RISE PRISER

PRAVIDLA HRY

AUTOŘI HRY

GORKA MATA – VICTOR FERNANDEZ – SERGI SOLE – DANIEL SCHLOESSER

PŘEHLED HRY 2
KOMPONENTY 3
PŘÍPRAVA HRY 4
PŘÍPRAVA HRÁČŮ 6
ZÁKLADNÍ POJMY 6
SLÁVA A POVĚST 6
ČLENOVÉ KLANU (ŽOLDÁCI) 6
KOSTKY 7
PRŮBĚH HRY 7
1. FÁZE: PŘÍPRAVA ZÁSOBY KOSTEK 7
2. FÁZE: ROZMÍSTĚNÍ 8
CITADELA A JEJÍ BUDOVY 8
OKOLÍ 12
UMÍSTĚNÍ DO OSÍDLENÉ ŘÍŠE 15
3. FÁZE: DOBRODRUŽSTVÍ (VYHODNOCENÍ OKOLÍ) 15
ÚKOLY 16
BITVY O ŘÍŠE 16
OBRANA CITADELY 20
4. FÁZE: ÚKLID 20
BODOVÁNÍ A VÍTĚZSTVÍ 21
ÚROVNĚ OBTÍŽNOSTI 22
VARIANTY 22
STRATEGICKÉ TIPY 23
DODATEK I – MODUL LSTI 23
DODATEK II – SÓLO HRA 24
PŘÍPRAVA 24
BĚŽNÁ SÓLO HRA / KAMPAŇ 24
PRŮBĚH HRY 25
SCÉNÁŘE PRO SÓLO HRU 26
DODATEK III – REFERENČNÍ TABULKY 27
DRUHY PASTÍ 27
DRUHY LSTÍ 27
ŽETONY KOŘISTI 27
SCHOPNOSTI PŘÍŠER 28
SCHOPNOSTI ŽOLDÁKŮ 29
VLASTNOSTI VYBAVENÍ 30
VLASTNOSTI ŘÍŠÍ 31
STRUČNÝ PŘEHLED 32

Královna Gimelda je zoufalá.

Poté co její říše podlehly drancujícím příšerám, se musela uchýlit do poslední opevněné Citadely. Dříve vládla hrdým ohnivým, vodním, větrným a pralesním říším. Z toho všeho zbyl jen zmar.

Poté co Modhelm padl a král Bödagard byl zabit útočícími příšerami, učinila královna zásadní rozhodnutí: královskou korunu tomu klanu bojovníků, který dokáže porazit nebo zajmout příšery a získat zpět její ztracené říše.

Královnin biskup vymyslel důmyslný plán, jak určit, který z klanů je nejúspěšnější, a který tak dostane královskou korunu.

PŘEHLED HRY

Stáváte se vůdcem malého klanu statečných bojovníků a soupeříte s ostatními klany o královskou korunu. Budete navštěvovat budovy uvnitř Citadely, poslední bašty, která odolává náporu běsnících příšer. Čekají vás výpravy do oblastí okolo Citadely, kde budete bojovat s příšerami a dobývat ztracené říše.

Na konci hry získá korunu ten klan, který posbírá nejvíce vítězných bodů. Body získáte za slávu, pověst a také několika dalšími způsoby. Nejdůležitější je sláva, tu získáte pouze tak, že opustíte bezpečí Citadely a budete plnit úkoly, porážet příšery a dobývat říše.

Hlavní mechanikou hry je umisťování vašich kostek na jednotlivá pole na herním plánu a provádění jejich akcí. V Citadele můžete vylepšovat svůj klan, pořizovat pasti, štíty, lektvary, jedy, žoldáky a mnoho dalšího. Správné načasování a použití vhodného typu kostky ovlivňuje jak vás, tak vaše protihráče.

Mimo Citadelu se z vašich kostek stávají bojové nástroje. Házíte jimi při plnění úkolů, při soubojích s příšerami a při dobývání říší. Zároveň máte mnoho možností, jak ovlivnit výsledky hodů, a zvýšit tak svoji šanci na úspěch.

K získání koruny nestačí pouze spoléhat na hody kostkami, je také nutné vhodně spravovat zdroje a plánovat akce.

Máte na to, abyste získali královskou korunu?

KOMPONENTY

TATO PRAVIDLA

1 HERNÍ PLÁN

94 KARET
8 karet základních členů klanu

28 karet žoldáků

8 karet zelenáčů

20 karet příšer
(8 s obtížností A, 12 B)

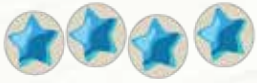
18 karet vybavení

12 karet říší

4 DESKY ROZVOJE KLANŮ

259 KARTONOVÝCH ŽETONŮ
4 ukazatele pověsti

4 ukazatele slávy



36 žetonů žoldáků

64 žetonů pastí

20 žetonů obrany

55 zlatých mincí

16 žetonů lektvarů

16 žetonů jedů

16 žetonů kořisti

1 oboustranný dílek začínajícího hráče

1 ukazatel kol

6 oboustranných dílků událostí

1 oboustranný dílek úpravy kol

7 žetonů paniky

12 oboustranných žetonů úkolů

1 PYTLÍK NA ÚKOLY

80 ŠESTISTĚNNÝCH KOSTEK
32 červených kostek síly

22 fialových kostek magie

18 žlutých kostek smlouvání

8 černých kostek útoků příšer

PŘÍPRAVA HRY

Říši přišer je možné hrát na různých úrovních obtížnosti a buď s modulem Lsti, nebo bez něj. **Podle následujících pokynů připravíte hru na snadnou úroveň obtížnosti bez modulu Lsti**. Na straně 22 najdete pokyny, jak připravit hru na vyšší úrovně obtížnosti a v **Dodatku I** (strana 23), jak přidat do hry lsti.

Pokud chcete hrát sólo hru, pročtěte si **Dodatek II** (strana 24), kde jsou popsány změny oproti hře ve více hráčích.

Pro přípravu jednotlivých komponent sledujte obrázek výše:

Ⓐ Herní plán položte doprostřed hrací plochy.

Citadela: Citadela obsahuje sedm budov: loveckou chatu, laboratoř, krčmu, zbrojnici, zastavárnu, tržiště a důl.

Okolí je rozděleno na tři různé oblasti: uprostřed jsou **cesty k úkolům**, vlevo a vpravo od nich jsou **cesty do říší** a vpravo dole vchod do **Citadely**. V **Okolí** je také místo pro **žetony kořisti**.

Místa pro karty: Barevné pruhy na okraji herního plánu jsou určeny kartám, které se budou během hry přidávat. Ponechte kolem herního plánu dostatek prostoru pro jejich umístění.

Nejprve připravte **Citadelu**:

Ⓑ Vezměte **8 karet zelenáčů** se symbolem praku a položte je lícem nahoru na místo pro karty pod krčmou. Tito horliví nováčci se vždy rádi přidají k vašemu klanu, dokud nebudou všichni rozebráni.

Ⓒ Zamíchejte **balíček žoldáků** (28 karet žoldáků) a položte jej lícem dolů poblíž herního plánu. Poté vytvořte nabídku dostupných žoldáků tak, že vezmete 4 karty z balíčku žoldáků a umístíte je lícem nahoru na místa pro karty na levé straně herního plánu. **V nabídce žoldáků musí být na začátku hry alespoň jeden žoldák s pověstí 4 nebo méně na každého hráče.** Pokud tomu tak není, odstraňte žoldáka s nejvíce body pověsti a vezměte novou kartu. Tento postup opakujte, dokud není splněna podmínka výše. Poté znovu zamíchejte balíček žoldáků společně s kartami, které jste odstranili z nabídky.

Ⓓ **28 žetonů žoldáků** položte poblíž krčmy, aby byly po ruce, kdykoliv bude najat žoldák. Najděte 4 žetony žoldáků v nabídce a přidejte je ke kartám daných žoldáků.

Ⓔ Vezměte **64 žetonů pastí**. Každý žeton má na zadní straně ikonu pasti a efekt pasti na straně druhé.

Ve hře jsou čtyři typy pastí:

Základní (s ikonou), skryté (s ikonou), lsti (s hnědým pozadím) a vylepšené pasti (všechny ostatní).

4 základní pasti dejte stranou, 18 lstí a 6 skrytých pastí vraťte do krabice. Zbývající žetony pastí zamíchejte a položte poblíž herního plánu lícem dolů. Náhodně **vyberte 6 žetonů a položte je lícem nahoru na volná místa v lovecké chatě** na herním plánu tak, aby byla vidět jejich cena a efekt.

Ⓕ Zamíchejte **balíček vybavení** (18 karet vybavení) a položte jej lícem dolů vedle herního plánu. Doberte **tři karty vybavení** a položte je na místa pro karty vybavení pod tržištěm. Tyto karty tvoří základní nabídku **tržiště**.

Poté **připravte Okolí**:

Ⓖ **Karty příšer** rozdělte na dva balíčky podle obtížnosti (**A** a **B**). Balíček s obtížností **A** zamíchejte a náhodně vyberte dvě příšery, které položíte na místa pro karty příšer v horní části herního plánu. Toto budou aktivní příšery bránící svoji říši pro první kolo.

Ⓗ Zbývající **karty příšer A** a **B** zamíchejte dohromady, vytvořte z nich balíček příšer a položte jej poblíž herního plánu.

Ⓘ Zamíchejte **balíček říší** (12 karet říší) a položte jej lícem dolů vedle balíčku karet příšer. Doberte dvě **karty říší** a položte je na místa pro karty říší vedle karet příšer na herním plánu. Toto budou aktivní říše pro první kolo.

Ⓙ Zamíchejte **dílky událostí** (6 oboustranných dílků) a náhodně umístěte dva z nich jakoukoli stranou nahoru na vyznačená místa pod kartami říší. Dílky jsou spojené s kartou říše, pod níž jsou umístěny. Vždy při změně říše se vymění i dílek událostí.

> **Poznámka:** Ve hře 1 nebo 2 hráčů doberte pouze jednu kartu příšery, jednu kartu říše a 1 dílek událostí a umístěte je na příslušná místa na cestách do Říše A.

Ⓚ Zamíchejte **16 žetonů kořisti** a položte je lícem dolů vedle herního plánu. 4 náhodně vybrané žetony kořisti umístěte lícem nahoru na vyznačené místo mezi aktivními říšemi na herním plánu.

Ⓛ **12 oboustranných žetonů úkolů** vložte do pytlíku na úkoly. Vytáhněte dva žetony úkolů. První **stranou A** na místo pro úkol **A** a druhý **stranou B** na místo pro úkol **B**. Toto budou aktivní úkoly pro první kolo.

Nachystejte společnou zásobu a připravte se na hru:

Ⓜ **Dílek úpravy stupnice kol** umístěte stranou A na herní plán na předtištěnou stupnici kol.

Ⓝ **Ukazatel kol** položte na políčko 1 na **stupnici kol.**

Ⓞ **Červené, fialové** a **žluté kostky** položte poblíž herního plánu, kde budou sloužit jako společná zásoba pro hráče. Položte sem i **černé kostky,** které budete používat při útocích příšer.

Ⓟ Na samostatné hromádky připravte **mince**, **obranné žetony**, **žetony lektvarů** a **žetony jedů**, budete je při hře potřebovat.

Ⓠ **7 žetonů paniky** zamíchejte a položte je na hromádku na vyznačené místo na herním plánu u vstupu do Citadely.

Ⓡ Nejchamtivější hráč dostane **dílek prvního hráče**, položí jej stranou A nahoru před sebe a bude začínat *fázi rozmístění*.

TAK PRVNÍ HRÁČ, JO? DEJ TO SEM!!! JÁ CHCI!!!

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

Každý hráč provede následující:

Ⓐ Umístí před sebe jednu z **desek rozvoje klanů**.

Ⓑ Vezme si **dvě karty základních členů klanu se stejnou příslušností** (ikona v pravém horním rohu karty). Náčelníka klanu položí na levou stranu desky a základního žoldáka na pravou.

Nevyužité desky rozvoje klanů a karty základních členů klanu vraťte do krabice.

Ⓒ Ke každé kartě základních členů klanu patří také žeton. Najděte mezi **žetony žoldáků** ty, které patří k vámi vybraným kartám základních členů, a položte je na danou kartu.

Nevyužité **žetony základních žoldáků** vraťte do krabice.

Ⓓ Náčelníci přidávají 5 bodů slávy. Umístěte modrý **ukazatel slávy** na číslo 5 na stupnici na desce rozvoje klanu.

Ⓔ Dále přidávají **7 zlatých mincí** a jeden **žeton základní pasti** (s ikonou náčelníka klanu). Žeton pasti umístěte tak, jak je naznačeno na obrázku níže. Zbývající žetony základních pastí nebudete při hře potřebovat. Vraťte je do krabice.

Ⓕ Váš základní žoldák má jednu pověst. Umístěte červený **ukazatel pověsti** na číslo 1 na stupnici na desce rozvoje klanu.

ZÁKLADNÍ POJMY

AHÁ, TAKŽE TY UŽ BYS CHTĚL SE SVÝM KLANEM VYRAZIT DO BOJE? SKVĚLE! ALE ZADRŽ KONĚ, NEJPRVE SE POTŘEBUJEŠ NAUČIT ZÁKLADNÍ POJMY.

SLÁVA A POVĚST

Vaše sláva a pověst jsou zaznamenávány na stupnici rozvoje.

Hodnota **slávy klanu** ukazuje jeho velikost a věhlas ve všech říších celé země. Vrchní arcibiskup uděluje body slávy za příšery, které porazíte, za říše, které dobudete, a za úkoly, které splníte.

Body slávy zaznamenáváte na stupnici rozvoje pomocí modrého ukazatele slávy. Pokud na konci svého kola dosáhnete hodnoty 30 nebo více, oznámíte to ostatním hráčům, protože tím spustíte konec hry.

Body pověsti se také zaznamenávají na stupnici rozvoje, ale pomocí červeného ukazatele pověsti. Vaše pověst se rovná součtu pověstí žoldáků ve vašem klanu.

Slávy a **pověsti** se snažte během hry získat co nejvíce, protože na konci hry se součet slávy a pověsti přičítá k vítězným bodům.

ČLENOVÉ KLANU (ŽOLDÁCI)

Klíčovým prvkem k dosažení úspěchu jsou pro vás **žoldáci**, protože vám umožňují provádět akce pomocí kostek, které přidávají. Zároveň vám přidávají akce, které můžete provádět, nebo umožňují zvýšit šanci na úspěch během vašich akcí.

Váš **náčelník** se ve většině případů považuje za běžného žoldáka s jedinou výjimkou: náčelníci nemají body pověsti (nikdo je vlastně pořádně nezná).

KARTA ŽOLDÁKA

- (A) **Jméno**
- (B) **Příslušnost**
- (C) **Cena za najmutí**
- (D) **Pověst**
- (E) **Kostky, které přidává**
- (F) **Schopnost**
- (G) **Symbol Okolí**

KOSTKY

Zásoba vašich kostek se skládá z kostek, které přináší vaši žoldáci, a kostek, které získáváte jako odměnu za slávu klanu. Čím více kostek máte v zásobě, tím větší možnosti máte ve vašem tahu při umisťování kostek na políčka akcí na herním plánu. Když kostku umístíte na políčko akce na plánu, nesmí být na toto políčko po zbytek kola umístěná žádná jiná kostka.

Každý nový žoldák přidá **ihned po najmutí** svoje kostky do vaší zásoby.

V zásobě můžete mít tyto tři druhy kostek:

Kostky síly (červené): Tyto kostky neposkytují žádné speciální schopnosti, ale jsou nejobvyklejší a nejčastěji využívané.

Kostky magie (fialové): Tyto kostky pomáhají během bojů s příšerami, protože snižují jejich útočnou sílu. Zároveň mohou být využity při výrobě lektvarů a jedů v laboratoři.

Kostky smlouvání (žluté): Tyto kostky představují schopnosti vašich žoldáků smlouvat o ceně a používají se v některých budovách v Citadele, abyste získali slevu.

Podrobný popis toho, jak tyto kostky fungují, najdete na straně 9.

PRÁCE S KOSTKAMI

Kostky se nepoužívají pouze k provádění akcí v Citadele, ale slouží i k tomu, aby vám pomáhaly na vašich výpravách do Okolí, kde s nimi házíte, abyste docílili potřebných hodnot. Na těchto výpravách nelze spoléhat pouze na štěstí. Je také třeba se dobře připravit. Schopnosti žoldáků, pasti, jedy, události a správné vybavení vám umožní změnit výsledky na kostkách, přehazovat kostky, nebo dokonce přidávat další kostky během bojů.

PRŮBĚH HRY

Každá hra ***Říše příšer*** je rozdělena do nejvýše šesti kol. Každé kolo se skládá z těchto čtyř fází:

1. **Příprava zásoby kostek**
2. **Rozmístění**
3. **Dobrodružství**
4. **Úklid**

Hra končí na konci šestého kola, nebo na konci kola, v němž některý z hráčů dosáhl alespoň 30 bodů slávy.

1. FÁZE: PŘÍPRAVA ZÁSOBY KOSTEK

Hráči si připraví zásoby kostek, které mohou získat z následujících zdrojů:

- kostky, které přidává náčelník a žoldáci;
- kostky jako odměna za slávu klanu, dle momentální hodnoty slávy:
  - 1–10 bodů slávy: ;
  - 11–20 bodů slávy: , ;
  - 21–30 bodů slávy: , , .

Všechny získané kostky si hráči položí před sebe. Na začátku hry je vaše zásoba kostek složena z kostek od vašich základních členů klanu a na základě pozice ukazatele slávy, takže začínáte se dvěma červenými kostkami síly, jednou žlutou kostkou smlouvání a jednou fialovou kostkou magie.

Nyní hoďte svými kostkami smlouvání . Ostatními kostkami prozatím neházejte.

2. FÁZE: ROZMÍSTĚNÍ

Počínaje prvním hráčem a následně po směru hodinových ručiček se hráči střídají v provádění jedné akce. Poté co všichni hráči provedou jednu svoji akci, hraje znovu první hráč a po něm ostatní provádějí svoji druhou akci atd.

Ve svém tahu musíte provést jednu z následujících akcí:

- umístit kostku do Citadely;
- umístit kostku do Okolí;
- umístit kostku do osídlené říše.

Pokud ve své zásobě již nemáte žádnou kostku, musíte pasovat. Nesmíte pasovat, dokud neumístíte všechny kostky ze své zásoby. Hráči se střídají v tazích, dokud všichni neumístí všechny své kostky a nepasují.

Některé karty a žetony mají schopnosti, které mění kostku jedné barvy na barvu jinou, která se vám může více hodit. Abyste vyměnili kostku za jinou barvu, umístíte ji na kartu nebo žeton se schopností proměny a doberete si kostky nové barvy ze zásoby.

Akcí se rozumí položení (umístění) jedné nebo více kostek na volná místa pro kostky na herním plánu nebo na osídlených říších ve vašem vlastnictví. Místa pro kostky označená 👥+ nejsou dostupná při hře dvou hráčů.

Citadela: Umisťujte kostky na jednotlivé budovy v Citadele, abyste získali jejich výhody. Můžete získávat zlato z dolu, lektvary a jedy z laboratoře, najímat nové žoldáky v krčmě atd. Podrobná pravidla pro umisťování do Citadely jsou na stranách 8–12.

Okolí: Posílejte svoje žoldáky do říší, nebo plnit úkoly umisťováním kostek na cesty. Tam budou dobývat říše, porážet příšery nebo plnit úkoly. Zároveň pokud je příšera u vstupu do Citadely, můžete umístit kostku tam, abyste Citadelu bránili. Podrobná pravidla pro umisťování v **Okolí** jsou na stranách 12–15.

Osídlené říše: Umisťujte požadovanou kostku na kartu říše, abyste získali uvedenou výhodu. Podrobné vysvětlení je na straně 15.

SCHOPNOSTI ŽOLDÁKŮ

Všichni žoldáci mají specifické schopnosti a krom toho je během hry můžete vybavit věcmi z **tržiště**, které jim poskytnou další schopnosti.

Každá schopnost se dá použít **jednou za kolo**.

Schopnosti se symbolem Okolí **je povinné** využít ve *fázi dobrodružství* ve chvíli aktivování daného žoldáka přiděleného na cestu. Všechny ostatní schopnosti **je možné** využít ve *fázi rozmístění*.

CITADELA A JEJÍ BUDOVY

V Citadele jsou tři druhy budov:

- s místem pro právě jednu kostku;
- s dvojitým místem (důl), které vyžadují umístění dvou kostek v jedné akci;
- s neomezeným místem (zastavárna), na které je možno umístit libovolný počet kostek.

Do budovy můžete umístit pouze kostku, jejíž barva je uvedená na dané budově a pouze pokud je v budově volné místo. **Ihned po umístění kostky získáte výhody nebo zdroje**, které budova poskytuje.

Příklad: *Můžete umístit dvě kostky síly na důl, abyste získali 6 zlatých mincí.*

Budovu nemůžete využít, pokud jsou všechna místa pro kostky obsazena. Jedinou výjimkou je zastavárna, která neomezuje počet kostek, které v akci umístíte, ani počet akcí, které během kola provedete.

Některé budovy (**lovecká chata**, **krčma**, **zbrojnice** a **tržiště**) požadují zaplacení ceny ve zlatých mincích za zdroje nebo žoldáky, které pořizujete. Pokud nemáte dostatek mincí, nemůžete na tuto budovu kostku umístit. Použití kostky smlouvání vám však může poskytnout slevu.

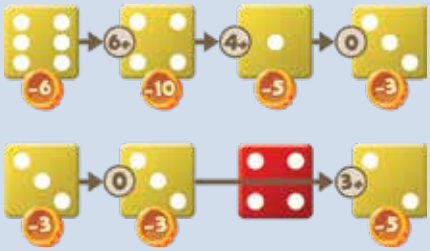
Kostky do **lovecké chaty**, do **krčmy**, do **zbrojnice** nebo na **tržiště** umisťujte zleva doprava, aby bylo patrné pořadí kostek smlouvání.

KOSTKY SMLOUVÁNÍ

Kostky smlouvání poskytují výhodné slevy. Hodnota slevy závisí na hodnotě kostky a také na již dříve v budově umístěných kostkách smlouvání.

Pokud je vámi umístěná kostka smlouvání **první kostkou smlouvání v budově**, je hodnota slevy rovna hodnotě na kostce smlouvání. Snižte cenu o tuto hodnotu.

Pokud vaše kostka smlouvání není první kostkou smlouvání v této budově, porovnejte hodnotu vámi umístěné kostky s kostkou smlouvání umístěnou před vámi. **Pokud je hodnota na vaší kostce nižší, můžete hodnoty obou kostek sečíst.** Pokud hodnota na vaší kostce není nižší, použijete pouze hodnotu z vámi umístěné kostky. Vaši kostku porovnávejte pouze **s poslední umístěnou kostkou smlouvání**, ne s žádnou před ní. Kostky jiných barev přitom ignorujte.



Celková cena nemůže být snížena pod minimální **hodnotu 1 za každý nákup** (s obchodníky se sice dá manipulovat, ale nic není zadarmo).

V Okolí Citadely mohou být kostky smlouvání umístěny pouze na některé úkoly a při aktivaci daných cest k úkolům jsou přehozeny.

TIP

Před použitím kostek smlouvání se podívejte na kostky smlouvání soupeřů, aby z vašeho umístění neměli zbytečnou výhodu. Vysoké hody vám poskytnou vysokou slevu, ale hráčům po vás mohou poskytnout ještě vyšší. Na druhou stranu se snažte co nejdříve získat ty nejlepší věci.

PŘÍKLAD

Probíhá první kolo. Natálka má ve své zásobě jednu kostku smlouvání, na které na začátku kola hodila 5. Během své první akce se rozhodne koupit past, která stojí 9 mincí. Umístí svoji kostku na místo nejvíce vlevo v lovecké chatě, zaplatí 4 mince a vezme si žeton pasti (využije slevu 5 mincí).

Štěpán je dalším hráčem. Umístí svoji kostku síly na další místo v lovecké chatě a koupí past za plnou cenu.

Nyní hraje Tomáš, který na začátku kola hodil na své kostce smlouvání 3. Pokud by tuto kostku použil v lovecké chatě, mohl by její hodnotu přičíst k hodnotě kostky, kterou umístila Natálka, a získat tak slevu 8 mincí. Štěpánova kostka síly tuto slevu nijak neovlivňuje. Tomáš se tak rozhodne koupit dva žetony pastí, každý za 4 mince. Vzhledem k tomu, že celková cena jedné akce nesmí být menší než 1, musí Tomáš jednu minci zaplatit.

LOVECKÁ CHATA (PASTI)

Jen dále, příteli. Máme ty nejnovější pasti na chytání příšer.

S **kostkou síly** nebo **kostkou smlouvání** můžete svou akcí nakoupit libovolný počet pastí, ale za všechny musíte zaplatit. Na každém žetonu pasti je uvedeno, jaká je jeho cena v mincích. Pokud použijete kostku smlouvání, uplatní se její sleva k celé částce, ale celková cena nesmí nikdy být méně než 1.

Každý hráč může mít na desce svého klanu **nejvýše 5 žetonů pastí** (některé karty mohou tento limit zvyšovat). Pokud hráč získá více pastí, než může mít, musí okamžitě libovolné žetony pastí zahodit tak, aby limit splňoval. Pasti umístěné na cesty se do tohoto limitu nepočítají.

Vždy když hráč navštíví loveckou chatu, musí být v nabídce **6 žetonů pastí**. Poté co hráč ve své akci nakoupí, vždy doplňte na prázdná místa nové žetony pastí ze zásoby vedle herního plánu. Umisťují se opět lícem nahoru. Pokud v zásobě žetony pastí dojdou, zamíchejte použité žetony pastí a vytvořte z nich novou zásobu.

Jakmile získáte nový žeton pasti, umístěte jej lícem dolů na desku klanu, aby ostatní hráči neviděli, jaké pasti máte k dispozici. O tom, jak pasti fungují a jak jimi můžete omezit náhodu během boje, se dočtete více na stranách 16–19 v části *Bitvy o říše*.

Laboratoř (lektvary & jedy)

Neneseme žádnou zodpovědnost za to, co si v naší laboratoři namícháte!

Zde můžete umístit **kostku magie** a získat buď tři žetony (horní políčko), nebo dva žetony (spodní políčko) lektvarů a/nebo jedů v libovolné kombinaci.

Každý hráč může mít nejvýše **3 žetony lektvarů** a **nejvýše 3 žetony jedů**. Lektvary a jedy už přidané k žoldákům na cestách se do tohoto limitu nepočítají.

Lektvary & jedy

Hráč může odhodit žeton lektvaru, aby vyléčil jednoho dosud nepřiřazeného žoldáka.

Také může umístit 1 lektvar **a/nebo** 1 jed na žeton žoldáka v okamžiku, kdy žoldáka **umisťuje na cestu**. Lektvary a jedy se považují za součást vybavení, které si žoldák bere do boje s příšerami, a mohou být použity během boje.

Lektvary léčí zranění a **jedy zvyšují zranění zbraní**, přidávají v bitvách bonus +2 k útoku.

Lektvary a jedy se neodhazují, pokud během boje nebyly použity.

Krčma (žoldáci)

Toho zneklidňujícího zápachu si nevšímejte. Naši hosté nikdy příliš nevyhledávali koupel.

Do krčmy můžete umístit kostku síly nebo smlouvání, abyste najali jednoho (a pouze jednoho) žoldáka z nabídky nebo zelenáče. Přestože hru začínáte se dvěma žoldáky stejné příslušnosti, najímat můžete žoldáky s jakoukoli příslušností. Zaplaťte cenu za najmutí.

Abyste mohli žoldáka najmout, musíte ale mít dostatečný **přebytek slávy** (viz dále), aby byl váš klan pro žoldáka dostatečným lákadlem!

Žoldáci jsou chamtiví a hrdí. Nepřidají se ke klanu, pokud nebudou mít pocit, že se dostatečně neproslaví.

Přebytek slávy a najímání žoldáků

Přebytek slávy hráče je rozdíl mezi jeho body slávy a body pověsti. Najmout žoldáka může hráč pouze tehdy, je-li žoldákova pověst vůči tomuto přebytku nižší nebo rovná.

Pokud je žoldákova pověst vyšší než přebytek slávy, není možné žoldáka najmout.

Pokud je pověst hráče stejná nebo vyšší než jeho sláva, nemá žádný přebytek slávy, a tak vůbec nemůže najímat žoldáky.

Když hráč najme žoldáka, umístí jeho kartu napravo od stupnice rozvoje, vedle ostatních svých žoldáků. Také **ihned zvýší svoji pověst o pověst právě najatého žoldáka**. Také **okamžitě získá kostku/kostky vyznačené na kartě žoldáka**. Pokud jsou mezi nimi i nějaké kostky smlouvání, ihned jimi hodí. Všechny tyto kostky má hráč k dispozici a musí je později v této *fázi rozmístění* použít.

Příklad

Štěpán má 20 bodů slávy a jeho pověst je na stupnici rozvoje na 14, takže přebytek jeho slávy je 6 (20 − 14). Rád by najal Vendelu, ale přestože má spoustu mincí, její pověst je 7, tedy více, než je Štěpánův přebytek slávy. Vendela tedy jeho nabídku s pokrčením útlých ramen odmítne.

V nabídce je k najmutí i Fandor, za cenu 10 mincí a s reputací 5, na což Štěpánův přebytek slávy stačí. Ve své akci tak umístí na **krčmu** kostku smlouvání s hodnotou 5. Zaplatí 5 mincí (cena je 10, sleva za kostku smlouvání je 5). Jeho pověst se zvýší o 5 (na 19) a ihned dostane dvě kostky síly, které mu Fandor přidal. Nyní je jeho přebytek slávy pouze 1. (20 slávy – 19 pověsti.)

Ztráta slávy

V některých případech je možné ztratit slávu. **Pokud se ukazatel slávy posune níže**, než je ukazatel pověsti, **ukazatel pověsti zůstává tam, kde je**. Je tedy možné mít méně slávy než pověsti.

Dokud však svou slávu nezvýšíte, nemáte přebytek slávy, a nemůžete tedy najímat žoldáky. Naštěstí pro hráče ztráta slávy neovlivňuje už najaté žoldáky. Ti vás opustí pouze v případě, že jim nezaplatíte **žold** (viz strana 20).

PŘÍKLAD

Verča má 18 bodů slávy a její pověst je na 17. Poté co nesplní úkol, ztrácí 2 body slávy, takže její sláva spadne z 18 na 16. Její pověst zůstává na 17.

Vždy když nový hráč navštíví krčmu, musí být v nabídce 4 žoldáci (3 v sólové hře), nepočítaje zelenáče. Poté co hráč ve své akci najme žoldáka, vždy doplňte na prázdné místo nového žoldáka lícem nahoru. Pokud dojde balíček žoldáků, zamíchejte odhozené žoldáky a vytvořte tak nový balíček.

OBJEDNÁNÍ RUNDY

Poté co hráč umístí kostku do krčmy, ale předtím než najme žoldáka, může zaplatit dvě mince a objednat tak rundu pro všechny. Přítomní žoldáci poté spokojeně odejdou a uvolní místo novým. Zahoďte všechny žoldáky z nabídky a nahraďte je novými z balíčku. Poté si můžete najmout jednoho z nových žoldáků. Tato možnost může být důležitá v okamžiku, kdy potřebujete žoldáka s nějakou konkrétní příslušností. Při objednávání rundy nelze využít slevu za kostku smlouvání.

ZELENÁČI

Zelenáči mají málo bodů pověsti a jsou levní, přesto se mohou vašemu klanu hodit. Každý z nich přináší jen jednu kostku síly, ale jejich užitečná schopnost umožňuje během fáze rozmístění přeměnit kostku jedné barvy na kostku barvy jiné.

Při použití této schopnosti umístěte kostku, kterou chcete vyměnit, na kartu zelenáče a vezměte si kostku jiné barvy ze společné zásoby. Kostku na kartě zelenáče ponechejte až do fáze úklidu, aby bylo patrné, že tato schopnost už byla použita. Využití této schopnosti není akce a nově získaná kostka musí být použita v této *fázi rozmístění*. Není tedy možné si ji „schovat“ do příštího kola.

Zelenáči nemají vlastní žetony a také nemají příslušnost, takže nemohou být umístěni na cesty, nemohou osídlovat říše a nepřinášejí vítězné body za příslušnost. Přesto ale musí dostávat žold, stejně jako běžní žoldáci.

ZBROJNICE (ŽETONY OBRANY)

Pokud tě trefí, nestěžuj si, že jsem tě nevaroval!

Můžete sem umístit kostku síly nebo smlouvání a nakoupit až tři žetony obrany. Každý žeton stojí 2 mince.

Každý hráč může mít **nejvýše 5 žetonů obrany** na své desce rozvoje. Pokud hráč získá více, musí okamžitě odhodit žetony tak, aby splňoval tento limit. Žetony obrany už umístěné na cesty se do limitu nepočítají.

OBRANNÉ SCHOPNOSTI A ŽETONY OBRANY

Obranné **schopnosti**, které najdete na některých kartách, se uplatňují pouze při útoku příšer. Taková schopnost má stejnou funkci jako **žeton** obrany, jen nezabírá místo na cestě. Obranné schopnosti mohou být použity nejvýše jednou za kolo, zatímco žetony obrany se zahazují po použití nebo ve *fázi úklidu*. Žetony obrany se umisťují na cesty během *fáze rozmístění* a mohou být použity a zahozeny, přičemž každý snižuje zranění příšerou o jedna. Také se dají použít proti lstím, pokud hrajete s modulem Lsti.

ZASTAVÁRNA (ZLATÉ MINCE)

Kostkýýý! Kostkýýý! Výkupujeme kostkýýý. Nejlepší ceny v celéééé Citadeléééé!

V zastavárně můžete prodat libovolné množství kostek ze své zásoby a za každou dostanete 1 minci.

Pozor! Na rozdíl od ostatních budov není v zastavárně omezen počet kostek, které sem mohou být umístěny. Kterýkoli hráč sem může umístit libovolné množství kostek. Také je možné zde prodat více kostek naráz pomocí jediné akce (opět hráč získá 1 minci za každou prodanou kostku).

Tržiště (karty vybavení)

Nejlepší obchodníci v celé Citadele! To nejkvalitnější a nejvzácnější zboží!

Na tržiště můžete umístit kostku síly nebo smlouvání, abyste si mohli koupit jednu **kartu vybavení** z nabídky. Musíte samozřejmě zaplatit cenu v mincích.

Jakmile si kartu koupíte, musíte ji přiřadit pod kartu žoldáka, který ještě **není** umístěný.

Každý žoldák může mít pouze jedno vybavení od každého druhu.

Karta vybavení

A **Název.**
B **Pořizovací cena**: Počet mincí potřebných k nákupu.
C **Schopnost**: Zvláštní schopnost, kterou karta poskytuje žoldákovi, kterému byla přidělena.
D **Ikona Okolí**: Vybavení s touto ikonou může být použito pouze ve *fázi dobrodružství*, pokud je jí vybaven hrdina umístěný na cestu.
E **Druh**: Zbraň , výstroj , kouzlo .

Poznámka: Mezi **neumístěnými** žoldáky můžete vybavení libovolně předávat, jen myslete na omezení, že žoldák může mít pouze 1 vybavení od každého ze tří druhů. Také samozřejmě můžete vybavení zahodit, abyste udělali žoldákovi místo pro nové.

Po nákupu doplňte karty do nabídky z balíčku vybavení, pokud je to možné.

Důl (zlaté mince)

Pozor! Těžká dřina! Každý uznávaný hrdina na vás bude koukat spatra, že děláte tak podřadnou práci.

Pro získání zlatých mincí musíte na důl umístit buď dvě kostky síly (na levá políčka), nebo jednu kostku síly (na pravá políčka) a získáte mince uvedené u těchto políček.

Příklad

Natálka má ve své zásobě 2 kostky síly a chce je použít v dole. Štěpán ale hraje před Natálkou a zkazí jí plány tím, že dá dvě svoje kostky síly na políčka, která dávají 6 mincí. Natálka tak nyní může použít obě kostky na políčka, která dávají 4 mince, nebo použije jen jednu kostku, aby dostala z políčka napravo 2 mince.

Okolí

Pro vyslání žoldáků do Okolí musíte za svou akci umístit jednoho ze svých neumístěných žoldáků na některou z volných cest. Položte žeton žoldáka na horní políčko volné cesty a umístěte povinné (a případně i nepovinné) kostky na další políčka cesty. V další akci můžete umístit jiného žoldáka na jinou volnou cestu k téže lokaci.

Na rozdíl od kostek umístěných do **Citadely** se kostky umístěné do **Okolí** nevyhodnocují hned, ale až ve *fázi dobrodružství* (viz strana 15–20).

Tip

Když vybíráte žoldáka, všímejte si především jeho schopností pro Okolí, které mu můžou ve *fázi dobrodružství* přidávat zajímavé bonusy.

Cesty k úkolům

Úkoly představují možnost získat slávu a zdroje, které vyplácí královnin biskup. V každém kole jsou k dispozici dva úkoly, každý od jednoho druhu: nepříliš riskantní úkoly, kde se hází kostkami, a zcela bezpečné úkoly, kde stačí zaplatit požadované množství zdrojů.

Ke každému úkolu vedou dvě cesty, takže se každého úkolu můžou zúčastnit dva žoldáci (stejného nebo různých klanů). **U úkolů s kostkami získá odměnu pouze jeden z hráčů**, který sem vyslal žoldáka. U úkolů za zdroje je u každé cesty uvedena odměna, kterou hráč vyslaného žoldáka získá, pokud zaplatí uvedené zdroje.

Cesta k úkolu: Abyste přidali žoldáka k úkolu, musíte na pole pod žeton žoldáka umístit přesné množství uvedených kostek. Někdy úkol umožňuje vybrat si, jakou barvu kostky použijete, takže můžete umístit kostku jedné z daných barev.

Úkoly s házením kostkami

- Ⓐ **Kostky:** Počet a typ kostek, které musíte umístit.
- Ⓑ **Cílové číslo úkolu:** Hodnota, kterou musíte hodit, abyste získali odměnu.
- Ⓒ **Odměna:** Sláva a další výhody, které při splnění úkolu získá nejúspěšnější žoldák.
- Ⓓ **Postih:** Postih za nesplnění úkolu.
- Ⓔ **Cena útěchy:** Pokud žoldák splnil úkol, ale jiný žoldák byl u úkolu úspěšnější, získá jako cenu útěchy dvě mince.

Úkoly s placením zdrojů

- Ⓐ **Kostky:** Počet a typ kostek, které musíte umístit.
- Ⓑ **Požadavky úkolu:** Zdroje, které musíte zaplatit, abyste získali odměnu.
- Ⓒ **Odměna:** Sláva a další výhody, které získá žoldák při splnění úkolu na dané cestě.

Podrobnosti o tom, jak se vyhodnocují úkoly, se dočtete na straně 16.

Říše

Říše patří ke království, ale nyní jsou zamořeny příšerami. Porážka těchto příšer a dobytí říší zpět je vaším hlavním úkolem. Na začátku hry je každá říše tvořena kartou říše, kartou příšery a dílkem událostí nad čtyřmi možnými cestami. Žoldáci umístění na tyto cesty se snaží polapit nebo zabít příšeru a dobýt říši.

Ve *fázi dobrodružství* se budou jednotlivé cesty vyhodnocovat zleva doprava. Žoldák na první z obsazených cest se vždy utká s příšerou. Žoldáci na dalších cestách se s ní mohou utkat, jen pokud už nebyla poražena, jinak budou pouze dobývat říši.

Události

- Ⓐ **Požadavky:** Typ a počet kostek, které na tuto cestu musí být umístěny společně se žoldákem.
- Ⓑ **Posily:** Typ a maximální počet kostek, které sem **můžete** přidat navíc.
- Ⓒ **Výhoda:** Výhoda, kterou žoldák dostane, pokud ho umístíte právě na tuto cestu (viz níže „Výhody cest“).

Cesty k říším: Při umístění žoldáka na cestu sem musíte položit i **povinný počet a druh kostek, který určuje dílek události**. Navíc můžete, ale nemusíte přidat kostky, které jsou také na ukazateli cesty v části posil.

Také můžete na cestu přidat **žetony pastí a/nebo obrany**. Žetony pastí umisťujte lícem dolů. Žetony musíte také umístit na cestu, jsou zde pro ně určena dvě zvláštní místa. Pokud použijete více žetonů, každý další zabere místo, kam by vešly dvě kostky. Na cestě tudíž může ležet nejvýše: 6 kostek a 2 žetony, 4 kostky a 3 žetony, nebo 2 kostky a 4 žetony.

Umístění žoldáka a všech kostek a žetonů na jednu cestu se provádí **jedinou akcí**. Při dalších akcích už na tuto cestu nesmíte nic přidat.

Jakékoli žetony pastí a/nebo obrany hráč po boji **ztratí**, bez ohledu na to, zda byly použity. Přidělujte je tedy s rozvahou.

Pokud máte v plánu příšeru polapit, budete potřebovat žeton pasti.

Všímejte si zvláštních schopností žoldáků a jejich vybavení, často pomáhají v boji s příšerou. Při umisťování žoldáka se také musíte rozhodnout, zda ho vybavíte 1 lektvarem a/nebo 1 jedem. Žetony lektvarů a jedů se umisťují přímo na žeton žoldáka na cestě.

VÝHODY CEST

Každá cesta přináší žoldákovi nějakou výhodu:

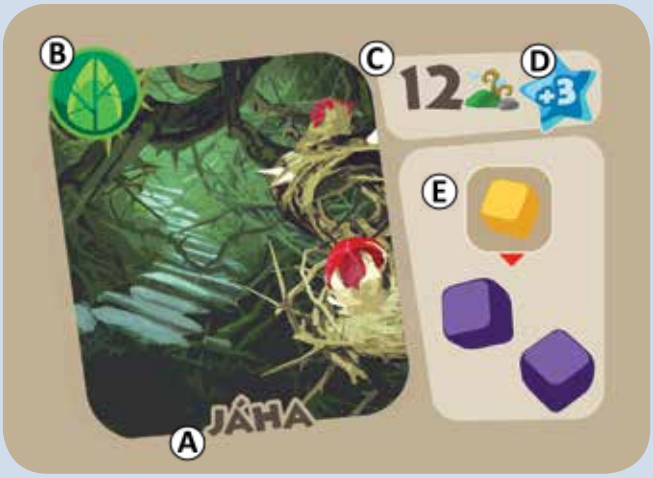
Přehoz kostky: Umístěný žoldák může během *fáze dobrodružství* přehodit jednu kostku vyznačené barvy. Pokud je u přehozu číslo, znamená to, kolikrát můžete přehazovat. Přehazovat pak můžete stejnou kostku i různé.

Obranná schopnost: Tyto schopnosti se používají při obraně proti útoku příšer (viz strana 17). Tato schopnost se nedá proměnit na žeton obrany.

Mince: Umístěte na žeton žoldáka určený počet mincí. Pokud žoldák přežije bitvu, můžete si je vzít.

Lektvar/jed: Vezměte žeton lektvaru/jedu ze zásoby a položte jej na žeton žoldáka. Dá se pak použít během bitvy. Pokud lektvar/jed v bitvě nepoužije, můžete si jej pak vzít do své zásoby. Žoldák může jít do bitvy s více než 1 žetonem lektvaru/jedu, pokud ho jedním žetonem vybavíte a druhý dostane z této odměny.

KARTA ŘÍŠE



A **Název.**

B **Příslušnost.**

C **Hodnota pro dobytí:** Číslo, které musíte dorovnat nebo převýšit, abyste říši dobyli poté, co je aktivní příšera polapena či poražena.

D **Odměna za dobytí.**

E **Výhoda:** Pokud říši dobudete a osídlíte ji svým žoldákem, můžete potom tuto výhodu využívat v každé následující *fázi rozmístění*.

PŘÍKLAD

Během *fáze rozmístění* umístila Klára svého žoldáka na druhou cestu. Ta vyžaduje 2 kostky síly. Klára se rozhodla použít posily a přidala navíc 2 kostky magie. Na cestě ještě zbylo místo na 3 žetony pastí/obrany. Klára má pouze 1 žeton pasti a 1 obrany, rozhodne se je použít oba. Jako výhodu cesty získá lektvar a umístí jej na žeton svého žoldáka na cestě.

Vstup do Citadely

Vstup do Citadely je oblast v pravém spodním rohu herního plánu. Je zde místo pro jednu příšeru a dvě cesty k ní.

Hráči sem mohou umístit žoldáka pouze v případě, že je tu nějaká příšera. Karta příšery se sem může dostat pouze ve *fázi úklidu*, takže v prvním kole hry sem žoldáka umístit nelze.

Pokud sem chcete přiřadit svého žoldáka, umístěte jeho žeton na pole napravo. Poté na volná políčka vedle umístěte libovolný počet kostek (síly či magie) a/nebo žetony pastí (lícem dolů) a/nebo obranné žetony. Žetony pastí a obrany zabírají opět dvě místa kostek. Musíte sem spolu se žoldákem umístit minimálně 1 kostku nebo 1 obranný žeton nebo 1 past.

Všimněte si, že na každé cestě vás budou podporovat stráže z Citadely: na jedné cestě obrannou schopností o síle 2 a na druhé obrannou schopností o síle 1 a 5 mincemi. Ty položte na žeton svého žoldáka sem umístěného. Mince si můžete vzít do své zásoby, pokud váš žoldák přežije souboj.

Příklad

V předchozím kole zvládl strašlivý Počíh (s 5 útočnými kostkami) porazit všechny žoldáky, a tak se přesunul se svou kartou na vstup do Citadely. Tom ho chce polapit, aby získal odměnu: slávu a 10 mincí. Svou akcí sem umístí svého žoldáka Hatýra a vybere si horní cestu. Tom nechce riskovat, a tak sem přidá ze své zásoby 3 kostky síly, 2 kostky magie a žeton pasti.

Umístění do osídlené říše

Během hry můžete dobýt a osídlit říši (viz strana 19). Pokud máte osídlenou říši, můžete do ní za akci umístit kostku, kterou naznačuje karta říše, a okamžitě získáte uvedenou odměnu.

Příklad

V minulém kole Natálka dobyla zemi s názvem *Krýzie* a osídlila ji svojí žoldačkou Luskou. Během fáze rozmístění Natálka použije svoji akci a využije výhodu této říše: za jednu kostku síly získá dvě kostky smlouvání.

3. fáze: Dobrodružství (vyhodnocení okolí)

To nejnapínavější v celém kole přichází ve *fázi dobrodružství*. V ní se vyhodnocují mise, na které jste poslali žoldáky, souboje s příšerami a dobývání říší.

Tato fáze je rozdělena do tří kroků, které se vyhodnocují postupně:

1. **Úkoly**
2. **Bitvy o říše**
3. **Obrana Citadely**

Pokud na cestách dané části herního plánu není umístěný žádný žoldák, tato cesta se nevyhodnocuje a přeskočí se. Například pokud ani na jedné z cest u Citadely není žoldák, krok Obrana Citadely se nevyhodnocuje.

Úkoly

Nejdřív se vyhodnocuje úkol s házením kostkami nalevo (pokud je tam umístěn nějaký žoldák) a poté úkol s placením zdrojů napravo.

Takto se vyhodnocuje **úkol s házením kostkami**:

- **Pokud je zde umístěn pouze jeden žoldák:**

  Hráč, jehož žoldák se zde nachází, hodí **všemi kostkami, které s žoldákem umístil na cestu** (včetně kostek smlouvání, pokud tu jsou). Může samozřejmě vyhodnotit jakékoli žoldákovy použitelné schopnosti, vybavení a/nebo žetony kořisti. Pokud je součet na kostkách **roven nebo větší,** než je cílové číslo úkolu, hráč získává z úkolu **odměnu** a dílek úkolu se odhodí. Pokud je výsledek hodu **nižší** než cílové číslo, hráč získá **postih** za nesplnění a dílek úkolu se odhodí.

- **Pokud jsou u stejného úkolu dva žoldáci:**

  Hráči obou žoldáků si hodí všemi sem umístěnými kostkami a mohou uplatnit všechny použitelné výhody a schopnosti.

  - Pokud úkol splní pouze jeden žoldák, získá **odměnu**. Druhý žoldák, který úkol nesplnil, dostane **postih**. Dílek úkolu se odhodí.
  - Pokud úkol splní oba žoldáci, **odměnu** získá ten, který měl **vyšší výsledek hodu** (upravený o případné bonusy z vlastností apod.). Druhý hráč získá jako cenu útěchy 2 mince. Pokud je výsledek stejný (a zároveň je mise splněna), odměnu získá **hráč na levé cestě**. Dílek úkolu se opět odhodí.
  - Pokud úkol nesplnil ani jeden ze žoldáků, **oba dostanou postih**. Dílek úkolu se opět odhodí.

Úkoly s placením zdrojů se vyhodnocují takto:

Pokud se hráč žoldáka umístěného na **levé** cestě rozhodne zaplatit požadované zdroje, získá odměnu z **levé** části dílku úkolu. Poté se rozhoduje hráč se žoldákem na **pravé** cestě. Pokud zaplatí požadované zdroje, získá odměnu z **pravé** části dílku úkolu. U tohoto typu úkolu není žádný postih za jeho nesplnění. Dílek úkolu se poté odhodí.

Bitvy o říše

Tyto bitvy se vyhodnocují jedna po druhé, nejdříve říše A nalevo, poté říše B napravo. Každá bitva je rozdělena do čtyř kroků:

1. odhalení pastí;
2. bitva s příšerou;
3. dobývání říše;
4. žetony kořisti.

1. Odhalení pastí

Všechny umístěné žetony pastí otočte lícem nahoru. Vylepšené pasti mohou k již umístěným kostkám přidávat další, nebo nějak upravovat hod. Na konci pravidel najdete seznam s podrobným vysvětlením efektů všech pastí.

Pokud past přináší **kostku navíc**, přidejte k žetonu pasti danou kostku ze zásoby. V tomto případě nemusíte řešit, zda se kostka vejde do limitu cesty.

Pokud past přináší **úpravu hodu**, ta se uplatňuje při samotném útoku žoldáka.

2. Bitva s příšerou

Bitva s příšerou se začíná vyhodnocovat od cesty nejvíce vlevo, na které je umístěn žoldák. Nejdříve útočí příšera, poté útočí žoldák (tedy pokud útok příšery přežije).

Karta příšery

- (A) **Jméno**
- (B) **Příslušnost**
- (C) **Útočná síla:** Počet kostek, kterými se hází na útok příšery.
- (D) **Zvláštní schopnosti:** Zvláštní schopnosti příšery.
- (E) **Hodnota pro polapení:** Hodnota, kterou je třeba dorovnat či překonat pro polapení příšery.
- (F) **Hodnota pro zabití:** Hodnota, kterou je třeba dorovnat či překonat pro zabití příšery.
- (G) **Odměny**: Co hráč získá za polapení/zabití příšery.
- (H) **Úroveň příšery:** Používá se pro určení obtížnosti.

Útok příšery

Kostkami za příšeru hází hráč po levici hráče, jehož žoldák na cestě se právě vyhodnocuje. Ten vezme tolik černých kostek, kolik je **útočná síla příšery** (například *Chapadlice* má tuto sílu 5). Navíc se přidá jedna kostka, pokud se příslušnost příšery shoduje s příslušností říše (viz *Příslušnost a její efekty* na straně 22). Také se přidají kostky podle symbolů kostek u ukazatele kola (toto se nepoužívá u snadné obtížnosti hry).

Každá příšera má také zvláštní schopnost, kterou používá. Přehled těchto schopností najdete v *Dodatku III*.

Poté hráč házející za příšeru hodí všemi těmito kostkami. Každý výsledek kostky s hodnotou 3, 4, 5 a 6 je zásah. Za každý zásah dostane žoldák jedno zranění. Při prvním zásahu otočte žeton žoldáka na druhou stranu, která symbolizuje zraněného žoldáka. **Pokud dostane zraněný žoldák další zranění, je zabit.**

Je ale několik možností, jak zranění žoldáka bránit:

- Před hodem příšery na útok může žoldák odhodit **libovolný počet kostek magie umístěných na danou cestu** a za každou odhozenou kostku magie odhodí také jednu černou kostku příšeře.
- Za každý zásah od příšery může hráč odhodit jeden **žeton obrany,** a zabránit tak zranění/zabití žoldáka.
- Použitím schopností (z karet vybavení, z karty žoldáka, dílků událostí, podpory stráží při obraně Citadely).
- Odhozením žetonu lektvaru na žoldákovi. Lektvar vyléčí udělené zranění. Můžete si to představit tak, že žoldák vypije zázračný lektvar těsně předtím, než naposledy vydechne.

SMRT ŽOLDÁKA

Pokud žoldák zemře, odhoďte jeho kartu stejně jako karty vybavení, které měl u sebe. Odhoďte také žeton žoldáka a všechny nepoužité kostky a žetony, které s ním byly umístěny na cestě. Ve vzácných případech může žoldák zemřít až po vyhodnocení svého útoku, v takovém případě nechejte jeho kostky a pasti na cestě.

Protože královna Gimelda odměňuje hrdinské oběti svému království, pokud žoldák zemře, jeho hráč získá tolik bodů slávy, kolik ukazuje políčko na cestě, na kterém se nacházel žeton žoldáka.

Poté upravte pověst svého klanu odečtením pověsti zabitého žoldáka.

Pokud by se během hry stalo, že **hráč ztratí úplně všechny žoldáky i zelenáče**, může si na začátku dalšího kola vzít jednoho zelenáče zdarma a udělat z něj svého nového náčelníka. To nastane ještě před *fází přípravy zásoby kostek*. Hráč si ponechává všechnu slávu a žetony, které měl v zásobě. Pokud by mu zůstalo méně než 5 mincí, dobere si ze zásoby mince tak, aby jich měl pět.

PŘÍKLAD

Při bitvě s příšerou dostane Tomův žoldák Truňk od příšery dva zásahy. Rozhodne se použít lektvar položený na žetonu žoldáka, který jeden ze zásahů vyléčí, takže Truňk skončí zraněný, ale živý. Jeho žeton se otočí na druhou, zraněnou stranu.

ÚTOK ŽOLDÁKA

Po vyhodnocení útoku příšery přichází na řadu žoldák (tedy pokud je ještě naživu) a pokouší se příšeru porazit.

Hráč žoldáka hodí kostkami umístěnými na cestu. Výsledek hodu porovná s hodnotou příšery pro její polapení a zabití, které jsou uvedeny na její kartě.

Hráč **je povinen** použít všechny pasti i schopnosti žoldáka určené pro Okolí, stejně tak karty jeho vybavení, které ovlivňují jeho útok. Výjimku představují efekty pro přehoz kostek, přehození kostek je **vždy volitelné**. Pokud má žoldák k dispozici jed/y, **může** jej použít a za každý odhozený žeton jedu získá jeho útok +2.

Pro použití jedu se může rozhodnout až poté, co hodí kostkami. Modifikátory hodů z pastí, schopností a vybavení se vždy uplatňují **na všechny příslušné kostky umístěné na tuto cestu**.

- Pro polapení příšery musí mít žoldák **alespoň jednu past** (žetony Lstí z modulu Lsti se v tomto případě nepovažují za pasti). **Výsledek útoku musí být rovný hodnotě pro polapení nebo vyšší**, ale zároveň **nižší než hodnota pro zabití**. Při úspěšném polapení příšery získá hráč odměnu za polapení (slávu a mince) a odhodí kartu příšery.
- Pokud je výsledek útoku **rovný hodnotě pro zabití nebo vyšší**, hráč získá odměnu za zabití (slávu a mince). Kartu příšery si hráč umístí k sobě lícem dolů, jako trofej.

Pokud chce hráč příšeru polapit, ale nezabít, může svými kostkami **házet jednou po druhé**, útok po kterémkoli hodu ukončit a zbytkem kostek už neházet. Pamatujte, že použití jedu je volitelné a můžete jej použít až po některém z hodů, abyste získali potřebnou hodnotu útoku.

PŘÍKLAD

Tom se s Truňkem snaží polapit Krabohlava (hodnota pro polapení 11, hodnota pro zabití 12). Truňk je vybaven jedem. Na cestě má 2 kostky síly a 2 kostky magie. Také je zde vylepšená past, která dává +4 k polapení i zabití. Past **musí** použít, takže začíná s hodnotou útoku 4. Truňkova schopnost přidává +1 ke každé kostce magie. Nejdříve si Tom vybere kostku magie a hodí 2. Díky Truňkově schopnosti je nyní hodnota jeho útoku 7. Poté se rozhodne hodit kostkou síly a hodí 2, součet je tedy 9. Tom nechce riskovat a použije jed, který mu dá +2, součet je tedy 11, což je přesně tolik, kolik potřebuje k polapení Krabohlava. Dalšími kostkami už házet nemusí.

- Pokud se vašemu žoldákovi nepodaří polapit ani zabít příšeru, ponechejte na místě jeho žetony pastí a kostky s výsledky, které jste hodili. Výsledný hod po všech úpravách pomocí schopností se považuje za zranění, které příšera dosud utržila. To zvýhodňuje následující cestu vpravo.
- Následující žoldák napravo poté opakuje krok *„útok příšery“* a *„útok žoldáka“* s jedním podstatným rozdílem. Součet výsledných hodů na cestách nalevo od něj se přičítá k jeho výslednému hodu.

Vylepšené pasti, které upravují hody kostek, platí pouze na kostky, na jejichž cestě jsou umístěny, a ne na kostky na jiných cestách.

Úpravy hodů kostek pomocí schopností a vlastností vybavení ovlivňují také pouze kostky na cestách daného žoldáka, nikoli kostky na cestách jiných žoldáků.

Konec bitvy s příšerou

Bitva s příšerou končí v momentě, kdy je příšera lapena nebo zabita, nebo v případě, že všichni žoldáci bojovali a neuspěli.

- Poté co žoldák polapí nebo zabije aktivní příšeru a získá odměnu, odstraňte kostky, pasti a obranné žetony žoldáků, kteří se účastnili bitvy. Pokud jsou na cestách žoldáci, kteří ještě nebojovali, budou mít možnost **dobýt aktivní říši**.
- Pokud aktivní příšera nebyla polapena ani zabita, „dobývání říše“ neproběhne. Příšera se rozzuří, v příštím kole zaútočí na Citadelu a způsobí paniku. Ve *fázi úklidu* se karta příšery přesune ke vstupu do Citadely (viz strana 20 – *Šíření paniky*).

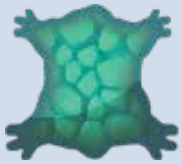
Tip

Polapení příšery vám často může přinést větší odměnu než její zabití. Královnin biskup chce příšery na svoje „pokusy na příšerách“. Když útočíte na příšeru, myslete na to, že můžete házet kostkami postupně jednou po druhé.

Trofeje

Trofejová hodnota (1–3) se na konci hry přemění ve vítězné body.

Kdykoliv během hry taktéž můžete trofej **prodat za 5 zlatých za jeden bod trofeje**, což se nepovažuje za akci. Abyste trofej prodali, prostě kartu s příšerou odhoďte a ze společné zásoby si doberte mince v odpovídající hodnotě. Když prodáte trofej, přijdete tak o kartu, a tím pádem i o VB na konci hry. Trofej můžete prodat pouze celou, nikoli částečně.



Příklad: bitva s příšerou

Verča umístila Žeravu na druhou cestu aktivní říše. Aktivní příšera je Hlubštír, nestvůra s hodnotou pro polapení 17, hodnotou pro zabití 22, útokem 5 a vodní příslušností. Protože je její příslušnost shoduje s příslušností aktivní říše, zvýší se její útok na 6. Probíhá čtvrté kolo hry na normální obtížnost, takže příšera má další kostku útoku navíc, tedy celkem 7. Verča nechce riskovat ztrátu Žeravy, proto se rozhodne odhodit jednu ze svých kostek magie umístěných na cestě a odstranit tak jednu kostku z útoku Hlubštíra. Hráč sedící po její levici poté hodí 6 kostkami útoku a výsledkem jsou 4 zranění. Verča na cestu umístila jeden žeton obrany a také Žerava má jednu obrannou schopnost proti vodním nebo ohnivým příšerám, takže 2 zraněním zabrání a 2 zbývající ji zraní. Pokud nezabrání ještě alespoň jednomu zranění, tak Žerava zemře. Naštěstí, při umístění Verča položila jeden žeton lektvaru na Žeravu, který nyní odhodí a zabrání tak dalšímu zranění. Žeravin žeton otočí na druhou (zraněnou) stranu. Hlubštírova vlastnost (při zranění žoldáka ztratí hráč 1 bod slávy) způsobí, že Verčina sláva se sníží z 19 na 18. Žerava stále žije!

Po Hlubštírově útoku nadešel čas pro Žeravinu odplatu. Verča hodí 2 svými kostkami síly a 1 kostkou magie. Na kostkách padne 1, 2 a 3, což není moc dobrý hod. Během kroku odhalení pastí otočila past, která přidává +1 k hodům kostkou magie. Takže její „3“ se změní na „4“. I přesto není výsledný hod 7 dostatečný, aby Hlubštíra lapila. Žerava zůstane na cestě i se svými kostkami a žetonem pasti.

Štěpánův žoldák je na následující cestě, přežije útok Hlubštíra. K jeho hodu na útok se přičte Verčin hod „7“. Štěpán hodí dvěma kostkami magie, které na cestu umístil. Padne 4 a 2 (dohromady 6). Díky výhodě na cestě může Štěpán přehodit jednu kostku magie. Přehodí 2 a padne mu 3. Jeho výsledný hod tak je 7. Po přičtení Verčina hodu je výsledek 14, takže ani Štěpán si s Hlubštírem neporadil.

Na následující cestě má svého žoldáka opět Verča. Ke svému výslednému hodu tak přidá 14 z obou předchozích hodů. Její žoldák přežije útok Hlubštíra a Verča tak může hodit 2 kostkami síly a 1 kostkou magie. Pokusí se zabít příšeru a s hodem 3 + 5 + 3, který přičte k předchozím 14, uspěje. Získá odměnu: 7 bodů slávy a 2 trofeje. Kartu Hlubštíra otočí lícem dolů (aby byla vidět hodnota trofejí) a položí si ji před sebe.

Po bitvě si nejprve Verča (za Žeravu) a poté Štěpán vyberou jeden z žetonů kořisti z nabídky na herním plánu (viz *Žetony kořisti* na straně 19).

3. DOBÝVÁNÍ ŘÍŠE

Pokud je při bitvě příšera polapena či zabita, každý z žoldáků, který ještě nebojoval a je umístěný u této říše, se může pokusit tuto **říši dobýt** pro svůj klan a královnu.

TIP

Pokud máte v úmyslu spíše dobývat říši než bojovat s příšerou, je lepší umisťovat své žoldáky na cesty více vpravo.

V pořadí zleva doprava se pak každý takovýto žoldák snaží dosáhnout **hodnoty pro dobytí** aktivní říše. Opět se hází kostkami a uplatňují se použitelné modifikátory. Podobně jako u souboje s příšerami, pokud se prvnímu žoldákovi dobytí nepodaří, upravený výsledek jeho hodu zůstává a přičítá se k hodu dalšího žoldáka v pořadí.

Nezapomeňte ale, že pasti ovlivňují jen kostky na cestě, na které jsou umístěny.

Pokud žoldák uspěje v dobývání, získá slávu uvedenou jako odměna u dobytí na kartě říše. Poté si hráč kartu vezme k sobě a umístí ji pod svou desku klanu.

OSÍDLENÍ ŘÍŠE

Poté co dobudete některou z říší, královna vám dovolí tuto říši pro ni i spravovat. Hráč může vybrat jednoho ze svých najatých žoldáků, který má stejnou **příslušnost** jako říše, aby ji **osídlil**. Takovýto žoldák se umístí nalevo od karty dobyté říše. Nemusí to být přímo ten žoldák, který říši dobyl.

Osídlením říše hráč získá výhodu této říše, která se dá použít jako akce při *fázi rozmístění*.

Navíc žoldákům, kteří osídlili říši, nemusíte platit žold. Mají prostě už svůj domov, kde jsou spokojení, a nemají žádný důvod dezertovat.

Jakmile jednou žoldák říši osídlí, nemůžete jej už poslat osídlit jinou říši. Pouze pokud by byl posledním žoldákem vašeho klanu, říši opustí a stane se náčelníkem. Přestože žoldák osídlil říši, stále ho můžete běžným způsobem používat a posílat do Okolí.

Neosídlenou zemi může osídlit kdykoli, pokud máte k dispozici žoldáka s danou **příslušností**. Například i těsně poté, co takového žoldáka najmete ve *fázi rozmístění,* nebo třeba poté, co žoldák, který říši osídlil, zemře, ihned ho můžete nahradit jiným.

DOVOLTE MI OSÍDLIT TYTO BOHY ZAPOMENUTÉ ŘÍŠE, Ó VZNEŠENÁ KRÁLOVNO GIMELDO! SLIBUJI, ŽE JE PROMĚNÍM V RAJSKÉ ZAHRADY JEN PRO VÁS A KVŮLI VÁM!

PŘÍKLAD

Natálka svou žoldačkou Ninrou, která má vodní příslušnost, osidluje říši, kterou právě dobyla. Od této chvíle může ve *fázi rozmístění* použít jako akci výhodu této říše: položit sem kostku síly a získat za ni dvě kostky smlouvání.

4. ŽETONY KOŘISTI

Jakýkoli žoldák, který se vrací s prázdnou (nepolapil ani nezabil příšeru ani nedobyl říši), alespoň cestou zpátky v této říši **vyrabuje nějakou tu kořist**, než se vrátí domů.

Pokud se to týká vašeho žoldáka, vezměte si jeden žeton kořisti z nabídky a dejte si jej ke své desce klanu. Každý žeton kořisti může být použit pouze jednou, ale můžete jej zahodit kdykoli a získat z něj odměnu. Některé žetony kořisti na sobě mají symbol Okolí . Ty mohou být použity pouze ve *fázi dobrodružství*, i v dalších bitvách v kole, kdy byl získán.

Po vyhodnocení říše vždy doplňte nabídku žetonů kořisti.

PŘÍKLAD

Všechny čtyři cesty k aktivní říši jsou obsazené. Verča má žoldáka na cestě nejvíce vlevo a dalšího na třetí cestě, Tom obsadil druhou cestu a Natálka čtvrtou. Při bitvě s příšerou ji první Verčin žoldák nezvládne ani polapit ani zabít, zato Tomův ji poté zvládne polapit. První dva žoldáci už bojovali s příšerou, takže o dobývání říše se pokoušet nemohou. Odstraní se jejich kostky, pasti a žetony obrany. Verčina žoldačka na třetí cestě, Ninra, je v pokusu o dobytí říše úspěšná. Natálčin žoldák na čtvrté cestě tak nemá šanci ukázat, co v něm je. Tomův žoldák získal odměnu za polapení příšery a jeden z Verčiných dobyl říši. Nejdříve si za svého druhého žoldáka vezme kořist Verča, poté si žeton kořisti vezme Natálka. Pak se nabídka žetonů kořisti doplní.

Obrana Citadely

Tento krok se vyhodnocuje pouze v případě, že u vstupu do Citadely je karta příšery a zároveň je na jedné z cest zde umístěný alespoň jeden žoldák. V opačném se případě tento krok přeskočte a pokračujte *fázi úklidu*.

Obrana Citadely je rozdělena do dvou částí:

1. Odhalení pastí
2. Bitva s příšerou

1. Odhalení pastí

Tento krok je stejný jako *„odhalení pastí“* během bitvy o říše. Všechny žetony pastí na obou cestách otočte lícem nahoru.

2. Bitva s příšerou

Tento krok je téměř stejný jako *„bitva s příšerami“* během bitvy o říše. Následujte postup popsaný na stranách 17–19, s těmito rozdíly:

- Příslušnost se nevyhodnocuje a neprobíhá bitva o říši.
- Nejprve se vyhodnotí horní cesta a poté spodní.
- Hráč, jehož žoldák hrdinsky zahyne při obraně Citadely, získá královnin vděk a 3 body slávy.

- Pokud je příšera zabita nebo polapena, odstraňte **žetony paniky**, které jsou na budovách v Citadele, a zamíchejte je zpět do hromádky žetonů paniky.
- Pokud není příšera zabita ani polapena, zůstává na svém místě.
- Pokud jsou obě cesty obsazeny žoldáky, pouze jeden z nich může příšeru porazit. Při obraně Citadely nezískají neúspěšní žoldáci kořist.

4. Fáze: Úklid

Tato fáze se skládá ze 7 následujících kroků.

1. Vyčištění herního plánu

Všichni hráči si vezmou zpět žetony svých žoldáků, kteří přežili. Zároveň s nimi si vezmou i všechny mince, lektvary a jedy, které jsou na žetonu žoldáka.

Žetony zraněných žoldáků nechávejte zraněnou stranou nahoru. Můžete odhodit žeton lektvaru ze své zásoby, abyste žeton žoldáka otočili zpět na nezraněnou stranu.

Všechny pasti, ať už použité či nikoliv, se odloží stranou.

2. Šíření paniky

Příšery, se kterými hráči bojovali a neporazili je, se přesunou na vstup do Citadely. Pokud tuto podmínku splňuje více příšer anebo na vstupu do Citadely již nějaká příšera je, ponechejte u vstupu tu příšeru, která má nejvyšší útočnou sílu (v případě shody příšeru s nejvyšší hodnotou pro zabití). Případné zbývající karty příšer odhoďte.

Pokud je na vstupu do Citadely příšera, vezměte horní žeton paniky z hromádky žetonů paniky, otočte jej lícem nahoru a položte na budovu, která je na něm zobrazená. Dokud je žeton paniky na budově, není možné do ní umisťovat kostky.

3. Náhrada zabitých náčelníků

Pokud byl v tomto kole zabit váš náčelník, musíte na náčelníka **povýšit svého žoldáka s nejvyšší pověstí** (pokud má více vašich žoldáků stejnou pověst, povyšte toho s vyšší cenou za najmutí, pokud je i ta stejná, vyberte si jednoho z nich). Žoldák osidlující říši není dostupný a nemůže být povýšen (pouze v případě, že je jediný, koho můžete povýšit). K povýšení přesuňte kartu žoldáka na levou stranu vaší desky rozvoje. Pamatujte, že náčelník nedostává žold a nikdy nedezertuje.

4. Žold

Každému vašemu žoldákovi, kromě náčelníka a žoldáků osidlujících říši, musíte zaplatit žold:

- 1 za , pokud vaše sláva není vyšší než 10.
- 2 za , pokud je vaše sláva mezi 10 a 20.
- 3 za , pokud je vaše sláva vyšší 20.

Pokud nemáte dostatek mincí, nejprve utraťte všechny, které máte. **Poté jeden z vašich žoldáků (kromě náčelníka a osidlujících žoldáků) na protest dezertuje.** Bude to ten s nejvyšší pověstí (při shodě to bude žoldák s vyšší cenou za najmutí, pokud i v tom bude shoda, vyberte jednoho z nich). Odhoďte jeho kartu i žeton. Snižte si patřičně ukazatel pověsti a jakékoli vybavení, které měl, můžete přiřadit jiným svým žoldákům, pokud je to možné, jinak je odhoďte.

Tip

Snažte se svoje žoldáky s vysokou pověstí „chránit“ tím, že je pošlete osidlovat říše, nebo je povýšíte na náčelníka.

5. Kontrola slávy

Pokud je šesté kolo hry, nebo alespoň jeden z hráčů dosáhl 30 nebo více bodů slávy, hra končí a hráči si spočítají výsledné skóre, aby zjistili, kdo vyhrál. Viz *Bodování a vítězství* na další straně.

6. Příprava herního plánu

Odstraňte všechny kostky z budov v Citadele a z cest v Okolí a přesuňte je do společné zásoby kostek. Ve skutečnosti si je hráči mohou vzít rovnou zpět do svojí zásoby, ale dejte si pozor, abyste si v první fázi *(příprava zásoby kostek)* ověřili, že máte správné kostky, protože zdroje kostek se během hry mění.

Odhoďte dílky úkolů a nahraďte je novými z pytlíku úkolů.

Pokud je nějaké z míst pro příšery volné, doplňte na ně nové příšery z balíčku příšer.

Pokud je volné nějaké místo pro karty říší, doplňte na ně novou kartu říše z balíčku říší a zároveň nahraďte i dílek událostí novým dílkem ze zásoby. Pokud se říše nemění, dílek událostí se také nemění.

Žetony pastí v lovecké chatě, žoldáci v krčmě, výbava na tržišti a žetony kořisti zůstávají na svých místech, protože se doplňují ihned během hry.

7. Začínající hráč

Dílek prvního hráče předejte stranou A nahoru **hráči s nejnižší pověstí**. V případě shody dostane tento dílek ten z hráčů s nejnižší pověstí, který je blíže po pravici prvního hráče. Jak se používá strana B, najdete na straně 22 ve variantě *Královnin dar*.

8. Posun ukazatele kol

Ukazatel kola posuňte o jedno kolo dál.

Bodování a vítězství

Na konci hry hráči spočítají své vítězné body (VB), aby určili vítěze. Každý klan získá:

- 1 VB za každý bod slávy na stupnici rozvoje.
- 1 VB za každý bod pověsti na stupnici rozvoje.
- 1–3 VB za každou zabitou příšeru, v závislosti na hodnotě trofeje.
- Sečtěte všechny ikony ohnivé příslušnosti na kartách žoldáků (včetně základních) a říší (osídlených i neosídlených). Získáte VB podle následující tabulky.

Počet ikon příslušnosti	0	1–2	3	4	5	6+
VB	0	1	3	5	7	10

Tento krok opakujte u všech ostatních příslušností.

V případě shody se vítězem stává hráč, který (v tomto pořadí uplatňování pravidel):

- má náčelníka s větší pověstí;
- má více trofejí;
- má více zlatých mincí.

Pokud je stále shoda, chvíli si odpočiňte a opakujte hru se stejnými hráči.

Příklad

Na konci hry vypadá situace před Štěpánem takto (obrázek níže). Získá:

30 VB za 30 bodů slávy,
16 VB za 16 bodů pověsti,
4 VB za 4 trofeje,
6 VB za příslušnosti. (3 za vítr a po 1 za oheň, vodu a prales.)

Jeho celkové skóre je **56 VB**.

Příslušnost a její efekty

Každá říše má **příslušnost**, která vyjadřuje její dominantní prvek. Může to být *oheň, vítr, voda* nebo *prales*. Žoldáci a příšery mají stejné druhy **příslušnosti**, podle toho, ze které říše pocházejí. Každý klan začíná se žoldáky se shodnou příslušností, ale v průběhu hry může najímat i žoldáky jiných příslušností.

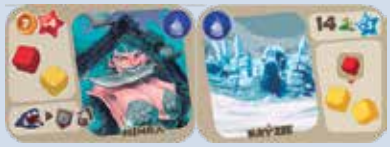
Pokud se tato ikona na příšeře nebo žoldákovi shoduje s ikonou na říši, říkáme tomu stejná příslušnost. Z toho vyplývají následující efekty.

Stejná příslušnost příšer (fáze dobrodružství)

Pokud má příšera stejnou **příslušnost** jako říše u ní, získá příšera 1 kostku útoku navíc. Viz kapitolu *Útok příšer* na straně 16.

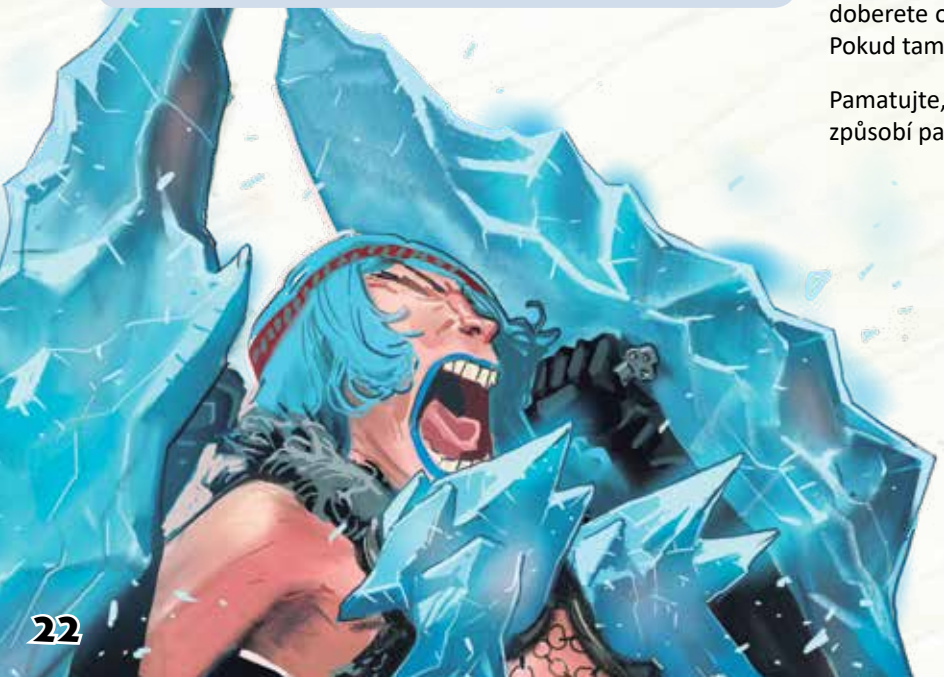
Stejná příslušnost žoldáků (fáze rozmístění)

Žoldák v osídlené říši musí mít stejnou **příslušnost** (to je podmínka osídlení). Vlastnosti takto osídlené říše poté můžete využívat. (Viz *Osídlení říše* na straně 19.)



Vítězné body (konec hry)

Na konci hry získáte VB za nasbírané ikony příslušností na kartách žoldáků (včetně základních) a říší. Viz *Konec hry a bodování* na straně 21.



Úrovně obtížnosti

Pokyny pro přípravu hry na stranách 4–5 popisují přípravu hry na snadnou úroveň. Máme ještě další tři úrovně obtížnosti, ze kterých můžete vybírat. Avšak i zkušeným hráčům doporučujeme začínat na snadné úrovni, aby se dobře seznámili s ***Říší příšer*** a jejími mechanismy a naučili se, jak uspět v důležité *fázi dobrodružství*.

Pro přípravu hry na jinou úroveň postupujte následovně:

Normální: Neumisťujte dílek úpravy kol na herní plán.

Těžká: Během přípravy v kroku F zamíchejte všechny příšery dohromady a vyberte 2 ze všech, a ne pouze s obtížností A. Neumisťujte dílek úpravy kol na herní plán.

Smrtící: Balíček příšer připravte stejně jako na těžkou úroveň a na herní plán umístěte dílek úpravy kol stranou „B“ nahoru.

Varianty

Královnin dar

Tato varianta je jakýsi vyrovnávací mechanismus, který pomáhá hráčům, aby nezaostávali s pověstí za ostatními. Na konci prvního kola otočte dílek prvního hráče na druhou stranu a pokračujte ve hře s touto stranou nahoru. První hráč získá královnin dar. To znamená, že si ve fázi příprava zásoby kostek vezme:

- 1 kostku (síly, magie nebo smlouvání)
- a jedno z následujících:

  1 lektvar/jed, nebo

  1 žeton obrany, nebo

  2 zlaté mince.

Více příšer

Pokud zjistíte, že byste rádi více bojů s příšerami (aby mělo více hráčů šanci porazit příšery a získat slávu), můžete zvýšit jejich počet tak, že ve 2., 4. a 6. kole ve fázi *příprava zásoby kostek* doberete o jednu příšeru navíc a umístíte ji na vstup do Citadely. Pokud tam už příšera leží, tento krok vynechejte.

Pamatujte, že pokud tyto příšery zůstanou na konci neporaženy, způsobí paniku.

STRATEGICKÉ TIPY

Před první hrou přečtěte všem hráčům.

OBECNÉ TIPY

- Body slávy jsou zásadní pro vítězství a pro váš postup ve hře. Abyste je získali, **musíte se vypravit do Okolí.**
- Úkoly jsou snadný a dostupný způsob, jak přijít k nějakým zdrojům a slávě, ale nenahradí bitvy s příšerami. **Nejvíce slávy jde získat pouze tam, kde se riskuje.**
- Při umisťování žoldáků na cesty dávejte pozor na jejich schopnosti a vybavení. **Pamatujte, že mezi neumístěnými žoldáky můžete vybavení a žetony jedů a lektvarů kdykoliv** (tedy i těsně před umístěním na cestu) **přesunovat.**
- Pokud se chystáte na **nejistou bitvu** (nedostatek žetonů obrany, obranných schopností, kostek magie nebo lektvarů), umístěte **žoldáka, který přidává méně kostek**, abyste zmírnili důsledky, kdyby byl váš žoldák zabit.
- Pokud je váš žoldák zabit, není všem dnům konec. Je to prostě součástí hry. V dalším kole budete mít možnost najmout nového. Budete mít **dostatečný přebytek slávy, protože po zabití se vám sníží pověst** a zároveň zvýší sláva za hrdinství.
- V prvním kole **neriskujte ztrátu svého náčelníka.** Náčelníci nemají žádnou pověst a jejich ztráta vám tak neumožní získat srovnatelnou náhradu v následujícím kole. Nicméně v pozdějších fázích hry, kdy už kostky od něj nebudou tak zásadní, si můžete dovolit riskovat a posílat ho do bitev. Jeho ztráta nezpůsobí odečet VB (pamatujte, že na konci hry jsou body pověsti zároveň vítěznými body) a jeho ztrátou můžete naopak nějaké body získat.

TIPY PRO CITADELU

- Pozorně sledujte kostky smlouvání vašich soupeřů a zvolte správný okamžik a správné místo, kam je umístíte. **Rozvažte, kdy je pro vás výhodnější být první** – dáváte tím soupeřům možnost získat větší slevu.
- Maximalizujte zisky z umístění kostky do lovecké chaty a do zbrojnice nákupem **více kusů rozličných pastí / žetonů obrany** (minimální cena 1 se vztahuje na celý nákup, ne na jeden žeton).
- Pamatujte, že **najmutím žoldáka získáte jeho kostky ihned**, s čímž můžete počítat dopředu a přizpůsobit tomu svoji strategii v daném kole.
- Pokud jste v předcházejícím kole dobyli říši, kterou jste nemohli osídlit, **najměte žoldáka stejné příslušnosti**.
- **Nepodceňujte sílu zelenáče.** Jeho schopnost výměny kostek vám může umožnit přístup k důležitým akcím.
- Hledejte dobré **kombinace vybavení a schopností**.
- Nezapomeňte, že ve *fázi úklidu* **musíte zaplatit žold svým žoldákům**. Pečlivě plánujte a nezapomeňte, že trofeje z příšer můžete kdykoliv vyměnit za zlaté mince, pokud máte nedostatek mincí.

TIPY PRO OKOLÍ

- Výběr **první cesty v říši** vám dá možnost zabít příšeru a největší šanci na zisk slávy. Výběr cest více vpravo vám dá šanci **dobýt říši**, a i když bude příšera i říše dobyta žoldáky na předchozích cestách, stále máte možnost **získat kořist**.
- Svoje žoldáky můžete posílat do stejných říší nebo plnit stejný úkol. **Mít své žoldáky na sousedních cestách může být strategicky výhodné.**
- **Věnujte pozornost událostem na cestách**, například lektvar vám umožní mít celkem dva lektvary (jeden z cesty a jeden z výbavy žoldáka), zlaté mince vám pomohou při placení žoldu… tedy pokud přežijete.
- Myslete na schopnost zelenáčů **měnit barvy kostek**, pokud nemůžete splnit podmínku na některé z cest.
- Berte v úvahu možnost **odhazovat kostky magie**, abyste se vyhnuli útokům příšer.
- **Obsazení cesty pouze za účelem získání kořisti je jednou z možností**, pokud je malá šance, že zemřete.
- V bitvách u vstupu do Citadely nejsou události a máte na nich podporu z Citadely, **takže jdou snáze vyhrát, a měly by tak být vaší prioritou**. Na druhé straně zde není možnost získat kořist, pokud je příšera zabita dříve jiným žoldákem.

DODATEK I – MODUL LSTI

Volitelný modul Lsti do hry přidává konfliktní variantu, která umožňuje interakci mezi žoldáky na různých cestách říše. Pokud patříte mezi hráče, kteří si rádi škodí, je tento modul určený pro vás!

Při přípravě hry přidejte **18 žetonů lstí** a **6 žetonů skrytých pastí** do zásoby pastí. Přední strana lstí je hnědá. Lsti a skryté pasti budou dostupné v lovecké chatě společně s vylepšenými pastmi. Stejně jako vylepšené pasti je po nákupu položíte lícem dolů na svoji desku rozvoje, aby soupeři neměli přehled, jaké pasti používáte.

Lsti se po otočení nepovažují za past (čímž se liší od vylepšených a skrytých pastí). Nezapomeňte, že k polapení příšery potřebujete past.

KONFLIKT MEZI ŽOLDÁKY

Ve všech bitvách s příšerami je krok **„odhalení pastí“** nahrazen krokem **„konflikt mezi žoldáky“**.

Počínaje obsazenou cestou nejvíce vlevo se každý hráč rozhodne, zda odhalí svoje pasti. Postupuje jednu po druhé shora dolů. Poté se stejným způsobem rozhoduje hráč na následující cestě vpravo. Pamatujte, že po odhalení lsti se již tento žeton **nepovažuje za past** a past potřebujete, pokud chcete polapit příšeru.

Pokud se hráč rozhodne odhalit svoji past, nastane jedna ze dvou situací:

Pokud hráč odhalil základní, vylepšenou nebo skrytou past, získá výhody stejně jako při běžné hře.

- Pokud hráč odhalil **lest**, ihned použije její vlastnost na jednu ze sousedních cest dle svého výběru, viz *Přehled pastí* v *Dodatku III* na straně 27.
- Hráč, jehož žoldák je cílem lsti, může její účinek ihned **zrušit odhozením žetonu obrany, který má žoldák na své cestě**. V tom případě žeton lsti odhoďte. Obranné schopnosti proti lstem použít nelze.
- Některé lsti odvracejí kostky příšer. Tyto lsti se vyhodnocují během „Bitvy s příšerou". Při útoku příšery se hráč, na jehož žoldáka příšera útočí, **ještě před hodem kostkami** rozhodne, zda odvrátí 1 nebo 2 kostky příšery na žoldáka na sousední cestě, kterou vybral za cíl své lsti. Kostkami ihned hodíte a uplatníte zranění (těm se může zasažený žoldák bránit podle běžných pravidel, tedy i odhozením kostky magie ještě před hodem).
- Ostatní lsti umožňují kradení umístěných kostek ze sousedních cest. To provedete tak, že odeberete kostku nebo kostky z cesty, na niž lest cílila, a umístíte je na žeton lsti, který krádež vyvolal. Kostky ukradené lstí se nepočítají do limitu cesty. **Nemůžete ukrást kostku ze skryté pasti.**

Jakmile hráč na první obsazené cestě vyhodnotí své odhalené žetony pastí, pokračuje hráč, který má žoldáka na následující cestě vpravo. Takto se postupuje, dokud nejsou vyhodnoceny všechny cesty.

Troufáš si mě přelstít?
Moje pomsta bude strašlivá!

Sousední cesty

Sousední cesta je nejbližší cesta obsazená žoldákem nalevo nebo napravo od současné cesty. Cesty v různých říších nejsou nikdy sousední.

Štěpán vyslal žoldáka na cestu aktivní říše nejvíce vlevo; Natálčin žoldák je na následující cestě a Tomášův žoldák je na cestě úplně vpravo. Štěpánův a Natálčin žoldák jsou na sousedních cestách, Natálčin a Tomášův žoldák jsou také na sousedních cestách. Třetí, prázdná cesta se nebere v potaz, protože na ní není vyslaný žádný žoldák.

Dodatek II – Sólová hra

Ty si vážně myslíš, že zvládneš všechny ty příšery sám? Spíše ze sebe uděláš blázna...

Sólo hru si můžete zahrát mnoha různými způsoby. Můžete hrát jednu hru nebo spojit více her do kampaně. V obou případech si vyberete scénář a úroveň obtížnosti, což zajistí, že každá hra bude jiná.

Abyste mohli hrát ***Říši příšer*** v sólo módu, použijte běžná pravidla pro hru 2–4 hráčů s výjimkou modulu lstí.

Příprava

Připravte hru, jako by hráli dva hráči (strany 4–6), tedy pouze s jednou aktivní říší. Vezměte si desku rozvoje klanu a základní žoldáky jakékoliv příslušnosti dle vašeho výběru. V krčmě nechte volné místo pro karty označené 👥+. 6 žetonů základních žoldáků, které jste si nevybrali, dejte stranou. Budou používány automatickým hráčem.

Zvolte si obtížnost (viz strana 22), připravte balíček příšer, a pokud je to nutné, i dílek úpravy kol. Vezměte si dílek prvního hráče.

Připravte jednu červenou a jednu žlutou kostku vedle herního plánu. Toto budou **kostky automatického hráče**.

Běžná sólo hra / Kampaň

Při běžné hře si vyberte jakýkoliv scénář z knihy sólo scénářů. **Vaším cílem v každém scénáři je dosáhnout nejvyšší hodnosti.** Každý scénář má tabulku, podle které zjistíte, jaké hodnosti jste dosáhli (od *Nemehla* po *Hrdinu*). Pro první hru doporučujeme vybírat ze scénářů 1–3.

Pokud budete hrát **kampaň**, začněte prvním scénářem. Podle výsledku scénáře buď pokračujte k dalšímu scénáři v pořadí, nebo opakujte stejný scénář podle následující tabulky:

Hodnost	Nemehlo	Učeň	Veterán	Hrdina
Příští hra	Opakujte scénář	Opakujte scénář	Následující scénář	Následující scénář
Příští úroveň obtížnosti	Snižte o 1, nebo prohra	Beze změny	Těžká	Smrtící

V **kampani** zvítězíte, pokud dokončíte scénář 10 a dosáhnete hodnosti *Veterán* nebo *Hrdina* na těžkou nebo smrtící obtížnost. Pokud budete chtít porovnat výsledky s jinými hráči nebo s dříve odehranými kampaněmi, zaznamenejte si počet her, které vám dohrání kampaně zabralo.

Pokud jakýkoliv scénář dohrajete na nejnižší obtížnost s hodností *Nemehlo*, ihned prohráváte celou kampaň.

Ať už hrajete samostatný scénář nebo kampaň, vždy se řiďte pravidly hraného scénáře. Pokud je rozpor mezi pravidly hry a pravidly scénáře, pravidla scénáře mají přednost.

Scénář se hraje na 6 kol (nekončíte, pokud dosáhnete 30 bodů slávy), pokud pravidla scénáře neříkají jinak.

Průběh hry

V sólo hře se používá automatický hráč (budeme mu říkat Sam), který simuluje akce jiného hráče, aby byl zachován průběh hry stejně jako při hře více hráčů. To znamená, že ve fázi rozmístění bude třeba zvažovat, kterou akci udělat dříve a kterou později, protože možností bude ubývat. Sam nemá žádnou stupnici rozvoje ani zásobu kostek, má pouze 6 žetonů žoldáků a jeho akce probíhají podle tabulky níže.

Samovy akce provádějte následovně:

1. fáze: Příprava zásoby kostek

Sam neprovádí žádnou akci.

2. fáze: Rozmístění

V Samově tahu hoďte dvěma kostkami automatického hráče. **Červená kostka určí, do které oblasti Sam bude umisťovat** (Citadela, nebo Okolí), a **žlutá kostka určí konkrétní místo**, kam Sam umístí svoje kostky.

Pokud není v lokaci, kterou určily kostky, volné místo, házejte znovu, dokud Sam neumístí svoje kostky. Samovi nemohou dojít kostky, umisťuje tak dlouho, dokud nedojdou kostky **vám**.

	Výsledek na kostce		Místo
	Červená	Žlutá	
Citadela	1–4	1	Lovecká chata
		2	Laboratoř
		3	Krčma
		4	Zbrojnice
		5	Tržiště
		6	Důl
Okolí	5–6	1	Cesta k říši 1
		2	Cesta k říši 2
		3	Cesta k říši 3
		4	Cesta k říši 4
		5	Úkol 1
		6	Úkol 2

Sam obsazuje políčka v místech následovně:

Lovecká chata: Vezměte kostku smlouvání ze zásoby, hoďte jí a umístěte ji na volné pole nejvíce vlevo. Odstraňte dvě pasti z řádku, který určila červená kostka automatického hráče: 1, 4 = první řádek, 2 = druhý řádek, 3 = třetí řádek.

Laboratoř: Vezměte kostku magie ze zásoby a umístěte ji na první volné políčko odshora.

Krčma: Vezměte kostku smlouvání ze zásoby, hoďte jí a umístěte ji na volné pole nejvíce vlevo. Odstraňte žoldáka v závislosti na hodu červenou kostkou: 1, 4 = horní žoldák, 2 = prostřední žoldák, 3 = spodní žoldák. Neberte v potaz zelenáče.

Zbrojnice: Vezměte kostku smlouvání ze zásoby, hoďte jí a umístěte ji na volné pole nejvíce vlevo.

Tržiště: Vezměte kostku smlouvání ze zásoby, hoďte jí a umístěte ji na volné pole nejvíce vlevo. Odstraňte kartu vybavení v závislosti na hodu červenou kostkou: 1, 4 = levá karta, 2 = prostřední karta, 3 = pravá karta.

Důl: Vezměte jednu nebo dvě kostky síly umístěte je na dostupné pole s nejvyšším příjmem.

Cesty k říším: Vezměte jeden ze 6 žetonů žoldáka, které má Sam k dispozici, a umístěte jej na volnou cestu nejvíce vlevo. Tato cesta je tak blokována Samem.

Cesty k úkolům: Vezměte jeden ze 6 žetonů žoldáka, které má Sam k dispozici, a umístěte jej na volnou cestu daného úkolu nejvíce vlevo. Tato cesta je tak blokována Samem.

3. fáze: Dobrodružství

Kdykoliv se vyhodnocuje cesta, kterou obsadil Sam, automaticky na ní zvítězí bez jakéhokoliv hodu kostkami. Opravdu je takto silný, proto je třeba uvážlivě plánovat a nenechat si vzít výhodné odměny.

Cesty k misím

Úkoly s házením kostkami: Sam vyhraje, pokud je na cestě vlevo, dílek úkolu odstraňte ze hry.

Úkoly s placením zdrojů: Sam se neúčastní.

Cesty k říším

Pokud je zde stále příšera, odstraňte ji. Pokud zde není příšera, ale je zde říše, odstraňte říši. Pokud zde není ani příšera ani říše, Samův tah přeskočte.

4. fáze: Úklid

Sam neprovádí žádnou akci.

Taktické tipy

Fakt, že Sam vždy zvítězí v bitvách, mění sólo hru oproti standardní hře. Můžete si naplánovat, že pro vás Sam porazí příšeru a potom pro sebe získáte říši. A pokud potřebujete získat slávu za zabití příšery, potřebujete co nejdříve umístit žoldáka na první cestu. Nesmíte však na Sama spoléhat, ne vždy umístí své žoldáky na cesty, které vám vyhovují.

KNIHA SCÉNÁŘŮ PRO SÓLO HRU

SCÉNÁŘ 1: NORMÁLNÍ PRÁCE

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Žádná.

CÍL
- Co nejvíce VB.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	35+ VB	45+ VB	60+ VB

SCÉNÁŘ 2: ZLATOKOP

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Balíček žoldáků připravte pouze ze žoldáků, kteří přidávají alespoň jednu kostku smlouvání.
- Příslušnost zákl. žoldáků: prales.

CÍL
- Co nejvíce zlatých mincí.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	15 mincí	35 mincí	55 mincí

SCÉNÁŘ 3: VÝPAD

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Hraje se pouze na 3 kola.
- Začínáte se 3 žetony obrany namísto 1.
- Začínáte se 12 mincemi namísto 7.

CÍL
- Co nejvíce VB.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	22+ VB	30+ VB	40+ VB

SCÉNÁŘ 4: NALEHKO

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Zbrojnice je uzavřena.
- Nelze používat žádné schopnosti a výhody cest nebo kořistí, které přidávají obranu.
- Stále můžete používat lektvary.
- Příslušnost zákl. žoldáků: voda.

CÍL
- Co nejvíce VB.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	30+ VB	42+ VB	56+ VB

SCÉNÁŘ 5: PLNÁ POLNÍ

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Žádná.

CÍL
- Skončit hru s plnými sáčky na žetony na desce rozvoje (5 obrany, 5 pastí, 3 lektvary a 3 jedy).
- Mít alespoň jeden kus od každého druhu vybavení.
- Mít alespoň jednoho žoldáka od každé příslušnosti.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
Selhání	Splněný cíl	35+ VB a cíl	50+ VB a cíl

SCÉNÁŘ 6: PŘEPADENÍ

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Začněte hru s přišerou úrovně A útočící na Citadelu.
- Pokud je na začátku kola vstup do Citadely volný, doberte novou přišeru úrovně A a umístěte ji na vstup do Citadely.

CÍL
- Co nejvíce VB.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	35+ VB	50+ VB	65+ VB

SCÉNÁŘ 7: ROZLIČNOST

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- *Runda piva* stojí 1 zlatý namísto 2.

CÍL
- Vaše hodnost závisí na počtu žoldáků různých příslušností, se kterými skončíte hru.
- (2/1/1/1 znamená 2 žoldáci jedné příslušnosti a po jednom žoldákovi od všech ostatních příslušností).

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

SCÉNÁŘ 8: LSTIVÝ SAM

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Připravte si samostatnou hromádku pastí z modulu *Lsti.*
- Když Sam umístí žoldáka na říši, doberte dva žetony z této hromádky a umístěte je na cestu k tomuto žoldákovi.
- Platí pravidla pro modul *Lsti.*

CÍL
- Co nejvíce VB

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	30+ VB	42+ VB	56+ VB

SCÉNÁŘ 9: ÚKOL ZNĚL JASNĚ

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Když Sam umisťuje do Okolí a na žluté kostce automatického hráče padlo 3–4, umístí žoldáka na úkol 1, pokud padlo 5–6, umístí žoldáka na úkol 2.

CÍL
- Vaše hodnost se odvíjí od počtu splněných úkolů a získaných VB.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	4 úkoly 30+ VB	6 úkolů 40+ VB	8 úkolů 55+ VB

SCÉNÁŘ 10: ZKÁZA

SPECIÁLNÍ PRAVIDLA
- Přišery jednou přehodí každou kostku, která při útoku mine.
- Nelze hrát na snadnou obtížnost.
- Začínáte s přišerou A na vstupu do Citadely.

CÍL
- Co nejvíce VB.

NEMEHLO	UČEŇ	VETERÁN	HRDINA
–	35+ VB	45+ VB	60+ VB

DODATEK III - REFERENČNÍ TABULKY

DRUHY PASTÍ

Na tuto past umístěte 1 kostku síly ze společné zásoby.

Na tuto past umístěte 1 kostku síly ze společné zásoby. Je chráněná proti účinkům lstí.

Každá kostka síly na této cestě přidá +1 ke své hodnotě.

Každá kostka síly na této cestě přidá +2 ke své hodnotě.

Každá kostka síly na této cestě přidá +3 ke své hodnotě.

Na tuto past umístěte 2 kostky síly ze společné zásoby.

Na tuto past umístěte 2 kostky síly ze spol. zásoby. Jsou chráněny proti účinkům lstí.

Na tuto past umístěte 3 kostky síly ze společné zásoby.

Na tuto past umístěte 1 kostku magie.

Na tuto past umístěte 1 kostku magie ze spol. zásoby. Je chráněná proti účinkům lstí.

Každá kostka magie na této pasti přidá +1 ke své hodnotě.

Každá kostka magie na této pasti přidá +2 ke své hodnotě.

Na tuto past umístěte 2 kostky magie ze společné zásoby.

Na tuto past umístěte 2 kostky magie ze spol. zásoby. Jsou chráněny proti účinkům lstí.

Na tuto past umístěte 3 kostky magie ze společné zásoby.

Při útoku na příšeru přidá +4 k hodnotě vašeho hodu.

Při útoku na příšeru přidá +6 k hodnotě vašeho hodu.

Při útoku na příšeru přidá +8 k hodnotě vašeho hodu.

DRUHY LSTÍ

Ukradněte 1 kostku magie od žoldáka na sousední cestě.

Ukradněte až 2 kostky magie od žoldáka na sousední cestě.

Ukradněte 1 kostku síly od žoldáka na sousední cestě.

Ukradněte až 2 kostky síly od žoldáka na sousední cestě.

Ukradněte 1 kostku síly nebo magie od žoldáka na sousední cestě.

Ukradněte až 2 kostky od žoldáka na sousední cestě. Můžete ukrást pouze kostky magie a síly.

Jedna z kostek příšery zaútočí na žoldáka na sousední cestě. Dejte kostku stranou a hoďte jí před tím, než hodíte ostatními.

Dvě z kostek příšery zaútočí na žoldáka na sousední cestě. Dejte kostky stranou a hoďte jimi před tím, než hodíte ostatními.

ŽETONY KOŘISTI

Po dobytí říše odhoďte, abyste získali +4 ke slávě.

Po zabití příšery odhoďte, abyste získali +4 ke slávě.

Po polapení příšery odhoďte, abyste získali +3 ke slávě.

Odhoďte, abyste mohli až čtyřikrát přehodit jednu či více kostek magie nebo síly.

Odhoďte, abyste získali 2 žetony lektvaru a 2 žetony jedu.

Odhoďte, abyste si mohli při zabití příšery přičíst +6 ke svému hodu (nelze použít pro polapení).

Položte žeton před sebe, počítá se jako 3 trofeje. Můžete ho odhodit, abyste získali 15 mincí.

Odhoďte, abyste získali 6 mincí, 1 žeton obrany a 1 lektvar.

Ve fázi rozmístění odhoďte jednu kostku smlouvání a vezměte si tři kostky magie ze společné zásoby. Nepočítá se jako akce.

Ve fázi rozmístění odhoďte jednu kostku magie a vezměte si tři kostky síly ze společné zásoby. Nepočítá se jako akce.

Odhoďte, a získáte tak +2 k výslednému hodu kostkami magie na jedné cestě.

Odhoďte a získáte 12 zlatých mincí.

Odhoďte a získáte 10 zlatých mincí.

Odhoďte, abyste mohli až třikrát přehodit libovolnou kostku magie.

Odhoďte a můžete získat darma žoldáka z krčmy. Musíte mít dostatečný přebytek slávy.

Odhoďte, a získáte tak +2 k výslednému hodu kostkami síly na jedné cestě.

SCHOPNOSTI PŘÍŠER

PLIŽNÍK
Pokud se nachází v pralesní říši, získá 2 kostky útoku namísto jedné.

TROUSIČ
Před útokem hoďte jednou kostkou útoku a výsledek použijte na všechny žoldáky v říši, včetně aktivního. Poté příšera zaútočí běžným způsobem.

LEPIVEC
Jakmile je zabit, udělí všem žoldákům v říši 1 zranění, kterému se můžete bránit běžným způsobem.

KODÝL
Při souboji s touto příšerou nemůžete používat lektvary ani jedy.

TROUCHNIVEC
K polapení jsou potřeba dvě pasti.

OHNIVOUSOVÉ
Útok příšery udělí jedno automatické zranění navíc, kterému se můžete bránit běžným způsobem.

KŘUS
Pokud je u vstupu do Citadely, vyvolá zvýšenou paniku. Ve *fázi úklidu* doberte dva žetony paniky místo jednoho.

OHNIVÍR
Pokud se nachází v ohnivé říši, získá navíc 2 kostky útoku namísto jedné.

PODSVĚTNÍK
Při dobrání je umístěn na vstup do Citadely a nahradí příšeru, která tam je. Do říše doberte novou příšeru.

PÍSKOŘ
Pokud je polapen v říši, po udělení odměny uteče a objeví se u vstupu do Citadely. Pokud je polapen u vstupu do Citadely, po udělení odměny ho odhoďte.

PRASKOUN
Z každé kostky síly na útočníkově cestě odečtěte 1.

ZOBAN
Jakmile je zabit, udělí všem žoldákům v říši 1 zranění, kterému se můžete bránit běžným způsobem.

MĚCHOUN
Pokud je u vstupu do Citadely, hází na útok třemi kostkami navíc.

KRABOHLAV
Pokud se nachází ve větrné říši, získá navíc 2 kostky útoku namísto jedné.

POČÍH
Útok příšery udělí jedno automatické zranění navíc, kterému se můžete bránit běžným způsobem.

TLUSŤOUN
Proti této příšeře nemůžete používat schopnosti obrany. Žetony obrany používat můžete.

ŽABOZUB
Pokud se nachází ve vodní říši, získá navíc 2 kostky útoku namísto jedné.

LEDOBOR
Z každé kostky magie na útočníkově cestě odečtěte 1.

HLUBŠTÍR
Pokud tato příšera zraní vašeho žoldáka, ztratíte 1 bod slávy.

CHAPADLICE
Proti této příšeře nemůžete používat zbraně.

SCHOPNOSTI ŽOLDÁKŮ

Nezapomeňte, že každou schopnost můžete použít jen jednou za kolo.

PURKRÁB

Získává 1 obrannou schopnost proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).

KORFÁC

Může přehodit 1 kostku smlouvání, pokud je na cestě k úkolům.

DAJÁNA

Na své desce rozvoje můžete uložit o tři pasti více.

DRÁBOR

Získává 1 obrannou schopnost proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).

TARKA

K hodnotě každé kostky síly na její cestě přidá +1.

DARBAR

Pokud polapí příšeru, získá +1 bod slávy.

FANDOR

Jednou za kolo umožní získat 1 kostku smlouvání za zaplacení 1 mince. Nelze použít, pokud je Fandor na cestě.

LEMTAL

Získává 2 obranné schopnosti proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).

VENDELA

Jednou za kolo můžete získat slevu 4 zlaté mince na najmutí žoldáka. Cenu může snížit maximálně na 0.

TENTOK

+1 k celkovému výsledku na polapení příšery (nefunguje na zabití).

TEPEJ

Pokud aktivujete důl, můžete jednou za kolo získat +2 mince.

PARDALA

Získává 1 obrannou schopnost proti útoku vodních a pralesních příšer (nefunguje proti lstem).

ŠUTROVIČ

Jednou za kolo můžete získat slevu 4 zlaté mince na nákup pastí. Cenu můžete snížit maximálně na 0.

ŽANDALA

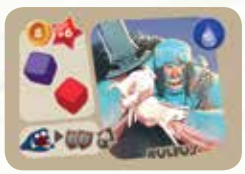
Jedna z kostek příšery zaútočí na žoldáka na sousední cestě. Nejprve zaútočte s ní a poté s ostatními.

NINRA

Získává 1 obrannou schopnost proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).

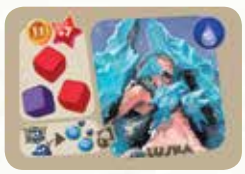
MRAZOR

Jednou za kolo si můžete vzít žeton lektvaru nebo jedu ze společné zásoby a umístit ho na desku rozvoje klanu.



RULFUS

Získává 2 obranné schopnosti proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).



LUSKA

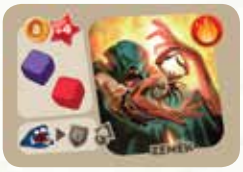
Po zabití nebo polapení příšery získá 2 žetony lektvaru.

ONDURU

Jednou za kolo si můžete vzít žeton lektvaru ze společné zásoby a umístit ho na desku rozvoje klanu.

TRUŇK
Přidá +1 k hodnotě každé kostky magie na své cestě.

ŽERAVA
Získává 1 obrannou schopnost proti útoku vodních a ohnivých příšer (nefunguje proti lstem).



ZENĚK
Získává 1 obrannou schopnost proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).

HATÝR
Jednou za kolo získá 2 zlaté mince.

BARBUCHA
Přidá +3 k celkové hodnotě hodu na zabití příšery (ne na polapení).

ZDRÁT
Může přehodit až dvě kostky síly na své cestě.

TURNA
Přidá +3 k celkové hodnotě hodu na lapení příšery (ne na zabití).

LÍNA
Může přehodit až dvě kostky magie nebo síly. Nebo může přehodit dvakrát tutéž kostku.

JEDUCHA
Přidá +2 k celkové hodnotě hodu na zabití příšery (ne na lapení).

BAMBUL
Přidá +1 k hodnotě každé kostky síly na své cestě.

ALGUST
Získává 1 obrannou schopnost proti útokům pralesních a větrných příšer (nefunguje proti lstem).

LORIN
Jednou za kolo si může vzít žeton jedu ze společné zásoby a přidat ho na desku rozvoje klanu.

NÁKRK
Může přehodit jednu kostku síly na své cestě.

ČERVÍNA
Jednou za kolo může utratit 2 mince a získat za ně 1 kostku síly. Nelze použít, pokud je Červína na cestě.

MELVÍNA
Získává 2 obranné schopnosti proti útoku příšer (nefunguje proti lstem).

GERIA
Přidá +3 k celkové hodnotě hodu na dobytí říše.

VERUDA
K polapení příšery nepotřebuje pasti.

VLASTNOSTI VYBAVENÍ

KRAKENOMICON
Ve *fázi dobrodružství* můžete přehodit 2 kostky magie na cestě, nebo 1 kostku magie dvakrát.

BATOH
Při aktivaci dolu můžete jednou za kolo získat +2 zlaté mince.

ZÁHYN
Přidá +1 k výsledku hodu na každé kostce magie na cestě.

GRIMOÁR
Při dobývání říše přidá +2 k výsledku hodu na každé kostce magie na cestě.

ŽELDIV
Přidá +1 k výsledku hodu na každé kostce síly na cestě.

DOKÁPĚ
Ve *fázi dobrodružství* můžete přehodit 2 kostky smlouvání, nebo 1 kostku smlouvání dvakrát.

NOCÍŘ
Přidává 1 obrannou schopnost proti útokům příšer (nefunguje proti lstem)

PAST
Jednou za kolo získáte slevu 4 na nákup pastí. Cenu můžete snížit maximálně na 0.

DRÁSNÍK
Při pokusu o polapení nebo zabití příšery přidá +1 k výsledku hodu každé kostky síly na cestě.

JÍPOLET
Ve *fázi dobrodružství* můžete přehodit 2 kostky síly, nebo 1 kostku síly dvakrát.

VLASTNOSTI ŘÍŠÍ

NIKEGÉRIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit po jedné kostce síly, magie a smlouvání, abyste získali 2 body slávy.

TRAKLÁN
Jako akci můžete na tuto říši umístit 2 kostky síly nebo 2 kostky magie nebo 1 od každé, abyste získali 3 kostky smlouvání.

ALDÁVIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit 1 kostku síly, abyste z nabídky získali 1 žeton kořisti. Nabídku poté doplňte.

NEBIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit 1 kostku magie, abyste získali 3 kostky síly.

GLÁCIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit 2 kostky smlouvání, abyste získali 9 zlatých mincí.

KALÉ
Jako akci můžete na tuto říši umístit 1 kostku magie, abyste získali 3 žetony lektvarů.

KRÝZIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit 1 kostku síly, abyste získali 2 kostky smlouvání.

RÝNIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit 2 kostky síly, a najmout díky tomu jednoho žoldáka z krčmy zdarma. Musíte mít dostatečný přebytek slávy.

GURBAN
Jako akci můžete na tuto říši umístit 2 kostky síly nebo dvě kostky smlouvání nebo 1 od každé, abyste získali 3 kostky magie.

JÁHA
Jako akci můžete na tuto říši umístit 1 kostku smlouvání, abyste získali 2 kostky magie.

WAHÝBAR
Jako akci můžete na tuto říši umístit 1 kostku magie, abyste získali 3 žetony obrany.

UJÚNIE
Jako akci můžete na tuto říši umístit 2 kostky síly nebo 2 kostky smlouvání nebo 1 od každé, abyste zdarma získali jednu kartu vybavení z tržiště.

Stručný přehled

Fáze hry

Příprava zásoby kostek (strana 7)

Zkontrolujte karty žoldáků a odměny za slávu.

Rozmístění (strany 8–15)

Umístěte kostky do Citadely, do Okolí, nebo do osídlených říší.

Dobrodružství (strany 15–20)

Vyhodnoťte cesty v Okolí: 1. úkoly, 2. bitvy o říše, 3. vstup do Citadely.

Úklid (strany 20–21)

1. vyčištění herního plánu, **2.** šíření paniky, **3.** náhrada zabitých náčelníků, **4.** žold, **5.** kontrola slávy, **6.** příprava herního plánu, **7.** začínající hráč, **8.** posun ukazatele kola.

Kostky (strany 7, 9)

Síla

Snadno se získávají, snadno se dá s jejich hody manipulovat a mají široké využití.

Magie

Za každou kostku magie, kterou odstraníte z cesty, můžete odebrat 1 kostku útoku příšeře.

Smlouvání

Hází se jimi na začátku každého kola nebo ihned po získání. Zaručují slevu při nákupech v Citadele.

- Je-li první kostkou v budově či **≥ předchozí** kostce smlouvání: **sleva = hodnota.**
- Je-li **< předchozí** kostka smlouvání: sleva = **součet obou kostek smlouvání.**

Hodnota každého nákupu může být snížena maximálně na 1 zlatou minci.

Bitvy (strany 16–18)

- Odhalení pastí (modul Lsti: odhalujte pasti jednu po druhé odshora dolů).
- Použití pastí/lstí (cíle lstí se mohou bránit žetony obrany).

- Použití kostek magie (dobrovolné), poté útok příšery (s úpravou za aktuální kolo).
- Žoldáci se brání za použití žetonů obrany, obranných schopností a lektvarů.
- Pokud byl žoldák zabit, získáte body slávy uvedené na jeho cestě.

- Pokud přežil, zaútočí na příšeru kostkami na své cestě za použití všech modifikátorů. Pokud je příšera zabita nebo polapena, získá odměny.
- Pokud není, přidejte výsledek hodu k následující cestě a pokračujte dalším útokem.

- Pokud je příšera zabita, uklidťte cestu a můžete se pokusit dobýt říši.
- Hoďte kostkami na cestě za použití všech modifikátorů. Pokud výsledek nedorovnal ani nepřevýšil hodnotu dobytí, přičtěte jej k následující cestě a zahajte nový pokus.
- Pokud je říše dobyta, získáte odměnu a vezmete si kartu říše.

- Za každého žoldáka, který se vrátí živý a bez odměny z bitvy, získáte žeton kořisti.

Na hře se podíleli

Autoři hry	Gorka Mata Víctor Fernández Sergi Solé Daniel Schloesser
Ilustrace	Enrique Fernández Aitor Prieto
Revize pravidel	Paul Grogan
Vydavatel	Second Gate Games
Výrobce	LongPack
Český překlad	Vladimír Smolík Michal Požárek
Grafická úprava	Michal Stárek Jiří Tomášek
Jazyková úprava	Eliška Pospíšilová Jan Březina Martin Hrabálek

Výhradní distributor pro ČR a SR:
REXport, s. r. o.
Palackého 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz | obchod@rexhry.cz
facebook.com/rexhry

Second Gate Games by rádi poděkovali všem, kdo **Říši příšer** recenzovali: Rahdo runs through, D&E Miniatures, GeekDad, Polyhedron Collider, Slickerdrips, Agents of Sigmar, The Cardboard Stacker a Man vs Meeple.

Zvláštní poděkování patří všem, kdo se podíleli na raném vývoji hry: Nanu, Oriol Crespo, Michael Alebedo a Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Vladislav Goldakovsky (tabletopia.com) a Johan Koitka (boiteajeux.net) nám pomohli hru dostat na veřejnost a s Jenefer Ham a Universal Head jsme si užili spoustu legrace při vývoji obsahu exkluzivního pro KickStarter.

Díky vám všem!

© 2017 Second Gate Games, všechna práva vyhrazena. Monster Lands a logo Second Gate Games jsou registrované ochranné známky Dracma 3D, S.L. Žádná část tohoto díla nesmí být kopírována bez svolení autora. Vyrobeno v Číně.

C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.SECONDGATEGAMES.com