Hráči budou hrát za prastaré civilizace a v průběhu staletí jim pomohou vzkvétat, či způsobí jejich pád. Během věků vztyčte gigantické monumenty, vybudujte nedobytná opevnění, shromážděte nesmírné znalosti. Ty největší civilizace i po svém zániku zanechají dlouho viditelné stopy. Z časů dávno zapomenutých k časům nedávno minulým, civilizace budou povstávat a upadat v prach .

Cíl hry

Cílem hry je mít co nejvíce vítězných bodů (VB), které se získají rozvojem vlastního království během hry.

Hra se hraje na 3 kola, během nichž hráči vykládají karty ze své ruky, a budují tak své království. Na konci každého kola hráči obodují vyložené karty. Na konci hry se body ze všech kol sečtou. Hráč s nejvíce VB vybudoval největší království a vyhrál hru.

Obsah hry

19 karet (120 × 80 mm), z toho je 18 hracích karet a 1 referenční karta, 1 tužka, 1 zápisník, 4 žetony historických monumentů.

Pro hru je potřeba 18 karet. Referenční karta se ve hře nepoužívá a slouží jen jako pomůcka při hře.

Popis karet

Každá karta má název (1) a popis schopnosti (2). Ve většině případů je schopností karty popis vítězné podmínky, jejímž splněním získá hráč určitý počet VB (3).

15 herních karet obsahuje určitý symbol (4). 3 karty žádný symbol neobsahují.

Ve hře je celkem 5 symbolů a každý ze symbolů je obsažen na třech kartách. Tyto symboly představují různé typy prostředí. Palác, knihovna, zahrada, chrám, pevnost.

Příprava hry

Zamíchejte karty a dejte každému hráči 5 karet. Toto jsou karty pro první kolo hry. Zbývající karty odložte stranou obrázkem dolů. Tím se vytvoří dobírací balíček karet.

Tužku i zápisník odložte stranou.

Průběh hry

Každá hra se hraje na 3 kola, během nichž hráči vykládají karty ze své ruky, a budují tak své království. Na konci každého kola hráči získají VB podle počtu a typu splněných vítězných podmínek na vyložených kartách. Na konci třetího kola se body ze všech tří kol sečtou a určí se vítěz hry.

1. kolo

Oba hráči současně si vyberou jednu kartu ze své ruky a položí ji před sebe na stůl obrázkem dolů.

Poté, co si oba hráči vyberou a vyloží kartu, oba vyloženou kartu otočí obrázkem nahoru. Otočené karty zůstanou před hráči a jsou to první karty jejich království.

Nyní si oba hráči spolu vymění zbývající karty v ruce a následně si z obdržených karet vyberou další kartu, kterou vyloží před sebe obrázkem dolů. Tuto kartu pak také současně otočí obrázkem nahoru a opět si vymění zbývající karty v ruce. Hráči takto pokračují ve vykládání a výměně karet, dokud nemá každý před sebou vyloženo 5 karet. V tom okamžiku končí 1. kolo a hráči si sečtou VB, které v tomto kole získali z karet ve svém království.

Získané VB obou hráčů zaznamenejte tužkou do zápisníku, který je ke hře přiložen.

PŘÍKLAD SOUČTU VB

Hráč má ve svém království vyloženy následující karty: *Střecha světa, Předěl věků, Útočiště králů, Oko severu, Dvorana*.

Karta *Střecha světa* nedává hráči žádné vítězné body, ale zdvojnásobuje počet symbolů, kterých je na vyložených kartách daného hráče nejvíce. V tomto případě má tedy hráč 4.

Za kartu *Oko severu* získá hráč celkem 6 VB (z 5 možných symbolů na kartách hráči na vyložených kartách chybí 2 a za každý chybějící symbol dává tato karta 3 VB).

Karta *Dvorana* dává hráči celkem 12 bodů, protože díky kartě *Střecha světa* má 4.

Na kartě *Oko severu* je symbol. Pokud by soupeř měl také vyloženu jen jednu kartu se symbolem, byla by to shoda. Protože však má hráč vyloženu kartu *Útočiště králů*, která pomáhá vyhrávat všechny shody, tak hráč získá celkem 7 VB za kartu *Předěl věků*. Hráč tak celkově v prvním kole získal 25 VB.

HISTORICKÉ MONUMENTY

Poté co hráči obodují karty, které v prvním kole vyložili, si všechny tyto karty vezmou zpět do ruky. Každý hráč si ze své ruky vybere jednu kartu, kterou ponechá ve svém království po zbytek hry (po zbytek hry bude karta vyložená před hráčem) a následně vybere z ruky další kartu, kterou ze hry odstraní. Hráči vybírají tyto karty současně.

Karta, kterou se hráč rozhodl si ponechat vyloženou po zbytek hry, se nazývá „historický monument" a na tuto kartu umístí žeton monumentu. Karta tak poskytuje nějakou schopnost nebo symbol až do konce hry.

Kartu, kterou se hráč rozhodne odstranit ze hry, odloží obrázkem nahoru zpět do krabičky. Tato karta se až do konce hry již nepoužije.

Oba hráči si nyní doberou dvě karty z dobíracího balíčku, takže mají nyní každý opět 5 karet v ruce. Nyní hra pokračuje 2. kolem.

2. kolo

2. kolo se hraje úplně stejně jako 1. kolo, jen s tím rozdílem, že na konci kola, poté co si oba hráči spočítají VB získané v tomto kole, si vezmou zpět do ruky jen karty, které odehráli ve druhém kole, ale kartu „historický monument" z prvního kola nechají vyloženou na stole.

Všechny ostatní kroky z prvního kola se opakují. Po 2. kole by tedy každý hráč měl mít vyložené 2 karty „historický monument" a 5 karet v ruce.

3. kolo

3. kolo se hraje úplně stejně jako 1. kolo, ale končí poté, co si hráči spočítají VB.

Konec hry

Po 3. kole si hráči sečtou VB ze všech tří kol. Hráč s celkovým větším množstvím VB se stává vítězem. Ve vzácném případě se může stát, že oba hráči budou mít stejný počet bodů. V takovém případě hráči vítězství sdílí.

Vysvětlení karet

Karty ve hře mají různé schopnosti a poskytují různý počet VB za splnění vítězné podmínky. Některé karty například poskytují body za každou vyloženou kartu s daným symbolem, jiné zas poskytují body, pokud má hráč daných symbolů většinu. Zde je seznam všech karet a jejich schopností.

01. Útočiště králů – Vyhráváš všechny shody, které při posuzování splnění vítězné podmínky vzniknou. Efekt této karty je možné využít s těmito kartami: *Předěl věků*, *Velká knihovna Ahmu*, *Zlatý zikkurat*, *Průsmyk starého muže*, *Pramen krvavých slz*, *Štítová hora*, *Safírový přístav*.

Kupříkladu pokud máš karty *Předěl věků* a *Útočiště králů* a ty i soupeř máte na vyložených kartách 1 symbol , karta *Útočiště králů* ti umožňuje získat většinu a splnit podmínku na kartě *Předěl věků*.

02. Předěl věků – Pokud máš více než tvůj soupeř, získáváš 7 VB.

03. Palác věčnosti – Za každou získáváš 3 VB.

04. Velká knihovna Ahmu – Pokud máš více než soupeř, získáváš 7 VB.

05. Zřídlo moci – Za každou sadu symbolů skládajících se z 1 , 1 a 1 získáváš 9 VB.

06. Pevnost proroků – Za každý získáváš 3 VB.

07. Zlatý zikkurat – Pokud máš více než tvůj soupeř, získáš 7 VB.

08. Lázně bohů – Za každou získáváš 3 VB.

09. Labyrint zatracených – Za každou sadu symbolů sestávající se z 1 , 1 , 1 , 1 a 1 získáváš 13 VB.

10. Oko severu –Za každý druh symbolu, který chybí ve tvém království, získáváš 3 VB.

11. Džinovy okovy – Za každou získáváš 3 VB.

12. Průsmyk starého muže – Pokud máš více než tvůj soupeř, získáváš 7 VB.

13. Pramen krvavých slz – Pokud máš více než tvůj soupeř, získáváš 7 VB.

14. Pilíře nebes – Za každou sadu symbolů sestávající se z 1 a 1 získáváš 5 VB.

15. Dvorana – Za každou získáváš 3 VB.

16. Štítová hora – Pokud máš ve svém království více symbolů jen jednou, než má soupeř, získáváš 8 VB.

Tato podmínka požaduje, aby se porovnalo, kolik má každý hráč symbolů, které má na vyložených kartách, jen 1×. Kupříkladu pokud máš 6 vyložených karet, 1 bez symbolu, 3 , 1 , 1 a soupeř má 3 , 2 a 1 , tak ty máš celkem dva symboly, jež máš jen jedenkrát, a soupeř jen jeden. Podmínku jsi tedy splnil ty, a získáš tak 8 VB.

17. Střecha světa – Zdvojnásob počet symbolu(ů), kterých máš na kartách nejvíce.

Například máš 6 karet: *Střechu světa* (bez symbolu), 2 , 1 , 1 , 1 . Máš nejvíce , takže díky kartě *Střecha světa* máš nyní 4 . Pokud bys měl například *Střechu světa*, 2 , 2 , a 1 , tvoje nejpočetnější symboly jsou a . Karta *Střecha světa* zdvojnásobí oba tyto symboly, takže nyní máš 4 , 4 .

18. Safírový přístav – Pokud ti některá z vyložených karet získala více VB než nejvyšší bodový zisk, jenž od jedné ze svých vyložených karet získal soupeř, pak získáš 8 VB.

AUTOR HRY: Kristian Čurla

VÝVOJ HRY: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

GRAFICKÝ NÁVRH KARET, KRABIČKY, SYMBOLŮ A PRAVIDEL: Rafał Szyma

UMĚLECKÉ ZTVÁRNĚNÍ KARET: Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger, Tomasz Jędruszek, Dan Pellow

PRAVIDLA HRY: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Ve víru věků & Rexhry (vydavatel), všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakýchkoli částí tohoto díla jakýmkoli způsobem bez předchozího písemného souhlasu vydavatele je výslovně zakázáno.

Chtěl bych poděkovat všem, kteří mi při tvorbě hry pomáhali: Leonardo, Filip Neduk, Dajan, Ola, Filip Kiršek, Miroslav, Andreja, Dino, Matea a Jasenko. A Dorii za veškerou podporu.

– Kristian

Vydavatelství Portal Games také děkuje Chevee Doddovi, Aleksandře Ciupińské, Merry.

ČESKÝ PŘEKLAD: Kamil Smola

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: David Müller, Eliška Pospíšilová

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jiří Tomášek

Královsky se bavte!

Distributor pro ČR a SR:
Rexport, s. r. o, **Údolní 42, 602 00 Brno**
www.rexhry.cz, obchod@rexhry.cz

© 2015 PORTAL GAMES | © 2015 REXhry.cz