Království Valerie

Karetní hra

Příběh Valerie

Po několika letech klidu se na království Valerie opět valí zástupy nemrtvých, skřetů a mnoha dalších strašlivých nestvůr. Král Valerie vždy statečně stál po boku svých vojáků v boji proti zlu. Teď už mu však jeho věk nedovoluje účastnit se obrany svého království osobně. Valerie potřebuje nového panovníka, který ji vyvede z temnoty zpět na světlo.

Jako jeden z vládnoucích vévodů máš postavení, moc, respekt a bohatství. Tvým osudem je stát se novým vládcem Valerie. Získat si podporu prostého lidu a šlechty je snadný úkol, ale vládnout zemi plné nestvůr není budoucnost, kterou sis představoval. Nejprve musíš rozšířit své panství a získat na svoji stranu obyvatele, kteří ti pomohou bojovat s přívaly nestvůr, jež sužují pohraničí Valerie. Překonej sousední vévody a získej trůn pro sebe!

Herní materiál

226 karet:

108 obyvatel v 18 balíčcích

48 nestvůr v 8 balíčcích

24 panství

10 vévodů

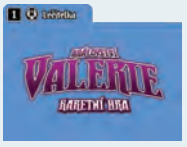
15 základních

5 přehledů

10 vyčerpání

6 nepřátelských událostí

35 oddělovačů:



2 oboustranné žetony:

Začínající / Čekající

2 šestistěnné kostky:

51 žetonů +10:

20 dřevěných žetonů:

5× síla 5× zlaťáky 5× magie 5× vítězné body

32 kartonových žetonů:

5 desek hráčů:

Chybí vám některé z komponent?
Napište nám na: reklamace@rexhry.cz.

Poznámka: Před první hrou rozbalte a roztřiďte všechny karty podle druhů. Naskládejte je do krabice s přiloženými oddělovači. Po skončení hry karty opět roztřiďte, urychlíte tak přípravu následující hry.

Příprava hry

Tato pravidla popisují hru 2–4 hráčů. Popis pravidel pro jiný počet hráčů najdete na straně 12.

Vytvoření centrálních balíčků karet

Nestvůry, obyvatele a panství rozdělte do pěti sloupců a čtyř řad. Ostatní balíčky a žetony rozložte okolo centrálních balíčků.

Karty nestvůr

Horní řada obsahuje pět balíčků nestvůr N. Pro první hru doporučujeme použít pět následujících balíčků nestvůr (karty se symbolem 5 vraťte do krabice):

- **Kopce** (3 *Skřeti*, 1 *Skřetí mág*, 1 *Král skřetů*)
- **Ruiny** (3 *Kostlivci*, 1 *Ohnivý kostlivec*, 1 *Král kostlivců*)
- **Lesy** (2 *Enti*, 2 *Prokletí pavouci*, 1 *Pavoučí královna*)
- **Údolí** (3 *Sovodvědi*, 1 *Obr*, 1 *Troll*)
- **Hory** (2 *Zuřiví medvědi*, 2 *Orčí válečníci*, 1 *Orčí náčelník*)

V budoucích hrách si můžete vybrat libovolnou kombinaci pěti balíčků nestvůr. Balíčky nestvůr rozlišíte podle symbolů v pravém horním rohu karty. Nestvůry jsou v balíčku seřazeny tak, že nestvůra s nejnižší silou je navrchu a nestvůra s nejvyšší silou (velitel) je vespodu. Balíčky nestvůr seřaďte tak, že vrchní karta levého balíčku má nejnižší sílu a karta v balíčku vpravo má nejvyšší sílu. Karty nestvůr jsou podrobně popsány na straně 9.

Karty obyvatel

Druhá řada je tvořena balíčky karet obyvatel 0 s aktivačními čísly 1, 2, 3, 4 a 5. Třetí řada je tvořená pěti balíčky karet obyvatel s aktivačními čísly 6, 7, 8, 9/10 a 11/12. V každém balíčku je pět kopií stejného obyvatele. Nepoužité karty vraťte do krabice.

Pro první hru doporučujeme použít následující balíčky obyvatel (z každého balíčku odeberte jednu kartu tak, aby v každém balíčku bylo pět karet):

- 1 *Léčitelka*, 2 *Obchodník*, 3 *Žoldák*, 4 *Zbojnice*, 5 *Rolník*
- 6 *Rytíř*, 7 *Vrah*, 8 *Šampión*, 9/10 *Paladin*, 11/12 *Řezník*

Karty obyvatel jsou podrobně popsány na straně 8.

Karty panství

Spodní řada je tvořena pěti balíčky karet panství P, každý balíček je tvořen třemi kartami. Zamíchejte všechny karty panství dohromady a rozdejte dvě karty lícem dolů do každého balíčku, poté položte navrch každého balíčku jednu kartu lícem nahoru. Nepoužité karty panství vraťte do krabice.

Karty panství jsou podrobně popsány na straně 11.

Příprava hry

Příprava karet vyčerpání

Vezměte dvě karty vyčerpání za každého hráče a vytvořte z nich jeden balíček. Ten položte nad řadu balíčků nestvůr. Zbývající karty vyčerpání vraťte zpět do krabice.

Poznámka: Při vaší první hře nepoužívejte nepřátelské události ani kartonové žetony. Vraťte je do krabice. Pravidla pro to, jak tyto karty využívat v pozdějších partiích, najdete na straně 12.

Příprava hráčů

Desky hráčů a žetony

Každý hráč si vezme jednu desku a sadu čtyř různých dřevěných žetonů: síly, zlaťáků, magie a vítězných bodů. Žetony síly a vítězných bodů si hráči položí na desku na odpovídající symbol (čímž naznačí, že nemají žádnou sílu ani vítězné body), žeton magie položí na pole „1" na stupnici magie (čímž naznačí, že mají k dispozici 1 magii) a žeton zlaťáků položí na pole „2" na stupnici zlaťáků (čímž naznačí, že mají 2 zlaťáky). Žetony +10 položte poblíž balíčků karet v dosahu všech hráčů.

Základní a přehledové karty

Každý hráč si vezme následující 3 základní karty a položí je před sebe vedle svojí desky: 1 základní *Rolník*, 1 základní *Rytíř* a 1 základní *Herold*. Tyto karty tvoří základ vévodství každého hráče. Nepoužité základní karty vraťte do krabice.

Každý hráč si vezme 1 přehledovou kartu, na níž jsou popsány základní pravidla a průběh hry. Nepoužité přehledové karty vraťte do krabice.

Karty vévodů

Všechny karty vévodů zamíchejte dohromady a rozdejte každému hráči 2 karty. Z těchto karet si každý hráč jednu vybere a položí ji lícem dolů před sebe, vlevo vedle svojí desky. Karty vévodů jsou až do konce hry pro soupeře tajné. Na svého vévodu se hráč může kdykoliv podívat. Nepoužité karty vévodů vraťte do krabice.

Karty vévodů jsou podrobně popsány na straně 11.

Aktivní hráč

Náhodně určete prvního hráče. Tento hráč bude prvním aktivním hráčem a dostane oboustranný žeton začínající stranou nahoru (pečeť Valerie). Ostatní žetony vraťte do krabice. Dále dostane dvě šestistěnné kostky. Tím jste připraveni ke hře.

Průběh hry

Cíl hry

Ve hře Království Valerie hráči představují vévody či vévodkyně bránící své království. Během hry budou porážet nestvůry, najímat obyvatele a rozšiřovat svá panství. Díky těmto akcím budou budovat svoji infrastrukturu a získávat vliv v podobě vítězných bodů. Hráči musí bedlivě sledovat ostatní vévody, neboť oni budou činit totéž.

Hráč s nejvíce vítěznými body na konci hry bude korunován vládcem království Valerie.

Průběh hry

Hra probíhá v tazích, rozdělených do čtyř fází:

1. **Fáze házení** – Aktivní hráč hodí kostkami.
2. **Fáze příjmů** – Všichni hráči získají zdroje vytvořené svými obyvateli (nebo bonus útěchy).
3. **Fáze akcí** – aktivní hráč provede dvě akce.
4. **Fáze závěru** – aktivní hráč předá kostky hráči po své levici.

Fáze každého tahu probíhají ve stejném pořadí.

POZNÁMKA: Některá panství se aktivují pouze v určitých fázích.

Fáze házení

V této fázi aktivní hráč hodí dvěma kostkami, aby určil čísla, která aktivují obyvatele ve fázi příjmů.

Hodnota na každé kostce a součet hodnot obou kostek určí aktivační hodnoty (čísla v levém horním rohu karet) obyvatel, kteří budou během fáze příjmů aktivováni ve vévodství každého hráče.

Příklad: Jestliže aktivní hráč hodí na kostkách 3 a 5, všichni hráči aktivují své obyvatele s aktivačními hodnotami 3, 5 a 8.

KARTY PANSTVÍ BĚHEM FÁZE HÁZENÍ

Některé karty panství umožňují aktivnímu hráči měnit hodnoty hozené na kostkách během fáze házení. Dříve než hráči aktivují své obyvatele, musí se aktivní hráč rozhodnout, zda využije efekty „ve fázi házení" svých karet panství. Každá karta měnící výsledek na kostkách může být ve fázi házení použita pouze jednou.

Fáze házení končí tak, že aktivní hráč oznámí výsledky hodu, a hra pokračuje fází příjmů.

Fáze příjmů

V této fázi hráči získají nebo vymění zdroje v závislosti na tom, kteří jejich obyvatelé byli aktivováni výsledkem hodu kostkami ve fázi házení. Ve fázi příjmů získávají příjmy všichni hráči.

Na každé kartě obyvatele jsou ve spodní části uvedeny 2 efekty. Je-li obyvatel aktivován, záleží na tom, zda je jeho majitel aktivní nebo neaktivní:

- **Efekt na levé straně karty pod symbolem** **se týká pouze aktivního hráče.**
- **Efekt na pravé straně karty pod symbolem** **se týká pouze neaktivních hráčů.**

Má-li hráč více kopií aktivovaného obyvatele, aktivuje každého z nich samostatně.

Příklad: Jestliže má hráč dvě *Zbojnice* (s aktivačním číslem 4) ve svém vévodství, výsledek 4 aktivuje obě *Zbojnice*.

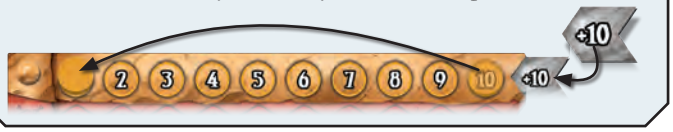
Padne-li na kostkách dvojice (tedy stejná hodnota na obou kostkách), každá odpovídající karta se aktivuje dvakrát.

Příklad: Jestliže má hráč tři *Zbojnice* a výsledek budou dvě 4, tak bude každá *Zbojnice* aktivována za první hod 4 a poté bude každá *Zbojnice* aktivována podruhé za druhý hod 4. Celkem tedy bude *Zbojnice* aktivována šestkrát.

Získá-li hráč zdroj, posune odpovídající žeton na své desce o jedno pole doprava za každý získaný zdroj. Má-li hráč nějaký zdroj zaplatit, musí odpovídající žeton posunout doleva za každý zaplacený zdroj.

SLEDOVÁNÍ HODNOT VYŠŠÍCH NEŽ 10

Pokud by se některý žeton měl posunout na vyšší číslo než 10, přidá hráč na konec odpovídající stupnice žeton +10 ze zásoby a dřevěný žeton znovu pokračuje od 1.



Někteří obyvatelé umožňují hráčům brát zdroje soupeřům. Je-li takový efekt spuštěn, hráč si vybere, který soupeř bude cílem tohoto efektu. Jestliže některý obyvatel umožňuje brát cokoliv od soupeřů (jako například *Zlodějka*), aktivuje se ve fázi příjmů jako první, dříve než budou aktivováni ostatní obyvatelé.

Příklad: Aktivní hráč hodí 2 a 5 (a tedy i 7) a má ve svém vévodství *Zlodějku*. Musí tedy nejprve aktivovat *Zlodějku*, aby soupeřům sebral zlaťáky nebo magii, a teprve poté ostatní hráči aktivují svoje obyvatele.

Průběh hry

Během fáze příjmů může hráč využívat efekty svých aktivovaných obyvatel v libovolném pořadí.

Příklad: Aktivní hráč hodí 1 a 4 (a tedy i 5). Neaktivní hráč má ve svém vévodství *Mnicha* (1) a *Rolníka* (5). Nejprve využije *Rolníkův* efekt a získá 1 zlaťák, ihned poté využije efekt *Mnicha* a získaný zlaťák zaplatí, aby získal 2 magie.

ZÁKLADNÍ KARTA *HEROLD*

Pokud hráč (aktivní i neaktivní) hodem kostek neaktivuje žádného ze svých obyvatel, aktivuje svoji základní kartu *Herolda*. Získá za něj jednu libovolnou surovinu ( ).

Příklad: Aktivní hráč hodí na kostkách 1 a 2 (a tedy i 3), ale nemá žádného obyvatele s aktivačními čísly 1, 2 nebo 3. Aktivuje tedy svého *Herolda* a vybere si zisk 1 magie.

Pokud hod kostek aktivuje některého z hráčových obyvatel, ale hráč nechce nebo nemůže žádný z efektů využít, svého *Herolda* neaktivuje.

Příklad: Aktivní hráč hodí na kostkách 1 a 2. Hráč má dva *Mnichy*, ale nemá žádné zlaťáky, a tudíž nemůže využít efekty svých *Mnichů*. *Herolda* však aktivovat nesmí.

Pokud na kostkách padne dvojice, aktivuje hráč (aktivní i neaktivní) svoji základní kartu *Herolda*. Získá za něj jednu libovolnou surovinu.

Důležité: V případě, že padne dvojice a hráč neaktivuje žádného obyvatele, aktivuje svého *Herolda* dvakrát. Získá tedy dvakrát jeden libovolný zdroj.

Po dokončení fáze příjmů hra pokračuje fází akcí.

Fáze akcí

V této fázi může aktivní hráč provést 2 z následujících akcí:

- **zabít nestvůru**
- **získat zdroj**
- **najmout obyvatele**
- **vybudovat panství**

Všechny akce jsou podrobně popsány na stranách 6 a 7.

Hráč může provést stejnou akci dvakrát.

Hráč musí provést dvě akce a teprve po jejich dokončení může přejít do fáze závěru. První akci musí dokončit dříve, než začne provádět druhou akci. Jakmile aktivní hráč dokončí své dvě akce, hra pokračuje fází závěru.

PŘIDÁVÁNÍ KARET VYČERPÁNÍ

Pokud v důsledku akce některého hráče dojdou karty v některém z centrálních balíčků (tedy balíčků nestvůr, obyvatel či panství), hráč nejprve dokončí akci a poté přidá na místo dobraného balíčku kartu vyčerpání z balíčku karet vyčerpání. Jakmile bude mezi centrálními balíčky počet karet vyčerpání odpovídající dvojnásobku počtu hráčů, spustí se konec hry.

Fáze závěru

V této fázi hráči ověří, zda nebyly splněny podmínky pro spuštění konce hry. Pokud tomu tak není, aktivní hráč předá kostky hráči po své levici a začne nový tah.

Podmínky pro spuštění konce hry jsou splněny, pokud:

- **jsou zabity všechny nestvůry, nebo**
- **jsou postavena všechna panství, nebo**
- **počet vyčerpaných balíčků je roven dvojnásobku počtu hráčů.**

Je-li jedna z těchto podmínek splněna, hra pokračuje, dokud všichni hráči neodehrají stejný počet tahů. Poté hra končí a hráči si sečtou vítězné body.

Poznámka: Při hře dvou hráčů nemusí být možné zabít všechny nestvůry nebo postavit všechna panství.

Bodování

Na konci hry bude hráčův celkový počet bodů součtem:

- **bodů za všechny zabité nestvůry.**
- **bodů za všechna postavená panství.**
- **bodů na hráčské desce.**
- **bodů za hráčovu kartu vévody.**

Poznámka: Při bodování karet vévodů, kteří přidávají body za stavovské symboly obyvatel, by hráči měli započítat symboly z karet obyvatel i symboly z karet panství.

Hráč s nejvíce vítěznými body zvítězí.

V případě shody zvítězí hráč s menším počtem karet ve svém vévodství. V případě stejného počtu karet hráči vítězství sdílejí.

Zabít nestvůru

Tato akce umožňuje hráči vzít vrchní kartu nestvůry z balíčku karet nestvůr a přidat ji do svého balíčku poražených nestvůr. Nestvůru hráč zabije takto:

1. **Vybere si nestvůru** z vrchu balíčku nestvůr.
2. **Zaplatí zdroje** odpovídající hodnotě síly a magie uvedené na kartě nestvůry (viz popis karet nestvůr na straně 9). Jako náhradu za sílu může hráč použít magii, vždy však musí zaplatit alespoň jednu sílu. K zabití některých nestvůr je potřeba jak magie, tak i síla. Je-li tomu tak, musí hráč tuto magii zaplatit navíc k jakémukoliv množství magie použité jako náhrada za sílu.
3. **Vezme si nestvůru** a položí ji lícem nahoru do svého balíčku poražených nestvůr vedle karty vévody. Tento balíček si mohou ostatní hráči kdykoliv prohlédnout.
4. **Vezme si odměnu** uvedenou ve spodní části karty nestvůry posunem odpovídajících žetonů na své desce. Je-li odměnou karta, bere si ji hráč z centrálních balíčků, není-li uvedeno jinak.

Podrobný popis vybraných karet nestvůr najdete na stranách 15 a 16.

Příklad: *Ent* je navrchu balíčku lesních nestvůr. Jeho síla je 3. Hráč zaplatí 1 sílu a 2 magie, aby zabil *Enta* a přidal si jej do svého balíčku poražených nestvůr. Poté si jako odměnu vezme 1 zlaťák a 1 magii.

Poznámka: Kdykoliv hráč zabije, najme nebo vybuduje poslední kartu v balíčku, položí po dokončení akce na místo balíčku kartu vyčerpání. Viz Přidávání karet vyčerpání na straně 5.

Najmout obyvatele

Tato akce umožňuje hráči vzít vrchní kartu z balíčku karet obyvatel a přidat ji do svého vévodství. Obyvatele hráč najme takto:

1. **Vybere si obyvatele** z vrchu balíčku obyvatel.
2. **Zaplatí cenu** odpovídající hodnotě ve zlaťácích (základní ceně) uvedené na kartě obyvatele a navíc 1 zlaťák za každou kopii stejného typu obyvatele, kterou už ve svém vévodství má (viz popis karet obyvatel na straně 8). Jako náhradu za zlaťáky může hráč použít magii, vždy však musí použít alespoň jeden zlaťák.
3. **Vezme si obyvatele** a položí jej lícem nahoru do svého vévodství. Po zbytek hry si jej mohou ostatní hráči kdykoliv prohlédnout. V tahu, ve kterém hráč obyvatele najal, jej nesmí aktivovat.

Poznámka: Doporučujme ukládat karty stejných obyvatel na sebe tak, aby byly viditelné stavovské symboly, aby se lépe počítaly při budování panství (viz strana 7).

Podrobný popis vybraných obyvatel najdete na stranách 15 a 16.

Příklad: Cena za najmutí *Rolníka* je 2+ zlaťáků. Jelikož hráč již má svého základního *Rolníka*, cena za druhého *Rolníka* bude 3 zlaťáky (2 je základní cena *Rolníka* plus 1, protože již hráč jednoho *Rolníka* má). Hráč zaplatí 3 zlaťáky, aby si najal druhého *Rolníka*, a přidá jej do svého vévodství.

Získat zdroj

Tato akce umožňuje hráči získat jednu sílu, zlaťák, nebo magii.

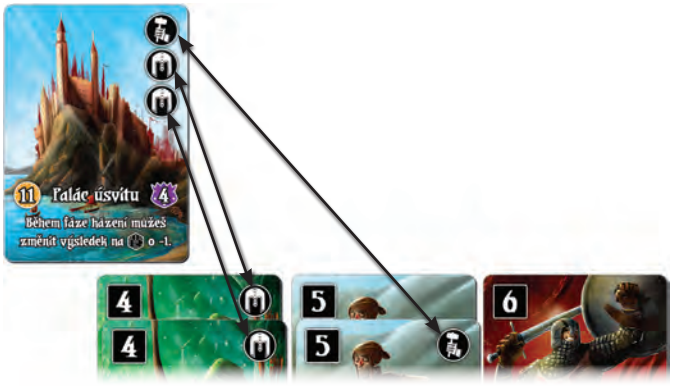
Příklad: Cena za najmutí *Zbojnice* je 4 zlaťáky, ale hráč má pouze 3. Hráč si první akcí přidá 1 zlaťák a jako druhou akci najme *Zbojnici* za 4 zlaťáky.

Akce

Vybudovat panství

Tato akce umožňuje hráči vzít vrchní kartu z balíčku karet panství a přidat ji do svého vévodství. Panství hráč vybuduje takto:

1. **Vybere si panství** z vrchu balíčku panství. Aby hráč mohl panství vybudovat, musí mít ve svém vévodství obyvatele s odpovídajícími stavovskými symboly (viz popis karet panství na straně 11). Je-li na kartě vyobrazeno více stavovských symbolů stejného druhu, musí mít hráč ve svém vévodství odpovídající počet obyvatel s tímto symbolem.
2. **Zaplatí zdroje** odpovídající hodnotě ve zlaťácích. Jako náhradu za zlaťáky může hráč použít magii, vždy však musí použít alespoň jeden zlaťák.
3. **Vezme si panství** a položí je lícem nahoru vedle svojí desky. Po zbytek hry si je mohou ostatní hráči kdykoliv prohlédnout.
4. **Vezme si odměnu** uvedenou ve spodní části karty panství. Některá panství poskytují hráči jednorázovou okamžitou odměnu, jiná mají efekty, které hráč může dlouhodobě využívat v různých fázích tahu.
5. **Odhalí nové panství** otočením následující karty v balíčku panství lícem nahoru, pokud v balíčku ještě nějaká karta zbývá.



Příklad: Panství *Palác úsvitu* má na sobě 1 stavovský symbol dělníků a 2 stavovské symboly vojáků. Hráč má ve svém vévodství *Rolníka* (na němž je symbol dělníků) a 2 *Zbojnice* (na každé z nich je symbol vojáků), splňuje tedy podmínky pro vybudování panství. Zaplatí 11 zlaťáků, vezme si kartu panství a položí ji lícem nahoru do svého vévodství. Po zbytek hry může využívat dlouhodobý efekt uvedený na kartě.

V případě neshody mezi pravidly a efektem karty má text na kartě vždy přednost. Podrobný popis karet panství najdete na stranách 15 a 16.

Symboly

Ve hře je pět základních typů karet a každý z těchto typů má svůj symbol. Symbol vždy značí libovolnou kartu daného typu.

Počet karet, které může hráč mít, není omezen, až na dvě výjimky:

- **Základní karty.** Hráč vždy musí mít právě 1 základního *Rytíře*, 1 základního *Rolníka* a 1 základního *Herolda*.
- **Karty vévodů.** Hráč musí mít vždy právě jednu kartu vévody.

Zlaťáky, síla a magie jsou zdroje, které jsou na všech kartách ve hře představovány konkrétními symboly. Je-li na takovém symbolu číslice, značí to uvedený počet daného zdroje. Je-li takový symbol součástí odměny nebo efektu, znamená to, že hráč uvedené množství získá. Posune si tedy žeton uvedeného zdroje na své desce o odpovídající počet polí.

Zlaťáky představují měnu používanou v království a používají se k nákupu karet.

Síla představuje sílu království a také sílu nestvůr.

Magie představuje magické síly království a odolnost proti magii u nestvůr.

VYUŽÍVÁNÍ MAGIE

Magii hráči mohou během akcí používat jako náhradu za sílu a zlaťáky, vždy však musí použít alespoň jeden zlaťák nebo sílu.

Vítězné body představují pověst, jakou mají vévodové v království. Vítězné body určují závěrečné skóre hráčů a na všech kartách jsou zastoupeny tímto symbolem. Vítězné body nejsou zdroje. Je-li na symbolu uvedena číslice, pak to znamená uvedený počet vítězných bodů. Je-li takový symbol součástí odměny nebo efektu, znamená to, že si hráč posune žeton vítězných bodů na své desce o odpovídající počet polí. Je-li tento symbol uvedený na pravé straně karty nestvůry nebo panství, hráč si tyto body nezaznamenává na své desce, ale spočítá je přímo z karet až na konci hry. Hráč, který na konci hry získá nejvíce vítězných bodů, se stane vítězem.

Symboly

Na kartách se hráči mohou setkat s různými symboly.

Hráč získá položky uvedené na obou stranách tohoto symbolu. Lze jej číst jako „plus“.

Hráč získá položku pouze z jedné strany tohoto symbolu. Lze jej číst jako „nebo“.

Položka nalevo je vynásobena položkou napravo od tohoto symbolu. Lze jej číst jako „za“.

Hráč získá položku nalevo, nejvíce však tolik, kolik uvádí položka napravo od tohoto symbolu. Lze jej číst jako „méně nebo rovno jako“.

Poznámka: Má-li hráč v rámci odměny s tímto symbolem získat obyvatele, ignoruje „+“ na ceně zvolené karty obyvatele a řídí se pouze základní číselnou cenou.

Příklad: Hráč zabije *Orčího válečníka* a jako odměnu má získat kartu obyvatele s cenou menší nebo rovnou 3 zlaťákům. Přestože hráč již má 3 *Rytíře*, nebere v potaz znaménko „+“ a vezme si *Rytíře* a přidá jej do svého vévodství.

Položku uvedenou vlevo musí hráč zaplatit, aby získal položku uvedenou vpravo vedle symbolu. Lze jej číst jako „zaplať, abys získal“.

Položku uvedenou vlevo hráč získá od položky uvedené vpravo vedle symbolu. Lze jej číst jako „vezmi si od”.

Aktivní hráč vybere soupeře jako cíl uvedeného efektu. Lze jej číst jako „soupeř dle tvého výběru“.

Aktivní hráč vybere, která kostka bude cílem tohoto efektu. Lze jej číst jako „vyber libovolnou kostku“.

Následující symbol určuje, zda bude či nebude karta použita ve hře.

Při hře v pěti hráčích musí hráči při přípravě hry použít i tuto kartu nestvůry.

Karty

Karty obyvatel

Karty obyvatel představují obyvatele Valerie, které si hráči mohou najmout do svých služeb. Najímání obyvatel hráčům během hry pomůže získávat a vyměňovat zdroje. Navíc obyvatelé pomáhají hráčům splnit požadavky na vybudování panství a také mohou přinést body na konci hry, v závislosti na tom, kterého vévodu si hráč zvolil.

Názvy obyvatel

Každý obyvatel má název uvedený uprostřed karty. Tyto názvy také určují typ obyvatele při vyhodnocování symbolu „+“ během najímání obyvatel. Navíc se na tyto názvy mohou odvolávat efekty jiných karet. Všichni obyvatelé v jednom balíčku musí mít stejný název.

Stavovské symboly

Každý obyvatel má v pravém horním rohu stavovský symbol.

dělníci | vojáci | podsvětí | duchovní

Stavovské symboly mají ve hře několik funkcí:

- **Požadavek pro vybudování panství.** Počítají se jako jeden ze symbolů potřebných pro vybudování daného panství.
- **Efekty a odměny.** Efekty některých obyvatel, odměn za zabití nestvůry a efekty některých panství se odvolávají na stavovské symboly.
- **Vítězné body za vévody.** Někteří vévodové přinášejí hráčům vítězné body v závislosti na počtu stavovských symbolů.

STAVOVSKÉ SYMBOLY A SYMBOLY KARET OBYVATEL

Je-li u symbolu karty obyvatele uveden také stavovský symbol, týká se efekt pouze obyvatel z uvedeného stavu.

Aktivační čísla

Obyvatelé jsou aktivováni v závislosti na aktivačním čísle uvedeném v levé horní části karty. Jsou-li na kartě uvedena dvě čísla, znamená to, že obyvatel je aktivován oběma uvedenými čísly.

Cena obyvatel

Chce-li hráč najmout obyvatele z centrálního balíčku, musí zaplatit cenu ve zlaťácích uvedenou v levé části karty (základní cenu) plus 1 zlaťák za každého obyvatele stejného typu v hráčově vévodství. Symbol „+“ u ceny každého obyvatele připomíná, že cena obyvatel se zvyšuje s jejich počtem v hráčově vévodství. Viz příklad najmutí obyvatele na straně 6.

Efekty obyvatel

Ve spodní části karty každého obyvatele jsou dva efekty fáze příjmů. Levou stranu se symbolem využívá pouze aktivní hráč a říkáme jí efekt aktivního hráče. Pravou stranu se symbolem využívají neaktivní hráči a říkáme jí efekt neaktivních hráčů.

Jestliže se efekt karty odvolává na jakýkoliv typ karty, jméno karty nebo stavovský symbol, vždy se jedná o kartu, která je aktuálně ve vévodství nebo v balíčku poražených nestvůr hráče, který efekt aktivoval.

Příklad: Aktivní hráč hodí na kostkách v součtu 12. *Horníkův* efekt aktivního hráče říká, že aktivní hráč získá 1 zlaťák + 1 zlaťák za každé panství ve svém vévodství. Aktivní hráč v předchozích tazích vybudoval *Palác úsvitu* a *Oko Asterátu*, získá tedy dohromady 3 zlaťáky.

Efekty využívající názvy karet

Některé efekty se mohou odvolávat přímo na konkrétní karty, v tom případě se efekt týká všech karet v hráčově vévodství s takovým názvem.

Karty nestvůr

Karty nestvůr představují krutá monstra, která ohrožují království Valerie. Zabíjením nestvůr hráči získají okamžitou odměnu a na konci hry vítězné body.

Názvy nestvůr

Každá nestvůra má jméno, které vesničané vykřikují, když jsou nestvůrou napadeni.

Oblasti nestvůr

Nestvůry jsou rozděleny do osmi oblastí, ve kterých se vyskytují. Oblast určuje symbol na kartě nestvůry vpravo nahoře.

Na každé kartě v jednom balíčku nestvůr musí být karty se stejným symbolem oblasti.

Za zabití velitele nestvůr hráč získá odměnu v závislosti na tom, kolik nestvůr z dané oblasti zabil (viz příklad na straně 10).

Typy nestvůr

Ve hře jsou čtyři základní typy nestvůr. Každá nestvůra má pod symbolem oblasti také symbol typu nestvůry.

Tyto symboly jsou důležité hlavně v rozšířeních. V základní hře se karty odvolávají pouze na velitele a na kolosy. A to pouze na kartách vévodů.

Karty

Síla a magie nestvůr

Všechny nestvůry mají hodnotu síly uvedenou v levé části karty. Některé nestvůry mají nad hodnotou síly také hodnotu magie.

V každé oblasti jsou nestvůry se třemi různými hodnotami síly. Při přípravě balíčků nestvůr je hráči seřadí tak, aby na vrchu balíčku lícem nahoru byla nestvůra s nejnižší silou a vespodu balíčku nestvůra s nejvyšší silou. Na hodnotu magie není při přípravě balíčku brán zřetel.

Příklad: Při přípravě balíčku ruin pro hru pěti hráčů jsou karty seřazeny odspodu nahoru takto – *Král kostlivců*, 2 *Ohniví kostlivci* a nakonec 3 *Kostlivci*.

Aby hráč zabil nestvůru z vrchu balíčku, musí zaplatit sílu odpovídající hodnotě síly nestvůry uvedené v symbolu na levé straně karty nestvůry.

Magii může hráč použít, aby nahradil sílu, vždy však musí zaplatit alespoň jednu sílu.

K zabití některých nestvůr hráč musí zaplatit jak sílu, tak i magii. Pokud hráč zabíjí takovou nestvůru, musí hodnotu magie uvedenou na nestvůře zaplatit navíc k magii, kterou by případně použil jako náhradu síly.

Příklad: *Rosolová krychle* je na vrchu balíčku nestvůr z bažin a její síla je 1 magie a 4 síly. Aby hráč zabil *Rosolovou krychli*, zaplatí např. 3 síly a 2 magie.

Všechny zabité nestvůry si hráči dávají do balíčku poražených nestvůr lícem nahoru vedle svojí karty vévody. Tento balíček si mohou ostatní hráči kdykoliv prohlédnout.

Odměny za nestvůry

Ve spodní části každé karty nestvůry je uvedena odměna, kterou hráč získá ihned po zabití nestvůry. V některých případech si hráč musí vybrat z možností uvedených na kartě.

Za zabití některých nestvůr hráč získá zdarma kartu obyvatele až do uvedené ceny. Pokud si hráč takto vybírá obyvatele, ignoruje symbol „+“ u ceny karty a vybírá si pouze podle základní číselné hodnoty.

Za zabití některých nestvůr hráč získá jako odměnu vítězné body, které si ihned přičte. Pokud má hráč získat vítězné body v závislosti na počtu symbolů oblasti, spočítá všechny karty s daným symbolem oblasti ve svém balíčku poražených nestvůr.

Příklad: Hráč zabil *Pavoučí královnu*. Jako odměnu si může vybrat buď 2 zlaťáky za každou zabitou nestvůru z lesa, kterou dříve zabil, nebo si vybrat libovolného obyvatele z centrálních balíčků a získat 1 vítězný bod. Protože hráč zabil pouze jednu nestvůru z lesa (samotnou *Pavoučí královnu*), získal by jen 2 zlaťáky. Rozhodne se proto pro druhou možnost a vezme si *Zbojnici* z centrálních balíčků a získá 1 vítězný bod.

Vítězné body

Všechny nestvůry přinesou hráčům na konci hry vítězné body. Hodnota vítězných bodů je uvedena v pravé části každé karty nestvůry.

Poznámka: Tyto body si hráči během hry nepřidávají na své desce. Zabité nestvůry si hráči nechávají v balíčku u sebe a body za tyto nestvůry si sečtou až na konci hry.

Karty panství

Karty panství představují území nebo budovy v království Valerie, které musí hráči vybudovat, aby zvýšili svůj vliv. Budování panství hráčům přináší silné jednorázové nebo dlouhodobé efekty a na konci hry přinášejí vítězné body.

Požadavky panství

Aby hráč mohl vybudovat panství, musí nejprve ve svém vévodství mít obyvatele se stavovskými symboly odpovídajícími symbolům vpravo nahoře na kartě panství. Je-li na kartě panství některý stavovský symbol vícekrát, znamená to, že hráč musí mít stejný počet odpovídajících stavovských symbolů na kartách obyvatel. Viz příklad vybudování panství na straně 7.

Poznámka: Základní *Rolník* ani základní *Rytíř* nemají stavovské symboly, a proto je není možné využít pro plnění požadavků karet panství.

Cena panství

Aby hráč panství vybudoval, musí splňovat podmínky pro vybudování panství a zaplatit jeho cenu.

Jako náhradu za zlaťáky může hráč použít magii, vždy však musí zaplatit alespoň jeden zlaťák.

Efekty panství

Ve spodní části každé karty panství je popsána odměna nebo efekt, který hráč získá po vybudování panství. Je-li text na kartě v rozporu s pravidly, má text na kartě vždy přednost.

Některá panství poskytují jednorázovou odměnu, kterou hráč získá v okamžiku vybudování panství. V některých případech může hráč získat možnost provést další akci. V takovém případě je získaná akce považována za součást akce vybudovat panství a nepočítá se jako jedna ze dvou akcí, které hráč ve svém tahu musí provést.

Některá panství hráčům poskytují dlouhodobý efekt, který je na kartě vždy popsán, a v popisu je řečeno, kdy se daný efekt spustí. Pokud hráč může spustit více různých efektů v jeden okamžik, vybere si, v jakém pořadí je spustí.

Vítězné body

Na všech kartách panství je uvedeno, kolik vítězných bodů přinesou na konci hry. Hodnota vítězných bodů je uvedena na kartě panství vpravo.

Karty vévodů

Na začátku každé hry si hráči skrytě vyberou jednu kartu vévody (tajnou roli, které se hráči ve hře ujmou), kterou si položí lícem dolů vedle své desky.

Hráči svoji kartu vévody drží v tajnosti před ostatními hráči, ale na svoji kartu vévody se mohou podívat kdykoliv během hry. Popis ve spodní části karty říká hráči, za co na konci hry získá vítězné body. Má-li hráč na výběr více možností, měl by se podívat na svoji kartu vévody, aby věděl, která možnost mu přinese více bodů.

BODOVÁNÍ STAVOVSKÝCH SYMBOLŮ

Pokud hráčův vévoda přináší body za stavovské symboly, počítají hráči symboly jak na svých kartách obyvatel, tak na svých kartách panství.

BODOVÁNÍ SUROVIN

Karty vévodů přinášejí body za všechny suroviny, které hráči zůstanou na konci hry na jeho desce. Nebodují se jednotlivé suroviny zvlášť, hráči prostě sečtou všechny zbývající suroviny na své desce a vydělí je bodovou hodnotou uvedenou na kartě vévody.

Varianta s nepřátelskými událostmi

Následující pravidla vysvětlují, jak do hry zakomponovat nepřátelské události. Tato pravidla nahrazují odstavec „Přidávání karet vyčerpání“ v kapitole Příprava hry a navazují na ostatní pravidla. Všechna ostatní pravidla zůstávají nezměněna.

Popis karet nepřátelských událostí

Karty nepřátelských událostí mají v levém horním rohu aktivační číslo následované instrukcemi. Karty nepřátelských událostí nepatří do žádné oblasti. Zbývající části karty jsou stejné jako u karet nestvůr.

Aktivační číslo: Nepřátelská událost je aktivována, pokud na kostkách (ať už na jedné z kostek, nebo v součtu) padne hodnota odpovídající aktivačnímu číslu nepřátelské události. Karta se vždy aktivuje pouze jedenkrát i v případě, že padne dvojice.

Instrukce: Na konci fáze házení aktivní hráč provede uvedené instrukce.

Je-li v instrukcích uvedeno „Každý“, musí instrukce provést všichni hráči, je-li to možné.

Příprava hry

Vezměte dvě karty vyčerpání za každého hráče a vytvořte z nich jeden balíček. Ten položte nad řadu balíčků nestvůr. Poté vezměte 1 kartu nepřátelských událostí za každého hráče a lícem dolů je zamíchejte. Zamíchané karty nepřátelských událostí položte navrch balíčku karet vyčerpání. Karty nepřátelských událostí jsou tak součástí balíčku karet vyčerpání. Ostatní karty vyčerpání a nepřátelských událostí vraťte zpět do krabice.

Poznámka: Pokud hráči chtějí hrát s nějakou konkrétní kartou nepřátelské události, mohou si ji nejprve vybrat a poté ji zamíchat do zbývajících náhodně vybraných karet nepřátelských událostí.

Vezměte kartonové žetony zdrojů a položte je vedle centrálních balíčků, v dosahu všech hráčů. Používají se, pokud některé nepřátelské události vyžadují určité zdroje.

Fáze házení

Pokud aktivní hráč na konci fáze házení (poté, co oznámí výsledek hodu) oznámí číslo odpovídající aktivačnímu číslu na nepřátelské události, musí provést instrukce uvedené na nepřátelské události.

Důležité: Instrukce na kartě nepřátelské události musí hráč provést před fází příjmů.

Příklad: Aktivní hráč hodí na kostkách „2“ a „3“. Ve hře je *Hejno netopýrů*. Aktivní hráč položí na nestvůru dle svého výběru 1 kartonový žeton síly.

Fáze akcí

Stejně jako v běžné hře, je-li jako důsledek akce hráče dobrána poslední karta v některém z centrálních balíčků, hráč dokončí akci a poté na volné místo položí kartu z balíčku vyčerpání lícem nahoru. Na takto odhalenou kartu nepřátelské události mohou hráči cílit pomocí akce zabít nestvůru. Karta nepřátelské události je považována za kartu nestvůry a platí na ni veškeré efekty odkazující se na N.

Některé karty nepřátelských událostí přidávají sílu nebo magii na jiné karty nestvůr nebo karty nepřátelských událostí. K tomu slouží kartonové žetony zdrojů. Během fáze akcí odpovídá množství síly nebo magie nutné k zabití nestvůry hodnotě vytištěné na kartě plus počet žetonů položených na kartě.

Některé karty nepřátelských událostí přidávají zlaťáky na jiné karty. K tomu slouží kartonové žetony zlaťáků. Pokud hráč ve fázi akcí zabije nestvůru s nějakými zlaťáky, získá hráč odpovídající množství zlaťáků (posune si dřevěný žeton na své desce) a kartonové žetony vrátí zpět do zásoby.

Jakmile některý z hráčů zabije nestvůru na kartě nepřátelské události pomocí akce zabít nestvůru, nahradí kartu nepřátelské události kartou vyčerpání zespodu balíčku karet vyčerpání. Kartu nepřátelské události nemůže nahradit karta jiné nepřátelské události.

Fáze závěru

Důležité: Je-li na místě jednoho z centrálních balíčků karta nepřátelské události, je i přesto balíček považován za vyčerpaný pro účely zjištění splnění podmínek pro ukončení hry.

Konec hry

Na konci hry si hráči spočítají vítězné body z karet nepřátelských událostí stejně jako z karet nestvůr. Hráči si započítají všechny symboly na kartě, pokud za ně mají získat body díky své kartě vévody.

Varianta pro 5 hráčů

Následující odstavce popisují změny při hře v pěti hráčích. Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Příprava hry

Karty nestvůr

V každém balíčku karet nestvůr je 6 karet. Přidejte do každého balíčku kartu se symbolem 5.

Karty obyvatel

Každý balíček obyvatel obsahuje 6 karet.

Karty panství

Každý balíček panství obsahuje 4 karty, 3 lícem dolů a 1, vrchní kartu balíčku, lícem nahoru.

Odpočívající hráč

Poté co určíte prvního hráče a dáte mu oboustranný žeton prvního hráče začínající stranou (s pečetí) nahoru a kostky, dejte druhý oboustranný žeton hráči po pravici prvního hráče odpočívající stranou nahoru (noční krajina). Tento hráč bude v prvním tahu hry odpočívajícím hráčem.

Důležité: Odpočívající hráč nemůže být cílem negativních efektů karet obyvatel, panství, ani nepřátelských událostí. Odpočívající hráč se nepovažuje za hráče ve hře.

Fáze příjmů

Odpočívající hráč nezíská žádné zdroje během fáze příjmů.

NEDOSTATEK ŽETONŮ +10

Zdroje a vítězné body nejsou omezeny počtem žetonů +10 ve hře. V případě, že by hráčům tyto žetony došly, mohou použít libovolný jiný způsob, jak sledovat aktuální hodnoty svých zdrojů a vítězných bodů.

Fáze závěru

Vždy když hráč předává kostky novému aktivnímu hráči, předá odpočívající hráč žeton odpočívajícího hráče hráči po své levici. Odpočívající hráč se tak na konci každého tahu změní a vždy to bude hráč po pravici aktivního hráče.

Varianta s náhodnými obyvateli

Následující odstavec popisuje, jak připravit hru pro variantu s náhodnými obyvateli. Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Příprava hry

Karty obyvatel

Při přípravě jednotlivých balíčků karet obyvatel vezměte všechny typy karet obyvatel se stejným aktivačním číslem a zamíchejte je dohromady, poté dejte 4 karty ze zamíchaného balíčku lícem dolů a 1 kartu lícem nahoru (5 lícem dolů a 1 lícem nahoru při hře pěti hráčů), čímž vytvoříte jeden z centrálních balíčků obyvatel. Zbývající karty vraťte zpět do krabice. Stejný postup zopakujte pro všechna aktivační čísla.

Příklad: Smíchejte dohromady všechny karty *Mnichů* a všechny karty *Léčitelek*. Při hře ve čtyřech hráčích dejte 4 karty lícem dolů a 1 kartu lícem nahoru a vytvořte tak centrální balíček s aktivačním číslem 1.

Během hry jsou karty obyvatel lícem dolů tajné. Kartu lícem dolů hráči odhalí až v okamžiku, kdy si některý z hráčů najme obyvatele z vrchu balíčku (který je lícem nahoru).

Varianta bez vévodů

Následující odstavec popisuje, jak připravit hru pro variantu bez vévodů. Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Příprava hry

Karty vévodů

Na začátku hry nerozdávejte karty vévodů.

Bodování

Na konci hry každý hráč získá body za nestvůry, panství a vítězné body na deskách jako v běžné hře a poté navíc:

- 1 za každý, 1 za každý, 2 za každý, a 2 za každý na kartách obyvatel a panství ve svém vévodství.
- 1 za každé 3 zdroje na své desce.

Navíc hráč s nejvíce:

- Obyvateli ve svém vévodství získá 7.
- Nestvůrami v balíčku poražených nestvůr získá 7.
- Panstvími ve svém vévodství získá 7.

V případě shody při určovaní většiny obyvatel, nestvůr nebo panství získají všichni hráči s nejvyšším počtem daných karet 3 vítězné body.

Varianta pro jednoho hráče

Ve hře jednoho hráče budete soupeřit s virtuálním protivníkem, který se jmenuje Temný pán.

Jeden z vévodů se přiklonil ke zlu a začal si říkat Temný pán. Celá Valerie je ohrožena a jedině ty sám můžeš bojovat se silami zla a porazit Temného pána jednou provždy.

Následující pravidla popisují změny oproti hře více hráčů. Všechna ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Příprava hry

Poté co si vyberete kartu vévody, náhodně položte jednu kartu vévody lícem dolů nad řadu balíčků karet nestvůr. Tento zrádný vévoda bude Temným pánem a získá na konci hry vítězné body podle toho, kolik nestvůr přežije, a také podle toho, kolik obyvatel zajme a kolik panství obsadí.

Průběh hry

Fáze házení

Jakožto jediný hráč budete házet kostkami na začátku každého tahu.

Fáze příjmů

Jste aktivní hráč a získáváte odměny z levé strany karet aktivovaných obyvatel. Je-li na kartě pokyn „vzít něco od jiného hráče“, prostě si vezmete uvedenou odměnu.

Fáze akcí

Je-li na kartě pokyn „vzít něco od jiného hráče“, prostě si vezmete uvedenou odměnu. Jestliže vám karta dává možnost získat obyvatele od jiného hráče, prostě si jej vezmete z centrálních balíčků. Je-li na kartě pokyn „vzít si nestvůru“, vezmete si vrchní kartu nestvůry z prvního nevyčerpaného balíčku nestvůr zleva.

Fáze nestvůr

V každé hře je pět balíčků nestvůr. Hodnota na každé kostce z hodu provedeného ve fázi házení aktivuje odpovídající balíček nestvůr. Hod 1 tedy aktivuje první (nejvíce vlevo) balíček, 2 aktivuje druhý balíček nestvůr zleva atd. Součet obou kostek neaktivuje balíčky nestvůr.

Padne-li dvojice, aktivuje se odpovídající balíček dvakrát.

Padne-li 6, tak balíček, který bude aktivován, vybíráte vy dle svého uvážení. Nemůžete vybrat vyčerpaný balíček.

Padne-li číslo balíčku, který je již vyčerpán, odpovídající kostka neaktivuje žádný balíček nestvůr.

Je-li aktivován balíček nestvůr, odeberte kartu obyvatele z jednoho ze dvou balíčků ve sloupci pod aktivovaným balíčkem nestvůr. Odebranou kartu obyvatele položte vedle karty Temného pána. Jsou-li oba balíčky pod aktivovanou nestvůrou vyčerpané, musíte odebrat vrchní kartu z balíčku panství ze stejného sloupce a položit ji vedle karty Temného pána.

Jsou-li vyčerpané všechny balíčky ve sloupci pod aktivovanou nestvůrou, přečtěte si, jak jste dopadl, v sekci Konec hry na následující straně.

ZVÝŠENÍ OBTÍŽNOSTI

Chcete-li zvýšit obtížnost, aktivujte nestvůry podle pravidel výše také na základě součtu obou kostek, padne-li v součtu 2–6. Chcete-li zvýšit obtížnost ještě víc, tak pokud byste měl aktivovat vyčerpaný balíček nestvůr, aktivujte samotného Temného pána, který zaútočí na daný sloupec sám podle pravidel výše.

Druhá fáze příjmů

Tato fáze probíhá stejně, jako by příjem dostávali soupeři ve hře více hráčů. Získejte všechny odměny z pravé strany všech aktivovaných karet obyvatel, včetně obyvatel najatých v právě odehrané fázi akcí.

Fáze závěru

Ověřte podmínky konce hry. Nejsou-li splněny, pokračujte dalším tahem.

Varianta pro jednoho hráče

Konec hry

Hra končí ihned, jsou-li zabity všechny nestvůry...

Temný pán zuří a mluví o nespravedlivé porážce. Jeho výkřiky jsou však přehlušeny radostnými oslavami obyvatel, kteří napříč královstvím pějí ódy na svého zachránce. Vaše vítězství způsobilo, že vaše vévodství bude v nadcházejících časech jistě vzkvétat. Vyhrál jste.

Hra končí ihned, je-li aktivována nestvůra a ve sloupci pod ní nejsou žádní obyvatelé ani panství...

Nepodařilo se vám porazit Temného pána a ochránit království Valerie. Nestvůry plení celé království a Temný pán připojil vaše vévodství ke své Temné říši. Děti se po léta budou učit o vašem neúspěchu a Temný pán bude staletí vládnout prokleté zemi. Prohrál jste.

Hra končí ihned, je-li vyčerpáno 5 libovolných centrálních balíčků. Svůj bodový výsledek spočítejte následovně:

- **Sečtěte vítězné body ze všech zabitých nestvůr.**
- **Přičtěte vítězné body ze všech vybudovaných panství.**
- **Přičtěte vítězné body na základě pokynů na vaší kartě vévody.**

Poté co spočítáte svoje body, spočítejte vítězné body Temného pána. Odhalte jeho kartu a body spočítejte následovně:

- **Sečtěte vítězné body na všech kartách nestvůr, které jsou dosud v balíčcích nestvůr.**
- **Přičtěte vítězné body z obsazených panství.**
- **Přičtěte vítězné body na základě pokynů na kartě Temného pána. Použijte k tomu karty nezabitých nestvůr, zajatých obyvatel a obsazených panství.**

Je-li bodový výsledek Temného pána stejný nebo vyšší než váš...

Temný pán rozšířil svoji temnou nadvládu i na vaše vévodství a získal vliv na královský dvůr Valerie. Vám se podařilo uprchnout do sousedního vévodství, kde vám vyléčili zranění a pomohli vám shromáždit síly na znovudobytí vašeho vévodství a vyhnání Temného pána z království. Prohrál jste hru... ale ne celou válku.

Je-li váš bodový výsledek vyšší než výsledek Temného pána...

Prokleté vévodství bylo poraženo a nestvůry byly zahnány. Vaše vévodství je v bezpečí. Stále však musíte chránit své hranice před neustále hrozícím zlem, které by mohlo zasáhnout celou Valerii. Vyhrál jste... prozatím.

Podrobný popis karet

Doupě čarodějnice: Hráč může vrátit obyvatele ze svého vévodství na odpovídající balíček. Je-li balíček vyčerpán, vrátí kartu vyčerpání dospodu balíčku karet vyčerpání a poté do balíčku položí kartu obyvatele. Je-li v balíčku karta nepřátelské události, vrátí nepřátelskou událost navrch balíčku karet vyčerpání a poté do balíčku položí kartu obyvatele. Takto lze hru prodloužit a oddálit splnění podmínek pro ukončení hry. Vrácená karta je zpět v balíčku obyvatel a hráči takového obyvatele mohou opět najmout nebo získat.

Garganova náruč: Hráč získá 1 vítězný bod vždy, když kterýkoliv hráč na kostkách hodí dvojici (nebo jsou-li kostky shodné poté, co hráč změní hodnotu některé z nich). Padne-li na kostkách dvojice a poté některou z nich hráči změní, majitel *Garganovy náruče* přesto získá odměnu. Tuto odměnu může hráč získat víckrát v jenom tahu, pokud nejprve padne dvojice a poté jsou kostky změněny na jinou dvojici.

Orčí válečník: Jako odměnu za zabití *Orčího válečníka* si hráč může vzít obyvatele z centrálních balíčků v ceně 3 nebo méně. V takovém případě ignoruje hráč „+“ na kartě obyvatele.

Palisáda v Liščím háji: Hráč může po zaplacení 2 zlaťáků změnit hodnotu na jedné kostce na 6.

Palác úsvitu: Hráč může snížit hodnotu na kostce o jedna. Hodnotu nelze snížit na nulu. Hráč může snížit hodnotu i na kostce, již předtím změnil.

Pouštní orchidej: Hráč může po zaplacení 1 zlaťáku za každého obyvatele z duchovního stavu ve svém vévodství změnit hodnotu na jedné kostce na 1. Nemá-li hráč žádného obyvatele duchovního stavu, může stále tuto schopnost využít a neplatí nic.

Pozorovatel nad vodou: Hráč může vrátit kartu nestvůry ze svého balíčku poražených nestvůr na její původní místo v centrálním balíčku. Je-li centrální balíček vyčerpán, vrátí kartu vyčerpání dospodu balíčku karet vyčerpání a poté do centrálního balíčku položí kartu nestvůry. Takto lze hru prodloužit a oddálit splnění podmínek pro ukončení hry.

Prokletý pavouk: Jako odměnu za zabití *Prokletého pavouka* si hráč může vzít 3 zlaťáky nebo *Rytíře* z centrálních balíčků. Je-li balíček s *Rytíři* již vyčerpán, musí si hráč vzít 3 zlaťáky.

Podrobný popis karet

Přízrak: Jako odměnu za zabití přízraku si hráč může vzít obyvatele z centrálních balíčků v ceně 2 nebo méně. V takovém případě ignoruje hráč „+“ na kartě obyvatele.

Zbojnický hrad: Hráč si může vzít náhodnou nestvůru od libovolného soupeře. Zvolený soupeř své poražené nestvůry zamíchá lícem dolů a z nich si poté hráč náhodně jednu vybere. Hráč nezíská odměnu uvedenou na kartě nestvůry, karta se pouze přesune do jeho balíčku poražených nestvůr.

Zlodějka: *Zloděj*čin efekt aktivního hráče umožňuje vzít 3 zlaťáky nebo 3 magie libovolnému soupeři. Hráč nemůže zdroje kombinovat, vezme si buď zlaťáky, nebo magii. Hráč může vzít i méně zdrojů, jestliže vybraný soupeř nemá 3 vybrané zdroje. Hráč, který *Zlodějku* aktivoval, si vždy bere zdroje jako první na začátku fáze příjmů. Teprve poté si své příjmy berou ostatní hráči.

Důležité mechanismy

- Magii mohou hráči používat jako náhradu za sílu nebo zlaťáky, vždy však musí použít alespoň jednu sílu nebo jeden zlaťák.
- Je-li text na kartě panství v rozporu s pravidly, má text na kartě vždy přednost.
- Během fáze příjmů mohou hráči své obyvatele aktivovat v libovolném pořadí (kromě *Zlodějky*, která musí být aktivována jako první) a zdroje získané v této fázi mohou ihned utrácet, aby spustili efekty ostatních obyvatel.
- Jestliže hráč po hodu (ať už jako aktivní, nebo neaktivní hráč) neaktivuje žádného ze svých obyvael nebo jestliže na kostkách padne dvojice, hráč aktivuje svého *Herolda*.
- Počet karet v hráčově vévodství není nijak omezen. Hráč musí vždy mít 1 základního *Rolníka*, základního *Rytíře*, základního *Herolda* a jednoho vévodu.

Tvůrci hry

Autor
Isaias Vallejo

Ilustrace:
Mihajlo Dimitrievski

Vývoj:
David MacKenzie

Příběh:
Isaias Vallejo, David MacKenzie,
Nicole Jekich a Luke Turpeinen

Jazyková úprava:
Sarah Bolland

Testovali:
Tom Hillman, Mike Bieter, Jason Pierce, Vance Agte
a všichni skvělí hráči z Game Designers Clubhouse a Unpub 5.

Zvláštní poděkování:
Danu Patrissovi za jeho pomoc s prací na pravidlech pro jednoho hráče. Jasonovi Piercovi za jeho kouzla s čísly a pomoc s pravidly pro hru pěti hráčů. Richardu Hamovi za recenzi na hru. Všem hráčům, kteří umožnili vznik hry na Kickstarteru.

Česká verze

Překlad a sazba
Vladimír Smolík

Jazyková úprava
Eliška Pospíšilová a Jan Březina

Redakce
Martin Hrabálek

Rexport, s. r. o.
Palackého třída 198/72
612 00 Brno

reklamace@rexhry.cz | www.rexhry.cz

Královsky se bavte!

Daily Magic Games
14300 32nd Ave NE #403
Seattle, WA 98125

www.dailymagicgames.com

© 2021 Daily Magic Games, všechna práva vyhrazena.