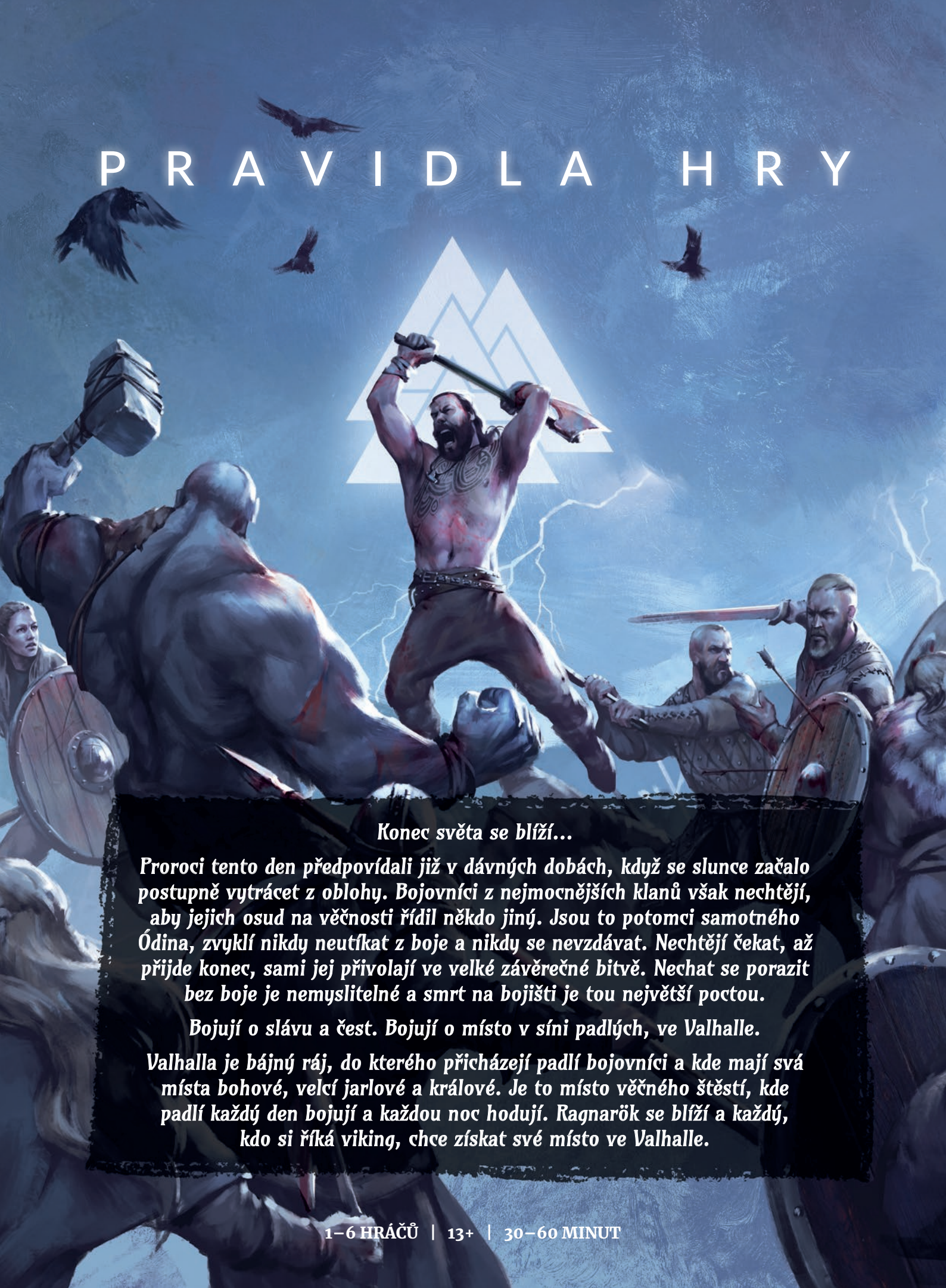
PRAVIDLA HRY



Konec světa se blíží...

Proroci tento den předpovídali již v dávných dobách, když se slunce začalo postupně vytrácet z oblohy. Bojovníci z nejmocnějších klanů však nechtějí, aby jejich osud na věčnosti řídil někdo jiný. Jsou to potomci samotného Ódina, zvyklí nikdy neutíkat z boje a nikdy se nevzdávat. Nechtějí čekat, až přijde konec, sami jej přivolají ve velké závěrečné bitvě. Nechat se porazit bez boje je nemyslitelné a smrt na bojišti je tou největší poctou.

Bojují o slávu a čest. Bojují o místo v síni padlých, ve Valhalle.

Valhalla je bájný ráj, do kterého přicházejí padlí bojovníci a kde mají svá místa bohové, velcí jarlové a králové. Je to místo věčného štěstí, kde padlí každý den bojují a každou noc hodují. Ragnarök se blíží a každý, kdo si říká viking, chce získat své místo ve Valhalle.

1–6 HRÁČŮ | 13+ | 30–60 MINUT

CÍL HRY

Hráči v rolích jarlů – vikinských náčelníků povedou svoje klany do bitev, kde budou usilovat o to, aby padli hrdinskou smrtí.

Hráč, který získá nejvíce bodů slávy za padlé bojovníky a ukořistěné štíty nepřátel, se stane posledním králem vikingů.

TVŮRCI HRY

AUTOR HRY Łukasz Woźniak
ILUSTRACE Barbara Gołębiewska
GRAFICKÁ ÚPRAVA Jakub Majzel, Dawid Bartłomiejczyk
TESTOVÁNÍ HRY Przemysław Ciemniejewski, Ola Woźniak, Szymon Woźniak, Dominik Kurowski, Adrian Lipko, Samuel Skrzypkowski, Jakub Majchrzak, Tymo Mysakowski, Łukasz Simiński, Oliwia Simińska, Paweł Podgrudny, Jonasz Skrzypkowski, Mąciej Białecki, Krystian Zaremba, Przemysław Wojtkowiak, Marcin Gwiazda, Marcin Pawlicki, Jakub Pawlicki, Paweł Ciemniejewski, Konrad Dawidowicz, Piotr Gruchała

PŘEKLAD HRY

AUTOR PŘEKLADU Vladimír Smolík
GRAFICKÁ ÚPRAVA Black Light Studio
JAZYKOVÁ ÚPRAVA Eliška Pospíšilová
REDAKCE PŘEKLADU Martin Hrabálek, Jan Březina, Kamil Smola, Michal Požárek

OBSAH HRY

120 ***základních karet***

a. Karty vikingů
- Medvědí klan – oranžový
- Vlčí klan – zelený
- Kančí klan – žlutý
- Jelení klan – fialový

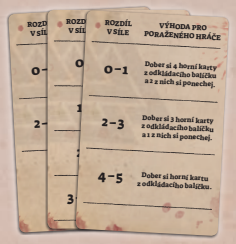
b. Karty ledových obrů
Dále budou všechny karty se symbolem bojovníka v levém horním rohu označovány souhrnným označením ***Karty bojovníků****. Ledoví obři jsou pátým klanem základního balíčku. Různé barvy ikon na kartách bojovníků odlišují různé klany.*

c. Jednorázové karty bojových taktik

40 karet pro rozšíření ***Valkýry***

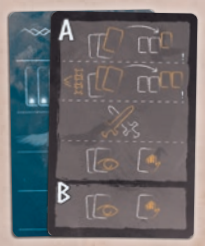
14 karet pro rozšíření ***Thórova pomoc***

40 karet pro rozšíření ***Trpaslíci ze Svartálfheimu***



10 karet pro rozšíření ***Lokiho lest***

8 karet pro rozšíření ***Poslední král***



Přehledové karty

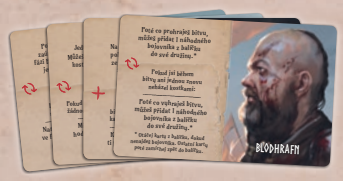
20 karet pro rozšíření ***Týrův hněv***

6 karet pro rozšíření ***Bratři ve zbrani***

24 žetonů štítů (4 pro každého hráče)

28 karet pro ***sólo variantu***:
- 4 nestvůry (každá po 6 kartách)
- 4 přehledové karty

6 desek hráčů



25 karet ***jarlů***

15 bojových kostek (6 červených, 6 černých a 3 šedé)

Karta bojovníka

Barva klanu a síla

Zvláštní schopnost

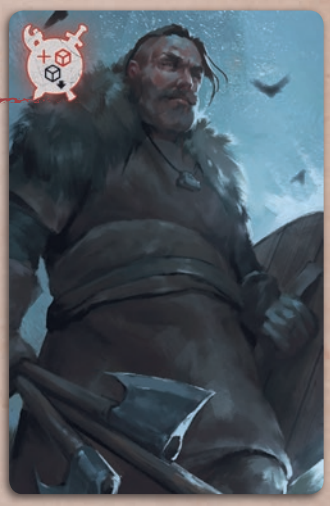
Zbraně potřebné pro aktivaci bojovníka

Body slávy

Karta bojové taktiky

Symbol představující efekt karty

! Popis všech symbolů najdete na zadní straně pravidel.



Karta jarla

Každý jarl má dvě schopnosti, které během hry využívá. Jarlova hlavní schopnost může být používána vždy, pro použití vedlejší schopnosti je nutné splnit podmínku uvedenou na kartě.

V levé polovině karty je symbol, který ukazuje, jak schopnosti používat:

Jarlova hlavní schopnost

Podmínka nutná ke spuštění jarlovy vedlejší schopnosti

Jarlova vedlejší schopnost

Tento symbol ukazuje, že hráč může používat obě schopnosti dohromady. Vedlejší schopnost většinou rozšiřuje nebo posiluje hlavní schopnost.

Tento symbol ukazuje, že hráč může použít pouze jednu ze schopností. Pokud použije jednu, druhou už v tomto kole použít nesmí.

PŘÍPRAVA HRY

Hra Valhalla se skládá z několika rozšíření, která jsou popsána na konci těchto pravidel. Pokud hrajete Valhallu poprvé, doporučujeme hrát pouze se základními kartami bez jakéhokoliv rozšíření. Jste-li zkušenými hráči, můžete přidat karty z rozšíření **Lokiho lest** (i pro první hru). Komponenty k ostatním rozšířením nechejte v krabici.

1. **Základní karty** zamíchejte a vytvořte balíček 120 základních karet, který dejte doprostřed herní plochy. Vedle ní ponechte volné místo pro odkládací balíček karet.

2. **Bodovací kartu** odpovídající počtu hráčů a všechny **kostky** položte doprostřed herní plochy.

3. Každému hráči dejte jeho **desku** a **4 štíty** zvoleného klanu. Přehledovou kartu si každý hráč položí ke svojí desce.

4. Zamíchejte **karty jarlů** a každému hráči rozdejte 3 lícem dolů. Každý hráč si z nich jednu kartu vybere a dvě zbývající vrátí do krabice. Vybranou kartu si hráči položí lícem dolů do levého výřezu ve svojí desce. Jakmile mají všichni hráči vybraného jarla, tak všichni současně své karty otočí lícem vzhůru a každý hráč přečte ostatním hráčům schopnost svého jarla. Pokud hrajete ve dvou hráčích, odstraňte ještě před rozdáním z balíčku karty označené „3+“.

> **První hra:** Pro zjednodušení přípravy při první hře vyberte z balíčku jarlů pouze karty s tímto symbolem ◈. Ty poté zamíchejte a každému hráči dejte jednu kartu.

5. Hráč, jenž si nejvíce připadá jako viking, bude **začínajícím hráčem**. Pokud si nikdo jako viking nepřipadá, vyberte začínajícího hráče náhodně nebo začne nejmladší hráč.

6. Z balíčku karet odložte na **odkládací balíček lícem vzhůru** daný počet karet (v závislosti na počtu hráčů). Kdykoli budete odkládat karty, dávejte je lícem vzhůru.

Počet hráčů	Počet karet, které před začátkem hry odložíte
2 hráči	40 karet
3 hráči	20 karet
4 hráči	10 karet
5 hráčů	0 karet
6 hráčů	0 karet*

* Poté co si hráči vyberou karty (viz bod 9), zamíchejte 12 odložených karet zpět do balíčku karet.

7. Vykládejte na stůl karty vedle sebe lícem vzhůru tak, abyste měli **vyložených tolik bojovníků**, kolik je **počet hráčů +1**. Ve hře čtyř hráčů musíte vyložit 5 karet bojovníků. Ostatní karty (například karty bojových taktik) zamíchejte zpět do balíčku.

8. Hráč po pravici začínajícího hráče si jednoho z vyložených bojovníků vybere a položí ho na svoji desku (lícem vzhůru). Bojovníci na desce tvoří družinu. Následně si **kartu bojovníka** vybírají ostatní hráči proti směru hodinových ručiček. Poslední si vybírá začínající hráč, který má na výběr ze dvou karet. Poslední karta se zamíchá zpět do balíčku.

> **!** Během přípravy a po zbytek hry si hráči vybírají, na kterou pozici na desce bojovníka umístí. Poté, co je bojovník umístěn, ho nesmíte přesunout na jinou pozici.

9. Každý hráč si z balíčku **dobere 7 karet** a z těchto sedmi **vybere dvě**, které chce odložit, a položí je lícem dolů před sebe. Jakmile má každý z hráčů vybrány dvě karty, všechny se otočí lícem vzhůru a odloží se na odkládací balíček (při hře 6 hráčů se karty zamíchají zpět do balíčku).

Balíček a odkládací balíček

Kdykoli během hry se můžete podívat na karty v odkládacím balíčku, ale nesmíte měnit jejich pořadí. Můžete také spočítat, kolik karet zbývá v balíčku, což je důležité před koncem hry.

Text na kartách

Pokud je text na kartách (například na kartách jarlů) v rozporu s těmito pravidly, má vždy přednost text na kartách před pravidly v této příručce.

Dodatečné kostky

Ve společné zásobě kostek jsou tři kostky navíc. Pokud kdykoli během bitvy dojdou kostky ve společné zásobě, nenahrazujte je jinými. Jestliže hráč potřebuje dodatečné kostky, bere je ze společné zásoby. Po použití se kostky vrací zpět do společné zásoby. V případě, že si má hráč dobírat kostky a společná zásoba je prázdná, žádné další kostky si nedobere (například má-li dobrat 2 kostky a ve společné zásobě je pouze jedna, dobere si pouze jednu).

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč (ten, který si jako poslední vybíral bojovníka do své družiny) zahájí hru. Dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

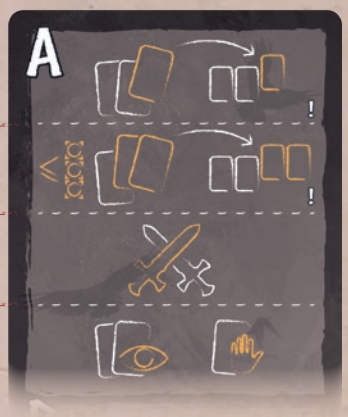
Každý tah je rozdělen na dvě fáze: A Provedení akce a B dobrání dvou karet, z nichž si hráč jednu ponechá a druhou odloží.

Když aktivní hráč ukončí svůj tah, tedy na konci fáze B, pokračuje ve hře hráč po jeho levici..

A Akce

Aktivní hráč smí ve fázi A **provést jednu z následujících čtyř akcí**:

1. Přidat jednoho bojovníka z ruky do své družiny.
2. Přidat dva bojovníky z ruky do své družiny (jejich součet zbraní nesmí být vyšší než tři).
3. Zaútočit na jiného hráče.
4. Dobrat si dvě karty, jednu z nich si ponechat a druhou odložit.



> **!** Pokud aktivní hráč nemá ve své družině žádného bojovníka, musí provést akci 1 nebo 2. Na přehledové kartě toto připomíná symbol **!**. Pokud aktivní hráč nemá bojovníky ve své družině a nemá bojovníky ani v ruce, ukáže svoje karty ostatním hráčům a provede akci 4 – dobere si dvě karty, jednu z nich si ponechá a druhou odloží. Po dobrání karet si hráč nemusí ponechat v ruce bojovníka.

1 **Přidání jednoho bojovníka z ruky do družiny.**
Hráč si vybere jakéhokoli bojovníka z ruky a přidá ho do své družiny. Ve své družině může mít **nejvýše 4 bojovníky**. Pokud už čtyři bojovníky má a chce přidat dalšího, musí nejprve jednoho bojovníka ze své družiny vyřadit a kartu odložit. Jakmile hráč bojovníka umístí na desku, nesmí ho přesunout na jiné místo na desce.

2 **Přidání dvou bojovníků z ruky do družiny (jejich součet zbraní nesmí být vyšší než tři).**
Tato akce je podobná té první, pouze hráč zahraje dvě karty namísto jedné. Součet zbraní (ikon na kartě vlevo, pod sílou) na těchto dvou kartách nesmí být vyšší než 3. To znamená, že může zahrát dva bojovníky s jednou zbraní, nebo jednoho s jednou zbraní a druhého se dvěma zbraněmi. Stejně jako u akce 1, má-li hráč už čtyři bojovníky a chce přidat dalšího, musí nejprve jednoho bojovníka ze své družiny vyřadit a kartu odložit.

3 **Útok na jiného hráče.**
Hráč si vybere jednoho ze soupeřů a svou družinou zaútočí na jeho družinu. Nesmí zaútočit na hráče, který v družině nemá žádné bojovníky, nebo na hráče, který už nemá žádný svůj štít. Vyhodnocení bitvy je popsáno v další kapitole.

4 **Dobrání dvou karet a ponechání si jedné.**
Hráč si dobere dvě karty a vybere si, kterou si vezme do ruky. Druhou kartu odloží na odkládací balíček. Počet karet v ruce není nijak omezen.

B Dobrání dvou karet a ponechání si jedné

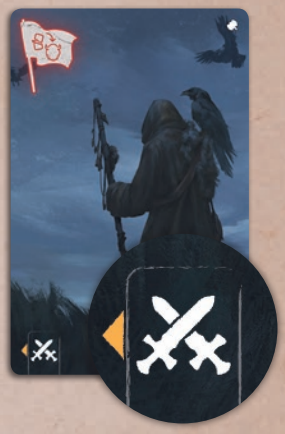
Hráč si dobere dvě karty a vybere si, kterou si vezme do ruky. Druhou kartu odloží na odkládací balíček.

BITVY

V bitvách budou hráči využívat své bojovníky, karty bojových taktik a schopnosti jarlů. Nejprve proběhne fáze útoku a poté fáze obrany. Nakonec se porovnají síly obou soupeřů.

Není dovoleno útočit na hráče, který nemá ve své družině žádné bojovníky, nebo na hráče, kterému už nezbyly žádné jeho štíty.

Před fází útoku má každý hráč možnost zahrát jednu nebo více karet bojových taktik, které je možné použít před bitvou (tedy takové, jež mají odpovídající symbol v levém dolním rohu). Nejprve hraje své karty bojových taktik útočník, poté obránce.



Fáze útoku

1. **Útočník hodí 6 bojovými kostkami.**
   Na začátku fáze hodí útočník 6 kostkami, které použije na vyzbrojení svých bojovníků vyslaných do bitvy.

2. **Útočník může hodit znovu.**
   V této fázi může útočník odložit jednu kostku a poté znovu hodit jednou nebo více zbývajícími kostkami. Útočník si vybere, které kostky si ponechá a kterými znovu hodí, ale těmi, jimiž bude házet znovu, hodí současně. Toto může opakovat vícekrát, ale vždy před novým hodem musí nejprve jednu kostku odložit. Odložené kostky se dávají stranou a po zbytek bitvy je nelze nijak použít.

3. **Útočník může hrát karty bojových taktik.**
   Útočník může zahrát libovolný počet karet bojových taktik. Může je hrát poté, co hodí kostkami, během nových hodů nebo poté, co znovu hodil. Po ukončení fáze útoku již není možné hrát karty bojových taktik. Poté co obránce hodí svými kostkami, nesmí již útočník hrát žádné své karty bojových taktik. Karty zvyšují celkovou sílu družiny a pomáhají při opakovaných hodech a vyzbrojování bojovníků. Po boji jsou všechny zahrané karty bojových taktik odloženy na odkládací balíček.

4. **Vyzbrojování bojovníků.**
   Cílem hráče je hodit na kostkách takové symboly, které bude v této části schopen rozmístit na své karty bojovníků. Pokud se hráči podaří umístit odpovídající kostky na všechny zbraně na kartě bojovníka, bude bojovník aktivní a jeho síla se přičte do celkové bojové síly jeho družiny.

Hráč může aktivovat kterékoli bojovníky ze své družiny, a pokud nechce, nemusí aktivovat bojovníka, i kdyby měl dostatek kostek k jeho aktivaci. Pouze karty bojových taktik bez aktivace bojovníka k zaútočení nestačí.

Všemi kostkami se symbolem ⊗ (podobně jako s libovolnými jinými kostkami) může hráč pomocí akce nebo karet bojových taktik znovu hodit. Kostky se symbolem ⊗ nejdou použít k aktivaci bojovníků.

Poté co hráč bojovníka aktivoval, není možné tuto aktivaci zrušit. A to proto, že některé schopnosti bojovníků jsou okamžité a rušení jejich efektu by nebylo možné. Doporučujeme ponechat kostky poblíž karty bojovníka a jeho aktivaci provést těsně před použitím jeho schopnosti.

Pokud se útočníkovi nepovede vyzbrojit alespoň jednoho bojovníka, bitva končí a nikdo nezvítězí.

5 **Konec fáze útoku.**

Pokud už útočník nechce znovu házet žádnými kostkami ani hrát žádné karty bojových taktik, fáze útočníka končí a hráč sečte získanou sílu.

Bojová síla je součet síly kompletně vyzbrojených karet bojovníků a zahraných karet bojových taktik.

Ledoví obři

Aktivace ledových obrů je stejná jako u ostatních bojovníků, jen nemají předem určený typ zbraně, která je aktivuje. K aktivování ledových obrů je možné použít libovolnou zbraň, ale ne symbol ⊗.

1. Vyžaduje dvě libovolné zbraně (například kopí a meč).
2. Vyžaduje dvě stejné zbraně (například dvě sekery).
3. Vyžaduje tři stejné zbraně (například tři štíty).
4. Vyžaduje dvě dvojice stejných zbraní (například dvě sekery a dva luky).

! Popis všech zvláštních schopností bojovníků najdete na zadní straně pravidel.

Fáze obrany

Fáze obrany probíhá naprosto stejně jako fáze útoku.

Pokud obránce nedokáže aktivovat alespoň jednoho bojovníka, bitva končí vítězstvím útočníka. Hráč se nemůže bránit pouze kartami bojových taktik nebo kartou jarla, aniž by aktivoval alespoň jednoho bojovníka.

Ve hře jsou tři dodatečné kostky. Pokud některé z nich využije útočník, může se stát, že obránce nebude schopen využít schopnost svého jarla nebo použít některé karty bojových taktik.

Porovnání síly

Po fázi obrany hráči porovnají svoji bojovou sílu. Hráč s vyšší bojovou silou vyhrává bitvu. Pokud mají oba hráči stejnou sílu, vítězí útočník.

> ! Nezapomeňte, že po skončení fáze útoku už útočník nemůže hrát žádné karty.

Vyhraje-li bitvu útočník:

1. Útočník získá jeden z obráncových štítů (z těch, se kterými začínal hru) a položí si ho na svoji desku. Hráč nikdy nemůže přijít o štít, který získal od jiného hráče, pouze o svůj vlastní.
2. Všichni útočníkem aktivovaní bojovníci jsou odesláni do Valhally.
3. Bojovníci, kteří byli vyzbrojeni jen částečně, zůstávají na desce.

Vyhraje-li bitvu obránce:

1. Obránce neztratí ani nezíská žádný štít.
2. Obránce si vybere, které své aktivované bojovníky odešle do Valhally. Může odeslat jednoho aktivovaného nebo více aktivovaných bojovníků, všechny aktivované bojovníky nebo žádného.

> Valhalla je balíček karet každého hráče, na který si odkládají body slávy. Balíček si hráči umístí do pravého výřezu na desce.

Vítězní bojovníci odejdou se slávou. Ódin jim otevře brány Valhally a usedne s nimi k hodovnímu stolu.

Hráč, jenž prohraje bitvu (ať už obránce, nebo útočník), nesmí své bojovníky poslat do Valhally.

Bojovníci, kteří prohráli bitvu, se s ostudou vrátí domů, aby vyléčili svá zranění. Pouze bojovat nestačí, Ódin uvítá pouze ty, již zvítězí.

Po bitvě se všechny kostky odstraní z karet bojovníků, šedé kostky se vrátí do společné zásoby kostek a všechny zahrané karty bojových taktik se odloží na odkládací balíček.

KONEC HRY

Hráči se střídají v tazích, dokud nenastane jedna z těchto podmínek konce hry:

1. **Jeden z hráčů ztratí svůj poslední štít.**

— NEBO —

2. **Je dobrána poslední karta z balíčku.**

V obou případech aktivní hráč dokončí svůj tah. **Poté každý hráč** (včetně toho, který hru ukončil) **provede jeden poslední tah.**

Hráč, jenž ztratil svůj poslední štít, není vyřazen ze hry. Účastní se Ragnaröku a může ve hře zvítězit.

Pokud na konci hry dojdou karty v balíčku, může se stát, že si hráči nebudou moci dobírat karty.

Ragnarök

Po skončení posledního kola nastane Ragnarök, v němž mají všichni hráči poslední možnost zaútočit se svými bojovníky.

Během Ragnaröku hodí každý hráč šesti kostkami, vyzbrojí své bojovníky a může hrát karty bojových taktik a také znovu házet kostkami. Pokud hráč aktivuje všechny své bojovníky, nebo když už dalšího aktivovat nemůže, ukončí svůj tah a předá kostky dalšímu hráči. Všichni aktivovaní bojovníci jsou odesláni do Valhally a ostatní bojovníci a karty z ruky jsou odloženi.

Během Ragnaröku hráči neútočí přímo na soupeře, a není tak možnost získat soupeřův štít.

Během Ragnaröku můžete stále využívat schopnost svého jarla. V tomto případě se všichni hráči považují za útočníky.

Počítání bodů slávy

Hráč s nejvíce body slávy ve hře vítězí. V případě shody vítězí hráč, jenž získal více štítů soupeřů. Pokud je shoda i v počtu štítů, vítězí hráč, kterému zbylo více jeho vlastních štítů. Pokud je shoda i poté, hráči vítězství sdílejí.

Hráči sečtou body za získané štíty soupeřů a body z karet bojovníků ve Valhalle. Přehledová karta vám napoví, jaké je bodování v daném počtu hráčů.

Body slávy za štíty:

Při počítání bodů za sady štítů můžete každý štít použít pouze v jedné sadě.

- ♟♟ Každý soupeřův štít vám přidá 2 body slávy. Za vaše vlastní štíty žádné body nejsou.
- ♟♟♟ Každý štít (váš i soupeřův) vám přidá 2 body slávy. Navíc každá sada 2 různých štítů soupeřů vám přidá také 2 body slávy.
- ♟♟♟♟ Každý štít (váš i soupeřův) vám přidá 2 body slávy. Navíc každá sada 3 různých štítů soupeřů vám přidá také 3 body slávy.
- ♟♟♟♟♟ Každý štít (váš i soupeřův) vám přidá 2 body slávy. Navíc každá sada 3 různých štítů soupeřů vám přidá také 2 body slávy a každá sada 4 různých štítů soupeřů vám přidá 4 body slávy.
- ♟♟♟♟♟♟ Každý štít (váš i soupeřův) vám přidá 2 body slávy. Navíc každá sada 3 různých štítů soupeřů vám přidá také 3 body slávy a každá sada 4 různých štítů soupeřů vám přidá 5 bodů slávy.

Body slávy za karty ve Valhalle:

Každý bojovník vám přidá body, které jsou v levém dolním rohu karty.

! Nyní znáte základní pravidla hry. Před hrou doporučujeme, abyste si přečetli i pravidla pro varianty základní hry (viz strana 19) a abyste se seznámili se symboly na základních kartách (přehled všech těchto symbolů najdete na poslední straně pravidel). Pokud už jste pár her Valhally odehráli, vyzkoušejte i jednotlivá rozšíření. Pravidla pro tato rozšíření jsou na následujících stranách. Lokiho lest můžete přidat již do vaší první hry.

ROZŠÍŘENÍ

Při hraní s rozšířeními doporučujeme začít s **Lokiho lstí**, již můžete použít už ve vaší první hře. Pokud není uvedeno jinak, všechna rozšíření můžete kombinovat se základní hrou a také s jinými rozšířeními. Rozšíření do hry přinášejí nové prvky a činí hru zábavnější hlavně ve větších skupinách hráčů. Jediným omezením u některých rozšíření je specifický počet hráčů.

Lokiho lest

Loki je bůh lsti, lži a zrady. Během Ragnaröku stojí proti ostatním bohům a pomáhá poraženým.

Při hře s **Lokiho lstí** do hry hráči přidají jednu speciální kartu z tohoto rozšíření. Některé mohou ovlivnit počet karet, které se při přípravě hry odkládají.

Pokud hrajete s tímto rozšíření poprvé, použijte kartu označenou *Doporučeno pro první hru* (◈). Při dalších hrách můžete kartu vybrat nebo náhodně vylosovat. Zbývajících 9 karet vraťte do krabice.

Karty Lokiho lsti popisují, jakou výhodu získá poražený v bitvách. Tato výhoda je přidělena po vyhodnocení všech zvláštních schopností.

Po každé bitvě porovnejte bojovou sílu soupeřů a podle rozdílu najděte odpovídající výhodu, kterou získá poražený hráč. **Tento hráč nemusí uvedenou výhodu využít nebo může využít výhodu uvedenou níže než ta, na kterou má nárok.**

Mimo uvedené změny probíhá bitva stejně jako v základní hře.

ROZDÍL V SÍLE	VÝHODA PRO PORAŽENÉHO HRÁČE ◈
0–1	Odešli všechny své aktivované bojovníky do Valhally.
2–3	Odešli jednoho ze svých aktivovaných bojovníků do Valhally.
4–5	Náhodně si vezmi jednu kartu od soupeře.

Thórova pomoc

Thór, syn Ódinův, mocný válečník, bůh blesků a bouří, byl za Ragnaröku povolán, aby se přidal na stranu bojujících klanů.

Pokud hrajete s tímto rozšířením, před pátým krokem přípravy hry zamíchejte do balíčku karet 14 karet Thórovy pomoci.

Pokud má hráč kartu Thórovy pomoci v ruce, může ji před začátkem bitvy dvou jiných hráčů zahrát a vybrat, kterému z hráčů pomůže.

Na kartě je uvedena výhoda, kterou karta poskytuje, a také, jaký hráč má na uvedenou výhodu nárok. Popisy jednotlivých výhod najdete v kapitole *Symboly* na straně 20.

Pokud v bitvě zvítězí hráč, kterému Thórova pomoc pomohla, odešle ji hráč, jenž kartu zahrál, do svého balíčku Valhally. Na konci hry za ni získá body slávy. Pokud v bitvě zvítězí druhý hráč, odloží kartu na odkládací balíček. Kartu Thórovy pomoci může před bitvou zahrát více hráčů, ale každý hráč může zahrát pouze jednu v každé bitvě.

Valkýry

Valkýry jsou Ódinovy služebnice, které do Valhally přinášejí duše těch nejstatečnějších padlých bojovníků, nazývaných einherjové. Valkýry přinášejí nejen ty, kteří padli sami proti přesile, ale i ty, již slavně padli po boku svých spolubojovníků.

Příprava hry

Rozšíření **Valkýry** obsahuje 40 karet, které se v kroku 1 přípravy hry zamíchají do balíčku karet. Odkládací balíček se vytvoří až po přidání valkýr.

Hráči použijí přehledové karty se symbolem +40, které zohledňují změny v pravidlech.

Změny v pravidlech

Jedinou změnou pravidel je fáze B. Hráči si dobírají 3 karty namísto dvou a ponechají si jednu z nich. Zbývající karty odloží na odkládací balíček.

Bojovníci s přízní valkýr

Většina karet bojovníků v tomto rozšíření má speciální symbol v levém dolním rohu, který ukazuje speciální podmínku pro zisk bodů slávy. Všechny symboly jsou popsány v kapitole *Symboly* na straně 21. Pokud je tento bojovník odesílán do Valhally, zkontrolujte, zda máte nárok na dodatečné body slávy. Pokud je podmínka splněna, najděte v odkládacím balíčku kartu s uvedenou bodovou hodnotou a přidejte ji do balíčku Valhally.

Dodatečné body jsou uděleny v závislosti na dalších bojovnících v družině hráče, jehož bojovník je odesílán do Valhally. Některé valkýry dávají body, pokud jde válečník do Valhally sám, některé, pokud jsou ve větší skupině, a některé, pokud s nimi jde válečník konkrétní barvy.

Karty misí valkýr

Karty misí přidávají hráči dva body, pokud zvítězí v bitvě a zároveň splní podmínku uvedenou na kartě mise. Po bitvě může hráč zahrát pouze jednu kartu mise. Pokud je splněna podmínka na kartě, je karta odeslána do Valhally a přidá hráči dva body slávy.

V rozšíření **Valkýry** jsou také nové karty bojových taktik a noví bojovníci.

+80

Pokud hráči chtějí kombinovat rozšíření **Valkýry** a **Trpaslíky ze Svartálfheimu**, použijí přehledové karty se symbolem +80. V pátém kroku přípravy hry je odloženo 20 karet navíc. Pokud hraje 6 hráčů, namísto přidání 12 odložených karet hráči v kroku 5 odloží 8 karet. Další změnou je, že pokud si hráč ve fázi A dobírá karty, dobere si tři namísto dvou, jednu z nich si ponechá a dvě odloží.

Trpaslíci ze Svartálfheimu

Mezi Midgardem a Nilfheimem leží podzemní svět Svartálfheim, domov chamtivých, mazaných a lstivých stvoření – trpaslíků. Trpaslíci jsou výborní kováři, kteří se umí ohánět mocnými kouzelnými zbraněmi, takže jsou na bitevním poli velice nebezpeční.

Příprava hry

Rozšíření **Trpaslíci ze Svartálfheimu** obsahuje 40 karet, které se v kroku 1 přípravy hry zamíchají do balíčku karet. Odkládací balíček se vytvoří až po přidání trpaslíků.

Hráči použijí přehledové karty se symbolem +4, které zohledňují změny v pravidlech.

Změny v pravidlech

Jedinou změnou pravidel je fáze B. Hráči si dobírají 3 karty namísto dvou a ponechají si jednu z nich. Zbývající karty odloží na odkládací balíček.

Zvláštní schopnosti na kartách trpaslíků

Popis symbolů na kartách trpaslíků naleznete v kapitole *Symboly* na straně 22.

Týrův hněv

Bůh války Týr prochází bojištěm a bojovníkům vlévá do žil svůj hněv. Bojovníci tak bojují s nezměrnou zuřivostí a silou, aniž by cítili bolest či strach.

Karty Týrova hněvu jsou novým typem karet. Nejedná se ani o bojovníky, ani o bojové taktiky.

Pokud hrajete s tímto rozšířením, náhodně zamíchejte 14 z 20 karet Týrova hněvu do balíčku karet. Poté co si hráči vyberou karty do ruky, dejte každému hráči do ruky navíc 1 ze zbývajících šesti karet Týrova hněvu. Zbylé karty vraťte do krabice.

Týrovy karty se hrají odlišně od ostatních karet. Když hráč přidává bojovníka do své družiny, může ho posílit kartou Týrova hněvu. Týrova karta je položena pod kartu bojovníka tak, aby byla viditelná schopnost na kartě Týrova hněvu.

Tato schopnost se využívá pouze poté, co je bojovník aktivován. Některé karty umožňují aktivovat bojovníka bez uvedené zbraně.

Kartu Týrova hněvu můžete zahrát pouze současně s bojovníkem, není možné ji přidat k již vyloženým bojovníkům. U bojovníka může být pouze 1 karta Týrova hněvu.

Pokud je bojovník s takovou kartou odložen nebo odeslán do Valhally, odložte kartu Týrova hněvu na odkládací balíček. V případě, že se bojovník s takovou kartou vrací do ruky, vrátí se do ruky i karta Týrova hněvu.

Poslední král

Zem pod nohama se bortí a plameny zachvacují poslední, dosud nezpustošené části království. Ten, na něhož hledí s úctou sami bohové, povstává do své poslední bitvy. Není králem žádné země ani klanu, je však nejmocnějším ze všech jarlů. Jakožto nejmocnější z mocných s úšklebkem hledí na své nepřátele a vyzývá je k rozhodujícímu boji…

Rozšíření **Poslední král** obsahuje:

- 2 karty králů,
- 6 oboustranných bonusových karet (označených počtem hráčů ve spodní části).

Poslední král (2–5 hráčů)

Na začátku hry položte kartu krále a bonusovou kartu doprostřed stolu. Jestliže vlastníte verzi hry s figurkou, tak kdykoliv je v pravidlech zmíněna karta krále, použijte namísto ní figurku.

Všechna pravidla zůstávají beze změny, až na jedinou výjimku:

Po skončení první bitvy si kartu krále a bonusovou kartu před sebe položí vítěz této bitvy a kartou krále označí na bonusové kartě 1. úroveň. Nyní se stává králem. Kdokoli vyhraje bitvu proti králi (ať už jako útočník, či jako obránce), stane se novým králem a položí kartu krále s bonusovou kartou před sebe a úroveň nastaví na první.

Pokud má král na začátku svého tahu ve své družině nějaké bojovníky, získá odměnu uvedenou na bonusové kartě a posune úroveň o jedna výše. Získané body přidá tak, že v odkládacím balíčku najde kartu nebo karty v odpovídající hodnotě bodů slávy a umístí je do svého balíčku Valhally. Pokud král na začátku svého tahu ve své družině žádné bojovníky nemá, probíhá jeho tah běžným způsobem.

Od druhé úrovně má výhodu nejen král, ale také hráč, který na krále zaútočí. Kdykoli hráč útočí na krále na druhé nebo vyšší úrovni, získá dodatečnou kostku (nebo kostky, v závislosti na aktuální úrovni).

Hráč, který je králem na konci hry, získá navíc jeden bod slávy.

Poslední král (6 hráčů)

V šesti hráčích se hra malinko liší od jiného počtu hráčů:

V této variantě použijete 2 karty králů a 2 bonusové karty, takže po většinu hry budou 2 králové.

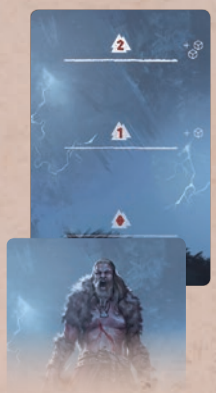
Vítěz první bitvy se tak stane králem a dostane kartu krále a bonusovou kartu. Vítěz další bitvy, v níž král nebojuje, dostane druhou kartu krále a druhou bonusovou kartu.

Kdokoli vyhraje bitvu proti králi (ať už jako útočník, či jako obránce), stane se novým králem a položí kartu krále s bonusovou kartou před sebe a úroveň nastaví na první.

Pokud dojde k bitvě mezi dvěma králi, poražený hráč vrátí kartu krále a bonusovou kartu doprostřed stolu, odkud ji získá vítěz další bitvy, ve které nebude bojovat král.

Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako u hry ve 2–5 hráčích.

Bonusová karta ve dvou verzích – vlevo k použití s kartou; vpravo k použití s figurkou.



Karta krále umístěná na 1. úrovni.

Výpomoc jarlů

V tomto rozšíření použijete speciální karty, které určují, s kým spolupracujete. Každý hráč dostane kartu v barvě hráče sedícího naproti. Tento hráč bude vaším partnerem.

Změny pravidel:

- Při využívání schopnosti bojovníků fialového klanu považuje hráč bojovníky svého partnera za své vlastní. Zvláštní schopnosti bojovníků žlutého klanu partnera hráč aktivuje, pokud se klan uvedený na kartě vyskytuje buď mezi bojovníky soupeře, nebo soupeřova partnera.
- V bitvách (jako útočník i jako obránce) může hráč aktivovat bojovníky v partnerově družině, ale po bitvě je nemůže odeslat do Valhally.
- Schopnosti jarlů se pořád týkají pouze bojovníků daného hráče a ne bojovníků v družině partnera.
- Nesmíte zaútočit na hráče, který v družině nemá žádné bojovníky, i pokud by jeho partner nějaké bojovníky v družině měl.
- Na konci hry každý hráč získá 1 štít od svého partnera. Pokud partner žádný ze svých štítů již nemá, žádný partnerovi nepředá.
- Přestože hráči spolupracují, body si počítá každý zvlášť a zvítězí pouze jeden.

Všechna ostatní pravidla zůstávají beze změn.

Spojenectví jarlů

V tomto rozšíření použijete speciální karty, které určují, s kým jste uzavřeli spojenectví. Každý hráč dostane kartu barvy hráče sedícího naproti. Tento hráč bude vaším spojencem.

Změny pravidel:

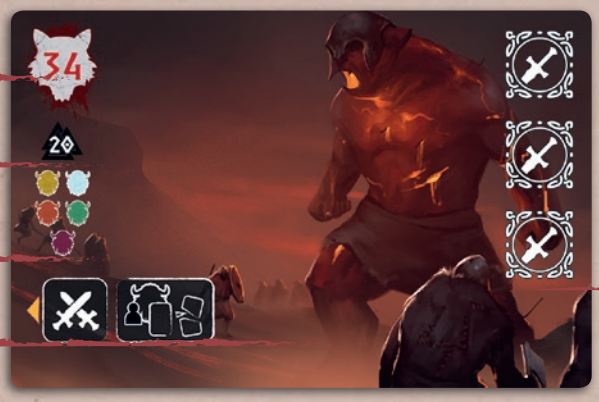
- Při využívání schopnosti bojovníků fialového klanu považuje hráč bojovníky svého spojence za své vlastní. Zvláštní schopnosti bojovníků žlutého klanu partnera hráč aktivuje, pokud se klan uvedený na kartě vyskytuje buď mezi bojovníky soupeře, nebo soupeřova spojence.
- V bitvách (jako útočník i jako obránce) může hráč aktivovat bojovníky v soupeřově družině.
- Po vítězné bitvě jsou bojovníci (vlastní i spojencovi) odesláni do Valhally podle běžných pravidel.
- Schopnosti jarlů se pořád týkají pouze bojovníků daného hráče a ne bojovníků v družině spojence.
- Nesmíte zaútočit na hráče, který v družině nemá žádné bojovníky, i pokud by jeho spojenec nějaké bojovníky v družině měl.
- Na konci hry si spojenci sečtou své body dohromady. Body za své štíty získají hráči podle běžných pravidel. Body za sady štítů získané od soupeřů počítají spojenci společně za všechny získané štíty.
- Ve 4 hráčích použijte bodovací kartu pro 3 hráče a v 6 hráčích použijte bodovací kartu pro 5 hráčů.
- Spojenci, kteří získají více bodů, zvítězí společně.

Všechna ostatní pravidla zůstávají beze změn.

Sólo varianta

V této variantě se jeden hráč stane jarlem, který vede svou družinu bojovníků proti mocným nestvůrám. Hráč bojuje pouze proti jedné nestvůře, která je tak obrovská, silná a nebezpečná, že ji není možné porazit v jedné bitvě. Na nestvůru je potřeba několikrát úspěšně zaútočit, než jí bude možné udělit závěrečný úder, a odeslat tak své bojovníky do Valhally.

Tato varianta se řídí základními pravidly, takže před hraním této varianty doporučujeme nejprve odehrát několik her ve více hráčích, pro seznámení s těmito pravidly.



Bojová síla nestvůry

Maximální dodatečná síla, kterou může mít hráč ve Valhalle

Klany přiřazené ke konkrétní kartě nestvůry

Zvláštní schopnosti nestvůry

Symboly nutné ke spuštění útoku nestvůry

Příprava hry

1. Na začátku si hráč vybere nestvůru, se kterou bude bojovat.
   - Každá nestvůra je tvořena sadou karet, které představují zranění nestvůry a její bojové schopnosti.
   - Balíček karet vybrané nestvůry hráč položí před sebe tak, aby karty byly seřazeny ve vzestupném pořadí od karty s nejnižší bojovou silou nahoře. Vrchní karta je zároveň aktivní kartou nestvůry.
   - Před bitvou se hráč může na všechny karty podívat, aby se seznámil se schopnostmi svého nepřítele. Během hry se může dívat pouze na kartu následující po aktivní.
   - Vedle balíčku karet hráč položí 6 kostek.
2. Přehledovou kartu pro sólo variantu hráč položí poblíž balíčku karet nestvůry. Hráč může také využít kartu přehledu tahu a jedním z nevyužitých štítů označovat aktuální část tahu.
3. Hráč si zvolí obtížnost. Pro první hru doporučujeme 1. úroveň obtížnosti. Následující pravidla budou popisovat hru na 1. úrovni obtížnosti.
4. Hráč si před sebe položí desku hráče a 4 štíty ve zvolené barvě.
5. Hráč si vybere kartu jarla a položí ji do levé výseče svojí desky.

   Někteří jarlové mají schopnosti, které se v sólové variantě nedají použít. Hráč si tak vybere pouze z jarlů, jejichž schopnost najde využití ve hře jednoho hráče. Dále najdete seznam vhodných jarlů. Doporučujeme v následujících hrách hrát s různými jarly.
6. Hráč připraví balíček karet. Zamíchá 120 karet a 40 karet svrchu odloží na odkládací balíček
7. Hráč si dobere 6 karet do ruky. Před začátkem hry může kterékoliv karty v ruce vyměnit. To provede tak, že karty, které nechce, položí stranou a dobere si stejný počet nových karet. Stranou položené karty poté zamíchá zpět do balíčku karet. Toto může hráč provést pouze jednou a nově dobrané karty si již musí ponechat.

Průběh hry

Hra je rozdělena na tahy. V každém z nich hráč odehraje fázi A, fázi B a poté následuje fáze nestvůry. Fáze A a B probíhají stejně jako v základní hře. Během fáze A hráč provede jednu ze čtyř možných akcí a během fáze B si dobere 2 karty, jednu z nich si ponechá a druhou odloží.

Pokud hráč ve fázi A nemá žádného bojovníka v družině, musí ho v této fázi vyložit. Pokud hráč nemá bojovníka ve své družině na konci fáze B, fáze nestvůry se přeskočí.

Po skončení fáze B se vyhodnotí fáze nestvůry:

1. Hráč hodí všemi kostkami vedle balíčku karet nestvůry. Při prvním hodu hráč hodí všemi 6 kostkami, v dalších tazích se počet kostek může snižovat.
2. Po hodu hráč najde na kostkách symboly, které se shodují s těmi na kartě nestvůry. Kostky se shodnými symboly hráč umístí na kartu nestvůry. Pokud jsou takto zaplněny všechny symboly na kartě nestvůry, nestvůra zaútočí. Kostky, které nebyly umístěny, hráč položí vedle karet nestvůry. **Všechny umístěné kostky zůstávají na kartě nestvůry.**

Bitva

V pravidlech pro bitvu je několik změn a některé karty fungují trochu jinak.

Největší rozdíl je v pravidlech týkajících se Valhally. Body slávy ve Valhalle slouží jako trvalý bonus k síle v bitvách.

> ! V následující části se dozvíte, jak se bojovníci do Valhally dostanou.

Karty ve Valhalle si hráč položí tak, aby mohl jednoduše sečíst celkový počet bodů slávy. V bitvě (jako útočník i jako obránce) si tuto hodnotu přičte k celkové bojové síle.

Další změny v pravidlech pro bitvu:

- Na kartě nestvůry jsou uvedeny barvy klanů. Pokud se některá z těchto barev shoduje s barvou na kartě bojovníka kančího (žlutého) klanu se zvláštní schopností, získá tento bojovník +3 k bojové síle.
- Schopnost ledových obrů funguje trochu jinak než v základní hře. Za každého ledového obra, kterého hráč aktivuje, si přidá jednu kostku do své zásoby, kterou ihned hodí a má ji k dispozici.
- Karty bojových taktik, které vyžadují, aby měl hráč méně bojovníků ve své družině než soupeř, může hráč použít, pokud má méně bojovníků, než je ikon bojovníků na kartě nestvůry.
- Některé nestvůry mají ve spodní části uvedenu zvláštní schopnost. Karty bojových taktik, které ruší schopnosti jarlů, ruší pro danou bitvu i tuto schopnost nestvůry.

> **Při první sólo hře** doporučujeme nepoužívat zvláštní schopnosti nestvůr. Hra tak bude snadnější a rychleji si osvojíte pravidla sólo hry.

- Ostatní karty bojových taktik fungují stejně jako v základní hře.
- Házení kostkami a jarlovy schopnosti fungují stejně jako v základní hře. Použité karty bojových taktik odložte po bitvě na odkládací balíček.

Hráčův útok

Pokud se hráč rozhodne zaútočit na nestvůru, hází kostkami, hraje karty bojových taktik a pokouší se vyhrát bitvu. To se mu povede tak, že dosáhne větší bojové síly, než je síla nestvůry uvedená na aktivní kartě nestvůry.

Vítězství při hráčově útoku:

Pokud je hráčova bojová síla stejná nebo vyšší než síla nestvůry, útok byl úspěšný a nestvůra byla zraněna.

Nejprve se odstraní všechny kostky z karty nestvůry a karta se odloží, čímž se odhalí nová karta nestvůry. Ta je silnější, protože se nestvůra více rozzuřila.

Všichni aktivovaní bojovníci jsou odeslání do Valhally, pokud jejich bodová hodnota nepřesáhne maximální dodatečnou sílu uvedenou na nově odhalené kartě nestvůry (bude vysvětleno dále). Bojovníky ve Valhalle si hráč pokládá lícem nahoru tak, aby byla viditelná jejich bodová hodnota. Po útoku hráč pokračuje fází B a poté fází nestvůry.

Porážka při hráčově útoku:

Pokud hráč prohraje bitvu jako útočník, může do Valhally poslat pouze jednoho z aktivovaných bojovníků, pokud jeho bodová hodnota nepřesáhne maximální dodatečnou sílu uvedenou na kartě nestvůry.

Poté odloží dvě horní karty z balíčku na odkládací balíček.

Všechny kostky na kartě nestvůry na ní zůstávají.

Útok nestvůry

Pokud během fáze útoku nestvůry zaplníte všechny ikony zbraní na kartě nestvůry odpovídajícími kostkami, nestvůra zaútočí a hráč se musí bránit.

Síla uvedená na aktivní kartě nestvůry je její bojovou silou. Hráč je obránce a může se ubránit pouze tak, že dosáhne vyšší bojové síly, než je síla nestvůry.

Všechna pravidla pro bitvu jsou stejná jako výše uvedená.

Po útoky nestvůry hráč odloží všechny kostky z karty nestvůry do zásoby kostek nestvůry.

Vítězství při hráčově obraně:

Pokud hráč jako obránce zvítězí na nestvůrou, může odeslat kteréhokoliv aktivovaného bojovníka do Valhally, pokud tím nepřekročí maximální dodatečnou sílu uvedenou na kartě nestvůry. Hráč se rozhodne, jestli nějaké bojovníky do Valhally odešle.

Pokud hráč zvítězí jako obránce, kartu nestvůry neodloží. Odložit kartu nestvůry lze pouze tehdy, pokud hráč zvítězí jako útočník.

Porážka při hráčově obraně:

Pokud hráč jako obránce prohraje, může odeslat do Valhally jednoho z aktivovaných bojovníků, pokud tím nepřekročí maximální dodatečnou sílu na kartě nestvůry. Poté hráč odstraní jeden ze svých štítů na desce hráče a odložit dvě horní karty z balíčku karet.

Maximální dodatečná síla na kartě nestvůry:

Součet bodů slávy ve hráčově Valhalle nesmí být nikdy vyšší, než je uvedeno na kartě nestvůry. Pokud by hráč měl do Valhally poslat bojovníka a přesáhnout tak tuto hodnotu, je takovýto bojovník odložen.

Důležité pravidlo: *Po vítězství při hráčově útoku se nejprve odhalí nová karta nestvůry a teprve poté jsou bojovníci odesíláni do Valhally.*

Vítězství a porážka při sólové variantě

Porážka:

Hráč může prohrát dvěma způsoby:

- V případě, že hráč odstraní svůj poslední štít, ihned prohrává.
- Pokud si hráč dobere (nebo odloží) poslední kartu z balíčku karet, má poslední šanci zaútočit (nezáleží, v jaké fázi hra je). Zaútočit je možné pouze v případě, že je aktivní poslední karta nestvůry. Pokud je v balíčku karet nestvůry více karet, hráč ihned prohrává.
- Pokud hráč při posledním útoku nestvůru neporazí, hru prohrává.

V sólové hře lze hrát s těmito jarly:

Thord, Borg, Einar, Jorunn, Osk, Osvir, Valgard, Mar, Blodhrafn, Solveig, Hödr, Sigurd, Beinir, Agnar, Villsvin, Gorm a Sigvard.

Vítězství:

Pokud hráč porazí poslední kartu z balíčku nestvůry, ve hře zvítězí.

Hráč může vyhrát, pokud zaútočí ve fázi A nebo pokud je útok spuštěn dobráním poslední karty z balíčku.

Sólo varianta – úrovně obtížnosti

Při této variantě si můžete zvolit jeden ze tří stupňů obtížnosti. Podle zvolené obtížnosti si hráč položí kartu s vybranou úrovní před sebe.

Úroveň 1 – snadná:

Po porážce (jako útočník nebo jako obránce) hráč odloží 2 vrchní karty z balíčku.

Úroveň 2 – těžká:

Po porážce (jako útočník nebo jako obránce) hráč odloží 4 vrchní karty z balíčku.

Úroveň 3 – smrtící:

Po porážce (jako útočník nebo jako obránce) hráč odloží 6 vrchních karet z balíčku.

Sólo varianta s dalšími balíčky karet

Zkušení hráči mohou přidat do základních 120 karet rozšíření (například **Valkýry**) o 40 kartách.

Příprava hry probíhá stejně. Během hry ve fázi B si hráč dobírá tři karty a jednu si ponechá.

Při této variantě se karty v balíčku nestvůry otočí nahoru stranou označenou symbolem +40. Na této straně jsou nestvůry silnější.

Rozšíření, která lze použít v této variantě:

- Valkýry,
- Elfové z Álfheimu (Elves of Alfheim – rozšíření, které není součástí této krabice),
- Šampioni z Midgardu (Champions of Midgard – rozšíření, které není součástí této krabice),
- Váleční jezdci (Riders of War – rozšíření, které není součástí této krabice),
- Bojovníci z Ásgardu (Warriors of Asgard – rozšíření, které není součástí této krabice).

Sólo variantu je také možné hrát se dvěma balíčky rozšíření pomocí mobilní aplikace.

Kooperativní varianta

V této variantě mohou hrát 2–4 hráči společně proti nestvůře. Tato varianta je hratelná pouze s mobilní aplikací.

Varianty základní hry

Zjednodušená varianta

Tuto variantu využijete při hraní s mladšími hráči. Dvěma jednoduchými úpravami můžete hru zkrátit a zjednodušit.

- Nejprve vynechejte při přípravě krok 3. Hrajte bez karet jarlů.
- V kroku 9 si prostě doberte 5 karet, nevybírejte z 9.

Složitější varianta: Výběr karet

Tato varianta je určena pro hráče, kteří hru znají a chtějí mít větší kontrolu nad kartami, které na začátku hry dostanou.

Tato pravidla nahrazují krok 9 při přípravě hry. Každý hráč si dobere 5 karet (namísto 7). Poté položí dvě karty lícem vzhůru na herní plochu. Po směru hodinových ručiček si budou hráči vybírat karty do své ruky.

První bude vybírat začínající hráč, který má dvě možnosti:

A Položit na stůl jednu kartu z ruky.

B Dokončit výběr a pasovat.

V případě, že hráč vybere možnost A, položí jednu kartu ze své ruky k ostatním kartám na stole, tyto karty tvoří společnou nabídku. Pokud hráč v ruce žádnou kartu nemá, musí zvolit možnost B.

V případě, že hráč vybere možnost B, dobírá karty ze společné nabídky tak dlouho, dokud nemá v ruce 5 karet (pokud by měl hráč v ruce 3 karty, ze společné nabídky by si musel dobrat dvě karty). Poté se hráč tohoto výběru neúčastní. Předtím, než se na řadu dostane další hráč, položí do společné nabídky další dvě karty z balíčku.

Hráči se střídají ve vybírání, dokud všichni nepasují (tedy nevyberou možnost B).

Poslední hráč, který ještě nepasoval, má ve svém tahu poslední příležitost zvolit možnost A a poté musí zvolit možnost B. Karty, které zůstanou ve společné nabídce, budou odloženy.

Volitelná možnost: Výběr z 5 jarlů

Tato možnost dává hráčům větší kontrolu nad tím, jakého jarla si vyberou. Ve 4. kroku přípravy si každý hráč vybírá 1 z 5 jarlů namísto obvyklých 3. Tuto možnost můžete kombinovat s výše popsanou složitější variantou.

SYMBOLY

Přehled základních pravidel

Tato část pravidel popisuje všechny symboly, které se mohou objevit na kartách bojovníků a bojových taktik. Nejprve jsou vysvětleny symboly na kartách rozšíření a na poslední straně pravidel jsou popsány symboly základního balíčku karet. Během hraní doporučujeme mít pravidla po ruce.

Karty bojových taktik

- Není-li uvedeno jinak, mohou být tyto karty zahrány pouze v bojové fázi po hodu 6 kostkami.
- Hráč může zahrát jakýkoli počet karet bojových taktik.
- Pokud hráč neaktivuje žádného bojovníka, bitvu prohrává, pouze karty bojových taktik nestačí.

Karty bojovníků

- Není-li uvedeno jinak, jsou zvláštní schopnosti bojovníků spuštěny, pouze pokud jsou na kartě bojovníka všechny zbraně potřebné k aktivaci.
- Po aktivaci bojovníka a využití jeho schopnosti hráč nesmí odebrat kostky z karty bojovníka. Schopnosti některých bojovníků se spouští okamžitě a zrušení některých efektů by nebylo možné provést. Doporučujeme hráčům, aby kostky nechali poblíž karty bojovníka, dokud se nerozhodnou, že jej chtějí aktivovat.

Symboly určující, kdy má být karta zahrána

Šipka určuje, kdy má být karta zahrána – buď před bitvou, nebo po bitvě (v tomto případě před bitvou).

Symboly v rámečku určují, v který moment se spustí (v tomto případě po vítězné bitvě).

- › Před bitvou / Po bitvě
- › Před vítězstvím v bitvě / Po něm
- › Před porážkou v bitvě / Po ní
- › Pokud je hráč útočníkem
- › Pokud je hráč obráncem

Thórova pomoc

Pokud má hráč v ruce tuto kartu, smí ji zahrát před bitvou mezi dvěma jinými hráči. Hráč, který tuto kartu zahrál, určí, který z bojujících hráčů Thórovu pomoc získá. Karta může být zahrána, pouze pokud je splněna podmínka:

Hráč má v bitvě **méně bojovníků** než jeho soupeř.

Hráč má v bitvě **méně nebo stejně bojovníků** jako jeho soupeř.

Pomoc, kterou hráč získá, může být následující:

+ Před zahájením bitvy si hráč dobere 1 kartu.

Hráč může v bitvě jednou znovu hodit libovolným počtem kostek.

+ Hráč si od soupeře, s nímž bojuje, náhodně vezme jednu kartu.

+2/+3 Hráč získá navíc 2 nebo 3 body síly.

+ Hráč získá navíc jednu kostku.

Valkýry

Dodatečné body slávy se berou z odložených karet, aniž by hráči měnili jejich pořadí. Hráč si prostě vyhledá kartu nebo karty, které na sobě mají získaný počet bodů slávy.

Body navíc za přízeň valkýr hráč získává pouze na základě svých bojovníků, které odesílá do Valhally. Soupeřovi bojovníci se nepočítají.

Zásoba zbraní

Tato karta je považována za kostku uvedené zbraně. Pomocí této karty mohou hráči aktivovat bojovníky nebo karty bojových taktik.

Cesta do Valhally

Tato karta může být zahrána, pouze pokud se hráč brání. Útočící hráč musí vybrat jednoho svého bojovníka. Síla vybraného bojovníka se nezapočítává do celkové síly. Bitva pokračuje, i kdyby to byl jediný aktivovaný bojovník útočníka.

Ať je výsledek bitvy jakýkoliv, vybraný bojovník je odeslán do útočníkovy Valhally.

Ledoví obři v rozšíření **Valkýry** mají jiné požadavky na zbraně než obři v základním balíčku. Pokud je na kartě obra tento symbol, znamená to, že k aktivaci obra je nutné použít tři různé zbraně. Symbol ⊗ nelze použít k aktivaci obra.

Pokud je tento bojovník odeslán do Valhally, získá tento bojovník navíc 1 bod slávy za každého bojovníka, který je do Valhally odeslán společně s ním.

Příklad: *Pokud je tento bojovník odeslán do Valhally společně se dvěma dalšími bojovníky, získá tento bojovník navíc 2 body slávy.*

Pokud je tento bojovník odeslán do Valhally společně s bojovníkem uvedené barvy, získá hráč 2 body slávy navíc (symbol nalevo říká, že hráč získá dva body, pokud je tento bojovník odeslán do Valhally s bojovníkem žluté barvy). Tyto body hráč získá pouze jednou, i kdyby do Valhally bylo odesláno více bojovníků dané barvy.

Pokud je tento bojovník jediný z družiny hráče odeslán do Valhally, získá hráč 3 dodatečné body slávy.

Karty misí valkýr

Karty misí dávají hráči dva dodatečné body slávy, pokud zvítězí v bitvě a splňuje podmínku uvedenou na kartě mise. Po bitvě je možné zahrát pouze jednu kartu mise. Pokud je podmínka na kartě splněna, je karta mise odložena do Valhally a počítají se její body slávy.

Pokud vítěz bitvy neodložil žádnou kostku, aby mohl znovu hodit kostkami. Pokud znovu házel kostkami díky kartám bojovým taktik, stále se mise považuje za splněnou.

Pokud byla síla vítěze bitvy o 5 či více vyšší než síla soupeře.

Pokud vítěz bitvy aktivoval 3 či více bojovníků.

Trpaslíci ze Svartálfheimu

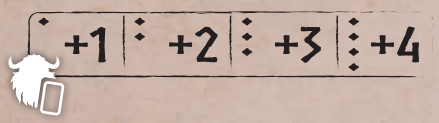
Volání do zbraně

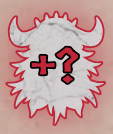
Tuto kartu lze zahrát pouze před bitvou.

Hráč do své družiny přidá bojovníka z odkládacího balíčku. Pokud je navrchu odkládacího balíčku bojovník, přidá ho hráč ke své družině. Pokud navrchu není bojovník, projděte odkládací balíček a najděte prvního bojovníka odshora a přidejte ho do své družiny.

Bojový pokřik – Družina

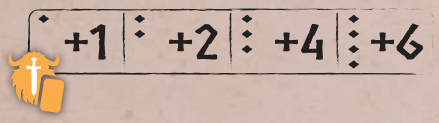
Hráč získá dodatečnou sílu v závislosti na počtu bojovníků v družině. Hráč získá +1 sílu za každého bojovníka. Bojovníci nemusí být aktivovaní, ale hráč musí aktivovat alespoň jednoho bojovníka.





Bojový pokřik – Aktivovaní bojovníci

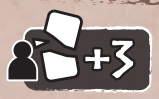
Hráč získá dodatečnou sílu v závislosti na počtu aktivovaných bojovníků v družině. Hráč získá 1/2/4/6 síly za aktivování 1/2/3/4 bojovníků.



Tato schopnost je aktivní pouze při útoku. Po aktivování tento trpaslík zablokuje jednoho z obránckových bojovníků. Hráč, který trpaslíka aktivoval, vybere soupeřova bojovníka a jeho kartu mírně pootočí. Takto pootočený bojovník nemůže být po zbytek bitvy aktivován. Tato schopnost nejde použít proti hráči, který má pouze jednoho bojovníka v družině.

Tato schopnost se vyhodnotí po skončení bitvy, když jsou bojovníci odesíláni do Valhally. Pokud soupeř posílá nějaké bojovníky do Valhally, tato schopnost jednomu z těchto bojovníků zamezí do Valhally vstoupit. Hráč, jenž trpaslíka aktivoval, vybere bojovníka, který do Valhally nebude odeslán.

Tato schopnost přinutí soupeře, aby ze své ruky odložil kartu bojových taktik. Soupeř si vybere, kterou kartu odloží. Pokud žádnou kartu bojových taktik nemá, musí všechny karty ukázat.



Tato schopnost přidá hráči, který trpaslíka aktivoval, +3 k síle, pokud ze své ruky odloží jednu kartu. Kartu hráč položí poblíž trpaslíka jako připomínku a po skončení bitvy ji odloží na odkládací balíček.

Týrův hněv

Pokud je v družině soupeře bojovník uvedené barvy, přidá tato karta bojovníkovi +4 k síle.

Pokud tuto kartu položíte pod bojovníka, k jeho aktivaci stačí o jednu kostku méně, než je na jeho kartě uvedeno.

Tato karta přidá bojovníkovi +2 k síle.

Sólo varianta

Po fázi A, ještě než si hráč dobere karty, musí odložit jednu kartu z balíčku.

Před bitvou: Hráč vybere a odloží jednu kartu z ruky.

Po každé bitvě: Hráč zamíchá karty v ruce a jednu z nich náhodně odloží. Tento efekt se spustí i po vítězné bitvě.

Schopnost jarla ovlivňující bitvu je neaktivní.

Hráč má ve své družině bojovníků o jedno místo méně.

Po prohrané bitvě: Hráč odloží 1 bod slávy ze své Valhally.

Po každé bitvě: Hráč odloží 1 bod slávy ze své Valhally. Tento efekt se spustí i po vítězné bitvě.

Speciální schopnost aktivovaných bojovníků uvedené barvy (v tomto případě fialových) se nezapočítá do výsledku bitvy.

Před hodem 6 kostkami hráč jednu z nich odloží.

Hráč může zahrát nejvýše 2 karty bojových taktik.

Hráč nemůže hrát žádné karty bojových taktik.

Před bitvou: Hráč musí odložit jednoho bojovníka ze své družiny.

Hráč nemůže použít karty bojových taktik s uvedeným symbolem.

Základní balíček

SYMBOLY NA KARTÁCH BOJOVÝCH TAKTIK

Zuřivost

Přidá +2 k síle.

Zuřivost

Přidá +3 k síle. Tuto kartu může hráč zahrát pouze v případě, že má ve své družině méně bojovníků než soupeř.

Hrdinský útok

Hráč odloží jednu kostku ze své zásoby a získá +3 k síle.

Hrdinský útok

Hráč odloží kostku s uvedeným symbolem ze své zásoby a získá +4 k síle.

Nové zbraně

Vezměte dvě kostky ze společné zásoby, hoďte jimi a jednu z nich si přidejte do své zásoby. Druhou vraťte do společné zásoby.

Protiúder

Hráč může dvakrát znovu hodit libovolným počtem kostek. Při každém hodu může vybrat jiné kostky (nebo kostku).

Výměna zbraní

Hráč může přetočit všechny kostky se symbolem ⊗ na libovolnou stranu. Každý symbol ⊗ může být přetočen na jinou stranu.

Obklíčený velitel

Tuto kartu může zahrát pouze útočící hráč. Zvláštní schopnosti obráncova jarla (hlavní i vedlejší) jsou neaktivní po zbytek bitvy. Pokud má jarl schopnosti, které se spouští před bitvou nebo mimo bitvu, nemá na něj tato karta vliv.

SYMBOLY NA KARTÁCH BOJOVNÍKŮ

Aktivovaný bojovník s touto schopností získá +3 k síle, pokud je v soupeřově družině bojovník uvedené barvy (v tomto případě – zelené). Soupeřův bojovník nemusí být aktivovaný.

Aktivovaný bojovník s touto schopností získá +2 k síle, pokud je v jeho družině bojovník uvedené barvy (v tomto případě – žluté). Pokud jsou v jeho družině dva bojovníci uvedené barvy, získá +5 k síle namísto +2. Bojovníci uvedené barvy nemusí být aktivováni.

Tato schopnost je na kartách ledových obrů. Pokud útočící hráč aktivuje ledového obra, obránce musí po zbytek bitvy odložit 1 kostku ze své zásoby. **Tato schopnost může být použita pouze jednou během jedné bitvy.** Ostatní aktivovaní ledoví obři přidají pouze svoji sílu.

Aktivovaný bojovník s touto schopností získá +2 k síle, pokud jsou v jeho družině bojovníci tří různých klanů (tří různých barev). Pokud jsou v jeho družině bojovníci čtyř různých klanů, získá +5 k síle namísto +2. Bojovníci z různých klanů nemusí být aktivováni.