 1×1 jeden vedle druhého. Každý následující dílek musí být umístěn tak, aby hranou sousedil alespoň s jedním dříve položeným dílkem blesků. Jedná se o fyzický útok.

OHNUTÍ ČASU: Toto kouzlo má dva symboly síly. Hráč umístí dílek poškození 1×2 na portál, hordu nebo na kartu života bosse. Poté vybere jednoho hrdinu, který dostane jedno zranění. Jedná se o univerzální útok.

ZLATÉ RUCE: Toto kouzlo má dva symboly síly. Hráč předá jednu věž spoluhráči a vylepší ji o dvě úrovně. Například předá-li kartu Střelci (1. úroveň), vylepší ji na Ostrostřelce (3. úroveň), místo běžného vylepšení na Lučištníky (2. úroveň). Vylepšenou věž hráč položí do oblasti pro předané věže jiného hráče, jako obvykle.

POZNÁMKA

Ve hře nejsou dílky poškození odpovídající těm vyobrazeným na dílcích kouzel. Hráči místo nich použijí libovolný dílek poškození stejného tvaru a velikosti ze zásoby.

BÍLÉ STAVEBNÍ MÍSTO

Počínaje pátým scénářem do hry vstoupí bílá stavební místa. Tato místa nepatří žádnému hráči, ale jsou všech hráčů. Na tato místa může zahrát věž kterýkoliv hráč.

Věže zahrané na bílá stavební místa nemusí odebrat hráč, který věž na toto místo zahrál. Při odebírání věží z bílých míst se hráči dohodnou, který z hráčů si věž odebere. Jsou-li na bílém místě dvě věže, může si každou z nich odebrat jiný hráč.

ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI HRDINŮ

ALLERIA VÁNEK

Alleria má figurku kočky. Ta funguje stejně jako ostatní hrdinové (platí pro ni všechna pravidla pro hrdiny). Kočka může být aktivována každé kolo: Může se pohnout až o 2 pole a může se střetnout s hordou. Je-li na hordě, která byla poražena, nedostane kočka žádné zranění a zůstane na poli, na němž byla horda. Jestliže dostane zranění jiným způsobem, je poražena a musí se vrátit na hrdinovu desku. Kočka se neoživuje. Místo toho ji hráč postaví na pole s Allerií poté, co použije svůj základní útok. Po prvním pohybu v každé hře postaví hráč kočku na pole s Allerií – kočka se poté může rovnou pohnout.

ZÁKLADNÍ ÚTOK

Jakmile Alleria použije svůj základní útok, může navíc postavit figurku své kočky na pole, na němž stojí. Kočka nemůže být aktivována v kole, ve kterém byla, díky tomuto efektu, vrácena do hry. (Výjimkou je hra jednoho hráče, ve které je Alleria použita jako hrdina ze střídačky.)

VOLÁNÍ DIVOČINY

Tento zvláštní útok může být použit pouze k útoku na hordu, na níž stojí figurka kočky. Tímto útokem hráč umístí 4 dílky poškození 1×1, jak je uvedeno na dílku. Pokud kočka není ve hře, nemá tato schopnost žádný efekt.

JAKO VÍTR

Poté co Alleria provede útok díky této schopnosti, může si vybrat libovolného hrdinu ve hře (včetně sebe samotné). Vybraný hrdina se poté může pohnout o jedno pole a provést svůj základní útok. Takto může být hrdina aktivován dvakrát za jedno kolo.

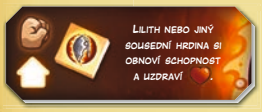
KRVÁCÍ TO?

Jako součást tohoto útoku Alleria položí navíc dva dílky poškození 1×1 na hordu, na níž stojí kočka. Jestliže kočka není ve hře nebo není na desce hordy v době použití této schopnosti, dílky poškození navíc hráč neumisťuje.

POZNÁMKA

PALBA nemá podrobný popis, protože jediným efektem této schopnosti je umístění vyobrazených dílků poškození.

LILITH



ZÁKLADNÍ ÚTOK

Tento útok má jak směrové šipky, tak symbol útoku na blízko. Lilith tak může umístit dílek poškození **1 × 1** na hordu, na níž stojí, nebo na hordu na sousedním poli. Po provedení útoku hráč vybere Lilith nebo hrdinu na stejném nebo sousedním poli. Vybraný hrdina si uzdraví jeden bod zdraví a jednu použitou schopnost si otočí lícem nahoru.

PEKELNÉ KOLO

Při použití této schopnosti Lilith umístí dílek poškození **1 × 2** na všechny hordy, které s ní sousedí. Jedná se o útok univerzálního typu, takže ignoruje fyzickou i magickou odolnost.

SMRTÍCÍ KOSA

Při použití této schopnosti Lilith umístí dva dílky poškození **1 × 2** a dva **1 × 1** na své pole. Musí je umístit tak, aby se každý z těchto dílků dotýkal jiné strany jejího podstavce. Jedná se o útok univerzálního typu, takže ignoruje fyzickou i magickou odolnost.

HNĚV BOŽÍ

Při použití této schopnosti si Lilith vybere hordu, s níž sousedí, a umístí na ni dílky poškození **1 × 1**, **1 × 2** a dva vojáky. Jedná se o útok univerzálního typu, takže ignoruje fyzickou i magickou odolnost.

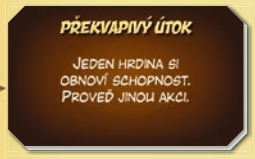
VZKŘÍŠENÍ

Při použití této schopnosti Lilith umístí dílek poškození **1 × 2** na hordu, na níž stojí. Pokud je tato horda ve **3.** fázi tohoto kola poražena, Lilith si ihned uzdraví **3** body zdraví a po zbytek kola získá ochranu. Jedná se o útok univerzálního typu, takže ignoruje fyzickou i magickou odolnost.

MALIK DIVOKÁ PALICE

ZÁKLADNÍ ÚTOK

Při použití této schopnosti může Malik za každé prázdné políčko (bez nepřítele) překryté dílkem základního útoku umístit jeden dílek poškození **1 × 1** na sousední hordu.



PŘEKVAPIVÝ ÚTOK

Při použití této schopnosti Malik vybere jednoho hrdinu (i sebe samotného). Vybraný hrdina si otočí jednu schopnost lícem nahoru. Ihned poté může Malik provést další akci, která může být základní útok, použití zvláštní schopnosti (jiné než Překvapivý útok) nebo odpočinek.

ZEMĚTŘESENÍ

Hráč umístí dílek poškození na hordu, na níž Malik stojí. Až do konce kola získávají všichni hrdinové na poli s Malikem (včetně Malika) ochranu (dokud jsou na stejném poli jako Malik).

RÁNA PALICÍ

Po umístění dílku poškození této schopnosti může Malik za každé políčko s nepřítelem, kterého překryl, umístit jeden další dílek poškození **1 × 1** na jednu stejnou sousední hordu.

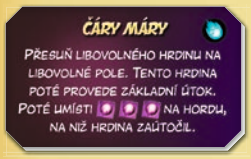
RUCE PRYČ

Při použití této schopnosti Malik získá do konce kola ochranu. Navíc může provést svůj **ZÁKLADNÍ ÚTOK**.

MAGNUS MOCNÝ

ZÁKLADNÍ ÚTOK

Tento útok Magnusovi umožňuje umístit navíc dílek poškození 1×2 na kartu hordy, pokud Magnus stojí na stavebním místě (ne na cestě). Takové místo tedy nemůže být ve stejném kole použito pro zahrání věže, pokud z něj Magnus po útoku neodejde.

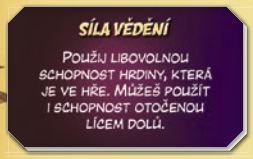


ČÁRY MÁRY

Při použití této zvláštní schopnosti Magnus může přesunout libovolného hrdinu (i sebe samotného) na libovolné legální pole na mapě. Tento hrdina poté může provést svůj **ZÁKLADNÍ ÚTOK**. Magnus poté umístí 3 dílky poškození 1×1 na hordu, na niž hrdina zaútočil.

PŘELUD

Při použití této schopnosti Magnus umístí dva vojáky a dva dílky poškození 2×1 na jednu sousední hordu. Tyto vojáky i tyto dílky poškození musí umístit na stejnou hordu. Jedná se o útok magického typu.



SÍLA VĚDĚNÍ

Magnus může tuto schopnost použít, aby provedl efekt libovolné zvláštní schopnosti ve hře, své nebo jiného hrdiny. Magnus může provést i efekt schopnosti otočené lícem dolů. Magnus provede schopnost, jako by byla jeho (včetně jména v popisu). Pokud například provede efekt Malikovy schopnosti **RUCE PRYČ**, která říká, že „Malik získává 🛡", získá ochranu Magnus.

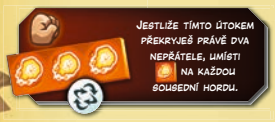
POZNÁMKA

MAGICKÁ BOUŘE nemá podrobný popis, protože jediným efektem této schopnosti je umístění vyobrazených dílků poškození.

ČESKÁ VERZE

Překlad a grafická úprava
VLADIMÍR SMOLÍK a **BLACK LIGHT STUDIO**
Jazyková úprava **ELIŠKA POSPÍŠILOVÁ**
Redakce překladu
MARTIN HRABÁLEK, **JAN BŘEZINA**, **FILIP X KROA**, **KAMIL SMOLA** a **MICHAL POŽÁREK**

ZHOŘ

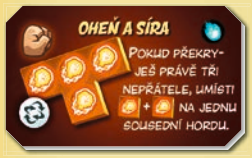


ZÁKLADNÍ ÚTOK

Jestliže Zhoř dílkem poškození svého základního útoku překryje právě 2 nepřátele, může navíc umístit jeden dílek poškození 1×1 na každou sousední hordu.

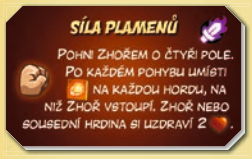
OHNIVÉ ŠÍLENSTVÍ

Jestliže Zhoř použije tuto schopnost a překryje jejím dílkem poškození právě 3 nepřátele, vybere si jednoho hrdinu (včetně sebe samého), který si ihned vyléčí jeden bod zdraví.



OHEŇ A SÍRA

Jestliže Zhoř použije tuto schopnost a překryje jejím dílkem poškození právě 3 nepřátele, může navíc umístit dva další dílky poškození 1×1 na jednu sousední hordu.



SÍLA PLAMENŮ

Jestliže Zhoř použije tuto schopnost, může se pohnout o 4 pole navíc a umístit dílek poškození 1×1 na každou hordu, přes kterou při tomto pohybu projde. Zhoř stále může před využitím této akce nebo po ní provést běžný pohyb. Nakonec si Zhoř nebo sousední hrdina vyléčí 2 body zdraví.

ZHOŘ!

Jestliže Zhoř použije tuto schopnost, může umístit dva dílky poškození 3×1 na dvě různé hordy, které s ním sousedí. Zhoř tuto schopnost nemůže použít na hordu, se kterou se střetl.

TVŮRCI

Autoři hry **HELANA HOPE**, **SEN FOONG-LIM** a **JESSEY WRIGHT**
Grafická úprava a ilustrace **MATEUSZ KOMADA**, **KATARZYNA KOSOBUCKA**, **PRZEMYSŁAW KASZTELANIEC**
Výroba **VINCENT VERGONJEANNE**
Vývoj **FILIP MIŁUŃSKI**, **TOMASZ NAPIERAŁA**
Vedoucí výroby **PRZEMEK DOŁĘGOWSKI**
Figurky **HERIBERTO VALLE MARTINEZ**
Pravidla **THE GAMING RULES! TEAM**, **RUSS WILLIAMS**