# STEZKY SLÁVY

Pravidla hry

*Mladí hrdinové, váš okamžik slávy se blíží! Vezměte si tento meč a štít, vezměte si tyto zlaťáky a lektvary a nezapomeňte na svoji knihu kouzel.*

*Leží před vámi svět plný nestvůr, které musíte skolit, a pokladů, které musíte posbírat. Navštívíte úžasná místa a setkáte se se slavnými postavami. Domů se vrátíte jako hrdinové, ale pouze ti nejúspěšnější se mohou stát legendou.*

## Cíl hry

Vítězem se stane hráč, který po deseti kolech získá nejvíc bodů slávy .

Tyto  budou hráči získávat během svých dobrodružství ve hře.

# Komponenty

74 dílků dobrodružství

1 oboustranný plán dobrodružství

40 karet výběru
(8 pro každého hráče)

5 praporů

18 žetonů boje
18 žetonů magie

2 oboustranné odkládací desky

4 žetony převahy

1 žeton začínajícího hráče

35 žetonů zlaťáků
(25 s hodnotou 1 a 10 s hodnotou 3)

35 žetonů lektvarů
(25 s hodnotou 1 a 10 s hodnotou 3)

85 žetonů slávy
(40 s hodnotou 1, 20 s hodnotou 5 a 25 s hodnotou 10)

30 žetonů klíčů

# Příprava

**Plán dobrodružství** 1 položte doprostřed stolu, tak aby na něj dosáhli všichni hráči. Položte jej nahoru stranou podle počtu hráčů uvedeného v levém horním rohu (pro 2 nebo 3 hráče je na plánu 6 míst na dílky dobrodružství, pro 4 nebo 5 hráčů je na plánu 8 míst na dílky dobrodružství).

Poblíž plánu dobrodružství vytvořte **společnou zásobu žetonů** 2 lektvarů, zlaťáků, klíčů, boje, magie a slávy.

**Čtyři žetony převahy** 3 položte také poblíž plánu dobrodružství.

Vezměte **odkládací desku** 4 odpovídající počtu hráčů a položte ji vedle plánu dobrodružství, nalevo od místa 1.

- Ve dvou hráčích na ni budete odkládat 3 dílky dobrodružství.
- Ve třech hráčích na ni budete odkládat 2 dílky dobrodružství.
- Ve čtyřech hráčích na ni budete odkládat 1 dílek dobrodružství.
- V pěti hráčích nebudete odkládat žádný dílek dobrodružství.

Druhou odkládací desku vraťte do krabice se hrou.

**Dílky dobrodružství** 5 rozdělte do pěti balíčků podle zadních stran: Období 1, 2 a 3, výpravy a hrdinové. Během první hry dejte balíček dílků výpravy zpět do krabice. Čtyři zbývající balíčky (jeden z každého období a balíček hrdinů) vezměte a každý zvlášť zamíchejte. Zamíchané balíčky položte vedle plánu dobrodružství.

Při hře ve dvou nebo třech hráčích náhodně odložte 2 dílky dobrodružství z 1. období a položte je na odkládací desku. 6

Každý hráč si náhodně vezme **jeden dílek hrdiny** a položí jej před sebe, čímž začne vytvářet svůj **osobní příběh**. Zbývající dílky hrdinů vraťte do krabice. Každý hráč si vezme **balíček karet výběru** odpovídající vybranému hrdinovi a **prapor** a položí je před sebe. Každý hráč poté získá **odměnu uvedenou na svém dílku hrdiny** (viz *Přehled odměn* na straně 15) a položí ji před sebe. 7

***Příklad:***

*Tento hrdina získá 7 lektvarů a 4 zlaťáky. Obsah truhel si v tento okamžik hrdinové neberou.*

**Žeton začínajícího hráče** 8 dejte hráči s nejvznešenějším (např. nejdelším) jménem.

Na každé volné místo na plánu dobrodružství 5 položte jeden dílek dobrodružství z prvního období 1.

**První kolo hry může začít.**

# Průběh hry

**Každé kolo je složeno z následujících fází:**

**1. Získávání dílků**
- a. První výběr
- b. Braní dílků
- c. Druhý výběr
- d. Změna začínajícího hráče

**2. Přikládání dílků**
- a. Zaplacení dílku
- b. Umístění dílku
- c. Zisk odměny

**3. Příprava na další kolo**

## 1. Získávání dílků

**a. První výběr:** Všichni hráči současně si tajně vyberou dílek dobrodružství z plánu dobrodružství, který chtějí získat. To provedou tak, že před sebe lícem dolů položí kartu výběru s číslem odpovídajícím místu s vybraným dílkem dobrodružství na plánu dobrodružství.

**b. Braní dílků:** Jakmile mají všichni hráči vybráno, současně otočí karty výběru před sebou lícem nahoru. Počínaje hráčem s žetonem začínajícího hráče a dále postupně po směru hodinových ručiček si každý hráč vezme zvolený dílek (je-li to možné) a kartu výběru vrátí do svého balíčku karet výběru.

**c. Druhý výběr:** Může se stát, že hráčem vybraný dílek již není k dispozici, protože jej sebral jiný hráč. Hráči, na které při braní dílků nezbyl jimi vybraný dílek, mají po dokončení rozebírání prvního výběru všemi hráči možnost si vybrat libovolný ze zbývajících dílků dobrodružství na plánu, přičemž se opět postupuje podle pořadí hráčů v kole. Mohou si vybrat libovolný ze zbývajících dílků dobrodružství na plánu dobrodružství v aktuálním pořadí.

***Příklad:***

*Pořadí kola je následující: Alice, Robert, Karel a nakonec David. Pomocí svých karet výběru si zvolí dílky na těchto místech na plánu: 3, 3, 4 a 3. Podle aktuálního pořadí si nejprve Alice vezme dílek z místa 3, Robert si dílek z čísla 3 už vzít nemůže (protože si jej vzala Alice), Karel si vezme dílek z místa s číslem 4 a David si také nemůže vzít dílek z místa s číslem 3. Během druhého výběru si jako první vybírá Robert (podle pořadí v kole) a vezme si dílek z místa s číslem 2. Nakonec si vybírá David a vezme si dílek na místě 7.*

**d. Změna začínajícího hráče:** V této fázi se žeton začínajícího hráče přesune k novému majiteli. **Začínající hráč se v této fázi musí vždy změnit.** Žeton začínajícího hráče získá hráč, který získal dílek dobrodružství z místa na plánu dobrodružství s nejnižším číslem (nezáleží přitom na kartě výběru, kterou hráč zahrál). Pokud takový hráč již žeton začínajícího hráče má, musí jej předat hráči, který si vzal dílek z místa s druhým nejnižším číslem.

***Příklad:***

*Alice má žeton začínajícího hráče. Alice si vzala dílek z místa s číslem 1, Robert si vzal dílek z místa s číslem 8, Karel si vzal dílek z místa s číslem 5 a David si vzal dílek z místa s číslem 3 (vzal si jej během druhého výběru). Z těchto dílků si vzala Alice dílek z místa s nejnižším číslem. Alice však již žeton začínajícího hráče má. Dílek z místa s druhým nejnižším číslem si vzal David, takže mu Alice žeton začínajícího hráče musí předat.*

# Dílky dobrodružství

Ve hře jsou čtyři typy dílků dobrodružství:

## 2. Přikládání dílků

Počínaje hráčem s žetonem začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček mohou hráči zaplatit za vybraný dílek dobrodružství. Přikládání dílků se skládá z placení za dílek, přidání do **osobního příběhu** a získání odměny. Tuto fázi mohou hráči provést současně, pokud nechtějí čekat a dívat se, co provádějí ostatní hráči.

### a. Zaplacení dílku

Aby hráč mohl vybraný dílek umístit, musí za něj nejprve zaplatit. Cena je vyobrazena na stužce na dílku dobrodružství vlevo nahoře. Pokud na dílku není stužka, je takový dílek zdarma. V ceně dílků mohou být uvedeny body boje, body magie, zlaťáky, lektvary nebo kombinace dvou z těchto prvků.

Při placení ceny ve zlaťácích nebo lektvarech musí hráč uvedené množství mít a zaplatit je do společné zásoby. Při placení ceny v bodech boje nebo magie musí hráč mít alespoň uvedené množství žetonů u svého praporu. **Žetony boje a magie hráči nikdy po použití neodkládají.**

**Divočina:** Pokud byl dílek dobrodružství v horní řadě dílků na desce dobrodružství (místa s čísly 4, 5 a 6 ve hře dvou nebo tří hráčů nebo místa s čísly 5, 6, 7 a 8 ve hře čtyř nebo pěti hráčů), musí za něj hráč zaplatit navíc jeden nebo jeden (dle svého výběru). Jako připomínka je tento doplatek uveden i na desce dobrodružství.

**Náhrada:** Jestliže hráč nemá dostatek nebo k zaplacení dílku dobrodružství, může použít ke snížení ceny dílku v nebo . Za každý zaplacený získá hráč slevu 1 bod (buď , nebo ). Zaplacené lektvary hráč musí odevzdat do společné zásoby. Jako připomínka je tato náhrada uvedena i na desce dobrodružství.

**Odkládání dílků:** Pokud hráč nechce umístit vybraný dílek nebo nemá na jeho zaplacení, může jej odložit. Odloží jej na odkládací balíček a získá 1 a 1 ze společné zásoby a přidá je do své zásoby. Navíc získá žeton klíče , který musí ihned použít (viz Klíče a truhly na straně 12). Odložený dílek není přiložen a hráč tedy vynechá zbývající kroky druhé fáze (umístění dílku a zisk odměny). Pokud hráč odloží dílek z divočiny, neplatí doplatek. Jako připomínka je postup při odkládání dílku uveden i na desce dobrodružství.

***Příklad:***

*Alice si vybrala dílek postavy z místa s číslem 6. Alici chybí jeden , a musí tak zaplatit jako náhradu jeden . Navíc musí zaplatit 1 nebo 1 , protože místo s číslem 6 je v divočině.*

*Aby Alice mohla tento dílek přiložit, zaplatí:*

- *1 (cena dílku)*
- *1 (náhrada za jeden chybějící )*
- *1 (doplatek za dílek z divočiny)*

*Celkem tedy 1 a 2 .*

**Poznámka:** Hráči získají případnou odměnu z dílku **až po zaplacení** a přiložení dílku. Odměna tedy nemůže být použita k zaplacení za dílek.

## b. Umístění dílku

Poté co hráč zaplatí za vybraný dílek, rozšíří jím svůj **osobní příběh** (který na začátku hry obsahuje pouze dílek s hrdinou).

### Dílek musí umístit podle těchto pravidel:

- Všechny dílky musí hráč umisťovat tak, aby všechny ilustrace směřovaly k hráči stejnou stranou.
- Dílky vždy musí vytvořit alespoň jedno nové propojení spojek (čtverec na stranách dvou sousedících dílků). Na nově přiloženém dílku tak musí být alespoň jedna spojka, která po přiložení navazuje alespoň na jednu spojku na dříve umístěných dílcích. Spojky mohou být obě prázdné, mohou obsahovat klíč na obou spojkách nebo mohou obsahovat pouze polovinu klíče.
- Hráč nikdy nesmí přiložit dílek tak, aby strana dílku se spojkou sousedila se stranou dílku bez spojky (dvě strany dílků bez spojek spolu sousedit mohou, pokud hráč dodrží obě výše uvedená pravidla).

***Příklad:***

*Dva dílky postav mohou být vedle sebe, neboť jsou pomocí spojek propojeny s jinými, dříve umístěnými dílky. Dva ztmavené dílky pokladů pravidla pro umístění dílků nesplňují. Dílek vlevo by musel mít spojku na horní straně, aby na toto místo mohl být umístěn. Dílek vpravo nevytvoří spojení s žádným dílkem, a proto na toto místo nemůže být umístěn.*

**Klíče:** Některá propojení spojek vytvoří klíče . Klíče jsou podrobně vysvětleny v kapitole *Klíče a truhly*.

## c. Zisk odměny

Jakmile hráči umístí dílky, mohou za ně získat odměnu. Odměna je vyobrazena přímo pod ilustrací. Odměna je obvykle tvořena ziskem žetonů ze společné zásoby (viz *Přehled odměn* na straně 15). Odměny z dílků postav a míst mají svá zvláštní pravidla.

### Odměny z dílků postav

Na některých kartách postav je uveden symbol „⨯“, což znamená „za každý“. To znamená, že odměna je vynásobena uvedeným číslem. Například odměna 1 1 ⨯ znamená, že hráč získá 1 a 1 za každý dílek nestvůry ve svém **osobním příběhu** v době zisku odměny. Pokud hráč žádný dílek nestvůry ve svém **osobním příběhu** nemá, nezíská nic.

Některé odměny na dílcích postav hráč nezíská ihned po přiložení, ale až na konci hry. Před takovou odměnou je uveden symbol . Dílek postavy na obrázku níže (barbar : 2 ⨯ ) přidá hráči na konci hry 2 body slávy za každý dílek nestvůry v hráčově **osobním příběhu**.

### Odměny z dílků míst

Dílky míst mají speciální druh spojek. Na každé spojce na dílku místa je uvedena samostatná odměna. Tuto odměnu hráč získá při spojení s patřičnou spojkou na sousedním dílku. Sousední dílek musí v některých případech být odpovídajícího typu (viz příklad níže). Tuto odměnu hráč může získat buď při umístění dílku místa s touto odměnou, nebo pokud je k dílku místa přiložen nový dílek. **Přiložením dílku místa může hráč získat i více odměn současně.**

***Příklad:***

*Přiložením dílku s nestvůrou nalevo od dílku místa hráč získá . Uvedenou odměnu by hráč získal, i kdyby přiložil dílek jiného typu, protože u odměny není požadavek na konkrétní typ dílku. Přiložením dílku pokladu vpravo od dílku místa hráč získá odměnu 3 , protože hráč přiložil požadovaný typ dílku . Přiložením dílku postavy k horní straně dílku místa hráč nezíská uvedenou odměnu, protože podmínkou pro zisk odměny je přiložení dílku pokladu .*

## Klíče a truhly

Na některých dílcích jsou pod odměnami vyobrazeny truhly. Aby hráč truhlu otevřel, potřebuje na ni položit žeton klíče . Po otevření truhly hráč získá její obsah, jako by to byla odměna. Obsah každé truhly hráč může získat pouze jedenkrát za hru. Na žádné truhle tedy nikdy nesmí být více než jeden žeton klíče .

## Žetony klíčů mohou hráči získat několika způsoby:

- Spojením dvou polovin klíčů ve spojkách při přiložení dílku získá hráč žeton klíče . Tento klíč hráč může použít k otevření truhly na jednom ze dvou dílků, jejichž spojením hráč klíč získal, nebo na dílku svého hrdiny.
- Hráči mohou získat klíč jako součást odměny z dílků nebo odložením dílku (místo jeho přiložení). Takto získaný klíč mohou hráči použít k otevření truhly na libovolném dílku ve svém **osobním příběhu**.

  Kdykoliv hráč získá žeton klíče , musí jej ihned použít k otevření jedné z neotevřených truhel ve svém **osobním příběhu**. Pokud hráč nemůže získaný žeton klíče použít, musí jej odložit zpět do společné zásoby.

***Příklad:***

*Přiložením dílku s nestvůrou hráč spojil dvě poloviny klíče. Hráč tak získá žeton klíče, který musí ihned použít. Klíč může použít k odemčení truhly na dílku nestvůry nebo na dílku pokladu (které byly použity k vytvoření klíče) nebo k odemčení jedné z truhel na dílku svého hrdiny (klíče mohou být vždy použity k otevření truhel na dílku hrdiny). Hráč tento klíč nemůže použít k otevření truhly na dílku postavy, protože byl získán spojením dvou jiných dílků.*

## 3. Příprava na další kolo

- Odložte tolik dílků, kolik je naznačeno na odkládací desce. Odloženy musí být vždy dílky zbývající na místech s nejnižšími čísly na desce dobrodružství.
- Po odložení dílků posuňte zbývající dílky tak, aby zaplnily místa s čísly 1 až 3 (při hře čtyř nebo pěti hráčů) nebo s číslem 1 (při hře dvou nebo tří hráčů).
- Nakonec doberte 5 dílků z balíčku dílků prvního období. Pokud už v tomto balíčku žádné dílky nezbývají, doberte dílky z balíčku dílků druhého období, pokud je i tento balíček prázdný, dobírejte z balíčku dílků třetího období. Dobrané dílky náhodně položte na volná místa na desce dobrodružství.

***Příklad:***

*Při hře čtyř hráčů je na odkládací desce uvedeno, že hráči musí na konci kola odložit 1 dílek z desky dobrodružství. Před doplněním nových dílků hráči odloží dílek z místa s nejnižším číslem a zbývající dílky posunou tak, aby zabíraly místa 1 až 3.*

# Konec hry

Hra končí po deseti kolech, kdy jsou rozebrány balíčky dílků všech tří období. Hráči na závěr provedou následující kroky:

**Převahy:** Hráč, který má ve své zásobě nejvíce , si vezme odpovídající žeton převahy a získá 4 jako odměnu. Pokud má stejné množství více hráčů, mají převahu všichni tito hráči a získají odměnu 4 . Stejný postup opakujte pro , a .

**Postavy:** Jak již bylo napsáno dříve, některé dílky postav poskytují odměnu až na konci hry (označené symbolem ). Každý hráč, který má ve svém **osobním příběhu** tento typ dílků, získá na nich uvedené odměny.

**Počítání bodů:** Hráč, který má nejvíce , zvítězí. Pokud by více hráčů mělo stejný výsledek, rozhodne o jejich pořadí vyšší počet . Pokud by i nadále byla shoda a nebyl určen vítěz, rozhodl by o pořadí hráčů vyšší počet , poté a nakonec .

# Zkušení hráči

Po odehrání několika partií můžete použít při hře také dílky výprav.

**Hra s nimi probíhá takto:**

Na začátku hry dejte každému hráči náhodně tři dílky výprav.

Každý hráč se na své dílky výprav podívá a vybere z nich jeden, který vrátí zpět do krabice. Dva zbývající dílky výprav si hráči nechají lícem dolů položené před sebou.

Hráč může jeden nebo oba dílky výprav umístit do svého **osobního příběhu** ve svém tahu ve fázi přikládání dílků **před umístěním nebo po umístění dílku získaného z plánu dobrodružství**. Před umístěním dílku výpravy za něj hráč musí zaplatit, stejně jako za každý jiný dílek.

# Seznam odměn

| | | : Hráč získá X | | . Vezme si odpovídající množství daných žetonů ze společné zásoby a přidá je do své zásoby.

| : Hráč získá 1 bod boje | magie . Vezme si odpovídající druh žetonu ze společné zásoby a přidá jej ke svému praporu.

: Hráč si vezme žeton začínajícího hráče a položí jej před sebe.

: Hráč si vezme klíč ze společné zásoby a položí jej na zamčenou truhlu na svém **osobním příběhu**.

|x |x |x : Následuje-li za odměnou jeden z těchto symbolů, vynásobí se odměna počtem dílků míst | nestvůr | pokladů | postav v hráčově **osobním příběhu v době zisku odměny**.

x : Následuje-li za odměnou tento symbol, vynásobí se odměna počtem žetonů klíčů na hráčově **osobním příběhu v době zisku odměny**.

x |x : Následuje-li za odměnou jeden z těchto symbolů, vynásobí se odměna počtem žetonů | u hráčova praporu **v době zisku odměny**.

x : Následuje-li za odměnou tento symbol, vynásobí se odměna počtem žetonů převahy, které hráč na konci hry získal (včetně těch, které získalo více hráčů).

: Je-li před odměnou tento symbol, odměnu hráč získá až na konci hry. Nezíská ji tedy ihned po přidání dílku do svého **osobního příběhu.**

## Odměny na úkolech

x 3 | x 3 : Následuje-li za odměnou jeden z těchto symbolů, vynásobí se odměna počtem sad složených ze 3 | 3 v hráčově zásobě **v době zisku odměny**.

x : Následuje-li za odměnou tento symbol, je odměna vynásobena počtem dílků, které sousedí se čtyřmi dalšími dílky v hráčově **osobním příběhu v době zisku odměny**.

x : Následuje-li za odměnou tento symbol, je odměna vynásobena počtem neodemčených truhel (tedy truhel, na nichž nejsou položeny žetony klíčů) v hráčově **osobním příběhu v době zisku odměny**.

## Tvůrci hry

**Autor:** Romain Chastan ~ **Vývoj a pravidla:** Matthis Gaciarz ~ **Ilustrace:** Miguel Coimbra
**Grafická úprava:** Romain Libersa ~ **Redakce:** Forgenext, Jean-Michel Caillat

## Česká verze

**Překlad a grafická úprava:** Vladimír Smolík ~ **Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová
**Redakce:** Martin Hrabálek, Kamil Smola, Jan Březina, Filip X Kroa, Monika Schmidt

**Poděkování autora:**
Rád bych poděkoval svojí partnerce za její trpělivost a uznání, Guillaumovi za to, že mě motivoval během vývoje; zaměstnancům restaurace Saint-Clément-de-Rivière, kteří hru mnohokrát testovali během našich přestávek; Romainovi, který si hry všiml v Cannes; Matthisovi za jeho posedlost tabulkami a čáry s matematikou a nakonec svojí rodině, která mě podporovala a měla se mnou trpělivost. Děkuji vám všem!