



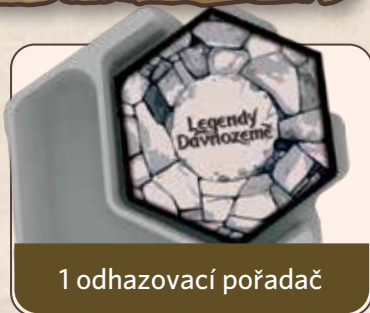
Legendy Dávné země

Pravidla hry

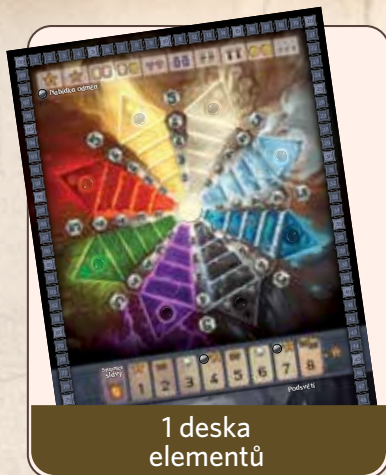
Komponenty



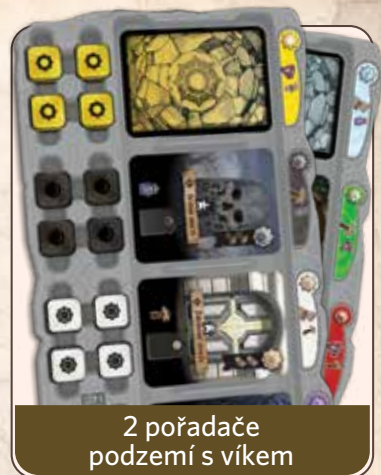
1 arch nálepek



1 odhazovací pořadač



1 deska elementů



2 pořadače podzemí s víkem



30 dílků říší Dávnozemě



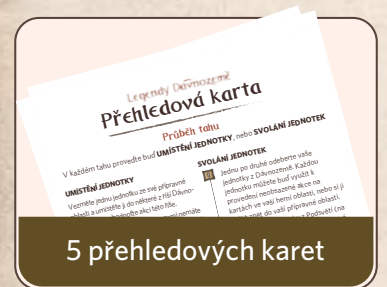
2 pořadače zdrojů s víkem



104 karet dobrodružství osmi elementů



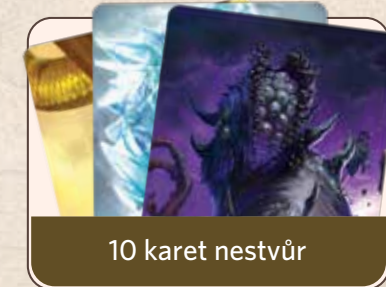
8 počátečních karet elementů



5 přehledových karet



60 karet magie



10 karet nestvůr



8 stojánků nestvůr (s plastovými stojany)



5 kostek nestvůr



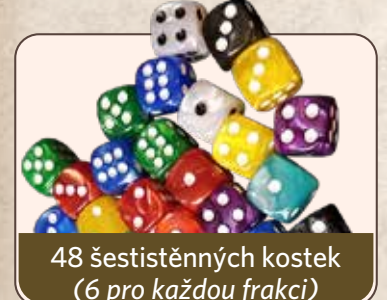
96 žetonů pokladů



120 žetonů zdrojů



9 orbů



48 šestistěnných kostek (6 pro každou frakci)



8 pořadačů frakcí



8 oboustranných desek frakcí



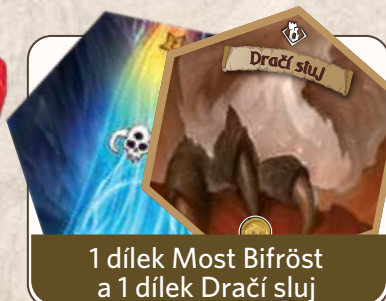
48 střeč (6 pro každou frakci)



48 bodovacích žetonů (6 pro každou frakci)



72 dřevěných figurek (9 pro každou frakci)



1 dílek Most Bifröst a 1 dílek Dračí sluj



5 žetonů dračího pokladu a 5 žetonů taktiky

Volitelné

Volitelné



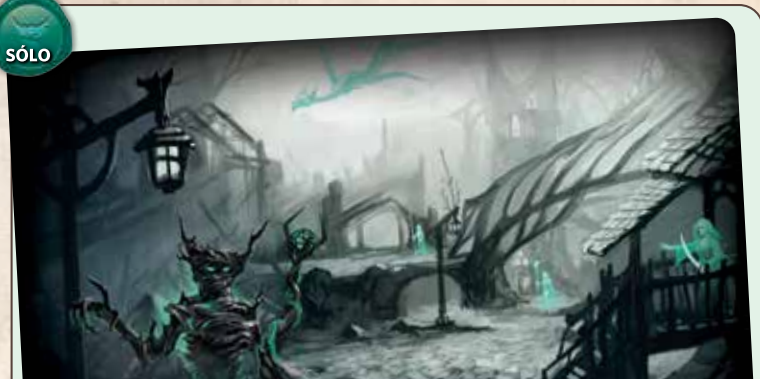
1 miniatura Matky draků

Volitelné



1 miniatura Ledového obra

Volitelné



1 deska Přízraků Dávnozemě



1 figurka strážce



24 karet Přízraků Dávnozemě



8 velkých miniatur nestvůr



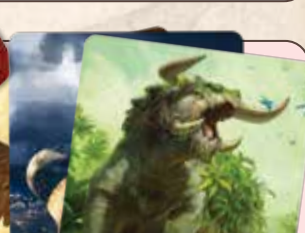
100 dřevěných žetonů zdrojů



20 kovových zlatých mincí



1 pořadač nestvůr s víkem



8 karet nestvůr*



8 velkých miniatur nestvůr



9 zvukových podstavců



8 stojánek legendárních nestvůr se stojany



1 pořadač nestvůr s víkem



1 miniatura Minotaura



1 karta žoldáka - Minotaur*



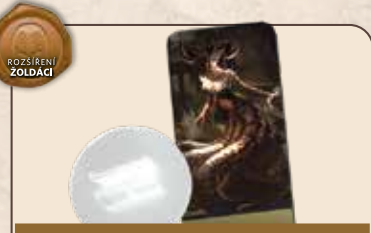
1 stojánek Minotaura s plastovým stojanem



1 miniatura Mimézy



1 karta žoldáka - Miméza*



1 stojánek Mimézy s plastovým stojanem

Nenašli jste vše?

Navštivte www.foxinthebox.cz a napište nám!



*V české edici hry jsou všechny karty nestvůr a žoldáku součástí standardní edice. Zakoupením rozšíření získáte odpovídající miniatury a stojánky nestvůr a žoldáku.

Příprava hry

Návod, jak před první hrou připravit pořadače frakcí, pořadače zdrojů a pořadače podzemí, naleznete na samostatném listu „Příprava komponent před první hrou“.

Osm elementů

-  Vzduch
-  Země
-  Oheň
-  Voda
-  Světlo
-  Temnota
-  Řád
-  Chaos



Deska elementů

Desku elementů umístěte na jeden konec stolu. Na desce elementů naleznete stupnici vítězných bodů (VB), nabídku odměn, ukazatele síly jednotlivých elementů, stupnici slávy a Podsvětí.

Zvolte si frakce

Ve hře Legendy Dávnozemě můžete hrát za jednu z 16 unikátních frakcí. Každá frakce je provázána s jedním z osmi elementů odpovídající barvy. Komponenty pro každého hráče umístěte do pořadačů frakcí podle listu „Příprava komponent před první hrou“. Jako víko každého pořadače slouží oboustranná deska frakcí s ilustracemi a schopnostmi dvou frakcí odpovídající barvy.

Hráči si mohou zvolit svoji barvu buď náhodným rozdělením počátečních karet elementů, nebo si přímo zvolit pořadače frakcí dle své libosti (nezapomeňte si vzít odpovídající počáteční kartu elementu). Jakmile mají všichni hráči přidělenou barvu, zvolí si jednu stranu desky frakcí. Tím určí, za kterou frakci budou hrát. Desku si hráči umístí před sebe – bude sloužit jako přípravná oblast pro jejich jednotky.

Začínající hráč

Všichni hráči hodí všemi svými kostkami a porovnají mezi sebou, komu padlo nejvyšší číslo (číslo na kostkách se nesčítají, porovnávají se pouze jednotlivé kostky s nejvyšším číslem). Hráč s nejvyšším číslem se stává začínajícím hráčem. Pokud při hodu dojde mezi některými hráči ke shodě, porovnají si tito hráči kostky s druhým nejvyšším číslem atd. podle pravidla pro vyhodnocování bitev (viz str. 15). Hra dále probíhá ve směru hodinových ručiček.

Každý hráč umístí jeden svůj bodovací žeton na stupnici vítězných bodů (na desce elementů) na číslo odpovídající jeho pořadí ve hře, tedy 1, 2, 3, 4 a 5. Jakmile v průběhu hry získáte vítězné body (VB), posuňte svůj bodovací žeton o příslušný počet polí.

Elementy použité ve hře



Určete, které z elementů chcete ve své hře použít. Připravte všechny komponenty elementů odpovídající frakcím zvoleným hráči, a navíc komponenty dalších dvou elementů — dohodněte se, které to budou.

Pro každý použitý element připravte:

- ♦ 3 dílky říší elementu
- ♦ 1 kartu nestvůry (s odpovídajícím stojánkem nebo miniaturoou)
- ♦ 1 orb

Pokud vlastníte legendární nestvůry, pro každý element náhodně zvolte nestvůru, která jej bude zastupovat. (Příklad: Pro element Oheň zvolte buď Démona moci ze základní hry (viz obrázek výše), nebo legendární nestvůru Lávnový běs.)

Příprava pořadačů podzemí

Karty dobrodružství: U každého ve hře použitého elementu otočte lícem vzhůru kartu průchodu z příslušného balíčku karet a ponechte ji jako horní kartu. Karty pod kartou průchodu zamíchejte. Karty průchodů v balíčcích elementů, které ve hře nepoužíváte, ponechte lícem dolů. (Více informací o jednotlivých typech karet dobrodružství naleznete v oddíle Herní oblast na str. 13.)

Žetony pokladů: Zkontrolujte, zda každý ze čtyř sloupců žetonů pokladů v pořadačích podzemí obsahuje přesně 3 žetony příslušného typu elementu. Žetony doporučujeme zamíchat.





Příprava hry pro jednoho hráče je vysvětlena v pravidlech pro hru jednoho hráče s názvem „Přízraky Dávnozemě“.



Sestavte Dávnozem

1. Odložte stranou dílky ruin: Nejdřív odložte stranou všechny dílky ruin a volitelných říší (viz rámeček vpravo), se kterými budete hrát. Pět hlavních dílků ruin (Věž mágů, Pevnost, Mlýn, Povolávací portál a Podzemí) použijete při každé hře. Druhý dílek Podzemí použijete pouze při hře 4 a 5 hráčů. Dílky Orákulum, Dračí sluj a Most Bifröst jsou volitelná rozšíření hry, popsány jsou v rámečku vpravo.

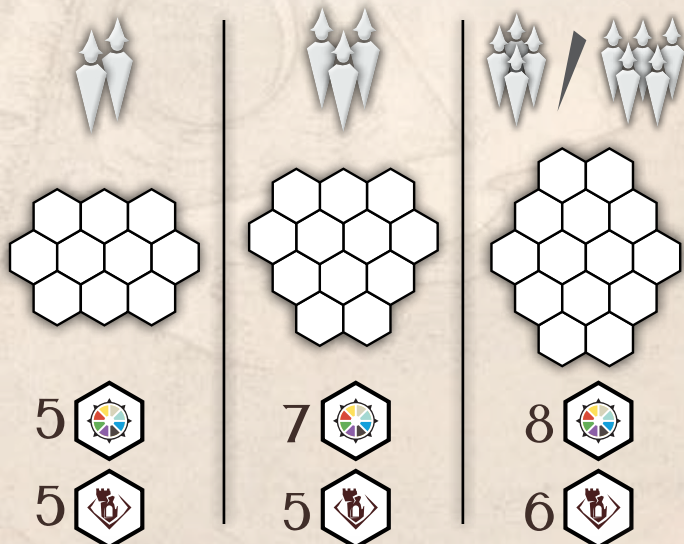


2. Vytvořte zásobu říší: Vezměte dílky říší všech elementů, které se ve hře používají, a zamíchejte je dohromady. Vytvořte tak zásobu říší. Dílky ruin zatím do zásoby nepřidávejte.

3. Odhalte říše elementů: Ze zásoby říší odhalte dílky říší podle počtu hráčů: při hře dvou hráčů odhalte 5 dílků, při hře tří hráčů 7 dílků a při hře čtyř nebo pěti hráčů 8 dílků. Pokud odhalíte více než jeden dílek Doupě (říše se symbolem nestvůry), ponechte si pouze první Doupě a zbylá Doupata vraťte dospod zásoby říší. Díky tomu se na začátku hry bude v Dávnozemě vyskytovat nejvýše jedno Doupě. Za každé vrácené Doupě odhalte další dílek.

4. Sestavte Dávnozem: Vezměte všechny odhalené dílky říší a zamíchejte je dohromady s dílky ruin, které jste odložili v prvním kroku. Podle počtu hráčů náhodně uspořádejte lícem vzhůru všechny tyto dílky tak, jak je uvedeno na obrázku vpravo. Je vhodné, aby měly všechny dílky stejnou orientaci. Právě jste sestavili Dávnozem.

5. Zamíchejte zásobu říší: Znovu zamíchejte zásobu říší a umístěte ji lícem dolů do odhazovacího pořadače.



Volitelné říše

Orákulum: Tento volitelný dílek ruiny prodlouží herní dobu a přináší větší důraz na hraní karet. Dílek se přidává během přípravy hry. Pokud dílek přidáváte do hry s méně než 4 hráči, vyměňte Orákulum za náhodný dílek říše elementu odhalený v kroku 3 (vyměněnou říši vraťte dospod zásoby říší). Pokud dílek přidáváte do hry 4 nebo 5 hráčů, nahraďte jím druhý dílek Podzemí, tento dílek Podzemí ve hře nebude použit. (Více informací na str. 20.)



Orákulum se ve standardní hře nenachází, lze jej však dokoupit na www.foxinthebox.cz.



Dračí sluj: Tento volitelný dílek je mini-rozšířením, které do hry přidává mocnou výjimečnou nestvůru – Matku draků. Dračí sluj do hry přidejte **až poté**, co sestavíte Dávnozem: dílek zamíchejte do horní poloviny zásoby říší. Žetony dračího pokladu použijete až ve chvíli, kdy tato říše vstoupí do hry. (Více informací na str. 21.)



Most Bifröst: Tento volitelný dílek je mini-rozšířením, které do hry přidává výjimečnou nestvůru – Ledového obra. Most Bifröst se nepovažuje ani za říši elementu, ani za ruinu. **Poté**, co sestavíte Dávnozem, zamíchejte dílek do horní poloviny zásoby říší. (Více informací na str. 21.)

Připravte říše

Každá říše elementu na sobě má vyobrazeno jedno nebo dvě čtvercová pole pro umístění žetonů pokladů. Na každé takové pole umístěte sloupec žetonů pokladů odpovídajícího elementu (každý sloupec tvoří 3 žetony pokladu) a horní žeton otočte lícem vzhůru. Pro zjednodušení hry můžete otočit lícem vzhůru celý sloupec, po odebrání horního žetonu se tak rovnou odhalí nový žeton pod ním. Pokud se v Dávnozemí nachází Doupě, umístěte na něj příslušnou nestvůru (stojánek nebo miniaturu).



Zamíchejte a rozdejte karty magie

Zamíchejte balíček karet magie. Pokud používáte obaly na karty, rozdělte balíček na poloviny a každou polovinu vložte do jednoho pořadače zdrojů. Pokud obaly na karty nepoužíváte, vložte do jednoho pořadače zdrojů celý balíček a místo v druhém pořadači využijte pro odhozené karty. Každému hráči rozdejte 5 karet, s nimiž zahájí hru.

Připravte orby

Umístěte po jednom orbu navrch ukazatele síly každého elementu, který jste se ve hře rozhodli použít. Také umístěte po jednom orbu na obě dvě pole se symbolem orbu na stupnici slávy (pole s čísly 4 a 7). Zbylé orby nebudete potřebovat.



Pořadače zdrojů a odhazovací pořadač

Oba pořadače zdrojů tvoří společnou zásobu. Umístěte je proto na dosah všech hráčů a zdroje rovnoměrně rozdělte mezi oba pořadače. Do odhazovacího pořadače můžete házet odhozené žetony pokladů. Pořadač ale zároveň obsahuje zásobu říší, proto jej také umístěte na dosah všech hráčů.

Žoldáci

Pokud hrajete s jedním nebo oběma žoldáky, umístěte jejich karty a stojánky (nebo miniatury) poblíž ostatních nestvůr nebo poblíž desky elementů tak, aby na ně všichni hráči dosáhli. (Více informací o žoldácích naleznete na str. 20.)



Příprava hráčů

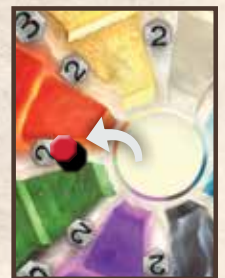
Každý hráč do své přípravné oblasti (na desku frakce) umístí 3 figurky dělníků. Na začátku hry jsou tyto dělníci vašimi jedinými aktivními jednotkami. Své figurky draka, čaroděje, válečníka a tři zbývající dělníky ponechte v jejich přihrádkách ve svém pořadači frakce. Tyto jednotky na začátku hry nejsou aktivní, během hry je však můžete povolát. Všechny 6 střech ponechte v pořadači, stejně tak i všech 6 kostek.

Každý hráč by také měl ve svém pořadači frakce mít po jednom kusu následujících zdrojů: drahokam, svitek, lektvar, nástroj a meč.

Bodovací žetony

Jeden z vašich šesti bodovacích žetonů se již nachází na stupnici vítězných bodů. Ze zbývajících pěti si jeden ponechte ve svém pořadači frakce. Tento žeton v průběhu hry umístíte na stupnici slávy, ale až poté, co poprvé provedete akci svolání jednotek.

Jeden ze svých bodovacích žetonů umístěte na první úroveň ukazatele síly elementu odpovídajícího vaší frakci. Zbývající 3 bodovací žetony také umístěte na desku elementů, ale mimo ukazatele síly elementů. Tyto žetony využijete, jakmile ve hře získáte sílu dalších elementů.



Herní pojmy a mechaniky

Výjimky z pravidel

Tato příručka obsahuje základní pravidla pro libovolnou partii hry Legendy Dávnzemě. Některé herní účinky však mohou do vaší hry vnášet drobné odchylky od základních pravidel. Schopnosti jednotlivých frakcí, kouzla, karty v herních oblastech hráčů a schopnosti nestvůr mohou pravidla do jisté míry měnit. Pokud dojde k rozporu s těmito pravidly, mají pravidla na kartě nebo u schopnosti přednost před základními pravidly. Pokuste se je v nejvyšší možné míře naplnit.

Aktivní hráč

Mnoho pravidel a instrukcí na kartě používá druhou osobu množného čísla („vy/vaše“), případně přivlastňovací zájmeno „své“, tyto účinky se vztahují k hráči, který kartu zahraje. Pojem „aktivní hráč“ se vždy vztahuje k hráči, který je právě na tahu.

Vyhodnocení účinků

Některé účinky mají uvedeno, kdy je lze vyhodnotit. Může se tak stát, že má dojít k vyhodnocení několika účinků, které by měly nastat ve stejnou chvíli. Pořadí vyhodnocení těchto účinků určí aktivní hráč (pokud by například mělo několik účinků nastat na začátku tahu, může je aktivní hráč vyhodnotit v libovolném pořadí). Pokud několik hráčů ve stejnou chvíli použije nějakou schopnost nebo zahraje kouzlo, vyhodnoťte účinky „v přátelském duchu“, tedy v takovém pořadí, v jakém byly oznámeny. Nestává se často, aby jeden účinek zrušil jiný účinek.

Žetony pokladu

Ke každému z osmi elementů ve hře náleží 12 žetonů pokladů. Na rubové (zadní) straně každého žetonu pokladu je uveden symbol odpovídajícího elementu. Na lícové (přední) straně každého žetonu pokladu jsou uvedeny symboly jednoho nebo dvou druhů zdrojů — symbol karty magie, symbol jednoho zdroje, symboly dvou stejných zdrojů, nebo symboly dvou různých zdrojů oddělených lomítkem. Lomítko v této hře vždy znamená „nebo“, ať už se nachází kdekoliv.

Rub



Líc



Zdroje

Zdroje představují drahokamy, svitky, lektvary, nástroje, meče, zlaté mince a také karty magie. Ačkoliv se karty magie řadí mezi zdroje, podléhají lehce odlišným pravidlům než ostatní zdroje (viz oddíl níže).



Když získáte nějaký zdroj (jiný než kartu magie), vezměte si jej ze společné zásoby a umístěte si jej do příslušné přihrádky ve svém pořadači frakce. Když zdroje utrácíte, vezměte je ze svého pořadače a vraťte je zpět do společné zásoby.

Nikdy nemůžete mít více než 5 kusů jednoho typu zdroje (výjimku tvoří karty magie).

Pokud byste v důsledku některé akce měli tento limit překročit, získáte pouze tolik zdrojů, abyste jich měli nejvýše 5.



Zlaté mince fungují jako žolíky. Zlatou minci můžete využít místo kteréhokoliv jiného zdroje.

Symbol truhly znamená „libovolný zdroj“, tedy drahokam, svitek, lektvar, nástroj, meč, zlatou minci, ale **také** kartu magie.



Ve hře se nachází dostatečný počet komponent, takže při hře čtyř a méně hráčů vám vždy vystačí. Pokud by při hře pěti hráčů nastal velmi vzácný případ, že by zdroje došly, použijte vhodnou náhradu.

Karty magie jsou také zdroje

Karty magie se považují za zdroje, chovají se ale jinak než ostatní zdroje. Karty magie si každý hráč nechává v ruce. Maximální počet karet v ruce je 7. Pokud máte na konci svého tahu v ruce více než 7 karet, musíte odhodit tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo právě 7.



Jakmile kartu magie utrácíte jako zdroj nebo sešlete kouzlo, umístěte kartu lícem vzhůru na společný odhazovací balíček. Pokud je dobírací balíček karet magie prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček. Obsah odhazovacího balíčku je veřejnou informací a hráči si jej mohou kdykoliv prohlédnout.

Karty magie

Karty magie jsou více než pouhé zdroje! Najdete mezi nimi tajemná kouzla, důležité úkoly a prastará proroctví.

Kouzla

Karty kouzel vám umožňují provádět překvapivé akce, získávat různé výhody a také přinášejí další možnosti, jak získávat vítězné body. Soslání kouzla se považuje za volnou akci (viz Volné akce na str. 12), poté kartu s kouzlem odhodíte na odhazovací balíček.

Text každé karty kouzla uvádí, ve které fázi hry je lze zahrát. Na některých kartách je například uvedeno: „Zahrajte během svého tahu.“ Takovou kartu lze jednoduše zahrát kdykoliv během vašeho tahu.

Některá kouzla můžete zahrát i během tahu jiného hráče, pokud to text na kartě umožňuje. Například kouzlo Vlíčí okouzlení uvádí: „Zahrajte, pokud má být vyvolána bitva.“



Cena soslání

Některá kouzla mají pod názvem uvedenou cenu soslání. Pokud splňujete požadavek minimální síly uvedeného elementu (napravo od lomítka), můžete kartu zahrát zdarma. Pokud požadavek nesplňujete, musíte zaplatit zdroje uvedené nalevo od lomítka.

Úkoly

Karty úkolů vám umožňují získat vítězné body během hry. Vítězné body získáte okamžitě, jakmile dojde k naplnění uvedené podmínky.

Splněné úkoly na rozdíl od kouzel neodhazujete, ale necháváte si je.

Po splnění si je můžete umístit pod horní okraj svého pořadače frakce nebo pod desku frakce.



Proroctví

Karty proroctví si hráči mohou ponechat v ruce, nelze je však během hry zahrát (lze je použít jako zdroj). Na konci hry během závěrečného bodování všichni hráči odhalí své karty proroctví. U každé karty zvlášť zkontrolují, zda splnili podmínku uvedenou na kartě, a pokud ano, získají uvedené vítězné body.



Průběh hry

Legenda Dávnozemě je hra, ve které se hráči střídají v provádění jednotlivých tahů. Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček každý hráč vyhodnotí jeden svůj tah, poté je na řadě další hráč. Takto hra pokračuje, dokud se nespustí konec hry.

Konec hry se spustí jedním ze dvou způsobů:

- ♦ Některý z hráčů **postaví své šesté (tedy poslední) sídlo.**
- ♦ Některý z hráčů **dobere poslední dílek říše ze zásoby říší.**

Jakmile některá z podmínek nastane, všichni hráči (včetně hráče, který konec hry spustil) odehrají ještě jeden tah.

Průběh tahu

Během každého svého tahu musíte buď:

- A) **umístit jednotku** (viz níže), nebo
- B) **svolat jednotky** (viz str. 10).

Během svého tahu můžete také provést libovolný počet **volných akcí** (viz str. 12).

volba A Umístění jednotky

Vezměte jednu z jednotek ve své přípravné oblasti a umístěte ji do některé z říší Dávnozemě. Dodržte přitom pravidla umístění uvedená na následující straně. Poté okamžitě **provedte akci** této říše (viz následující stranu).

Po umístění jednotky (před vyhodnocením akce říše) zkontrolujte, zda se v sousedních říších nachází nějaká nestvůra. Pokud ano, vtrhne do říše za vámi. Pokud by s říší sousedilo více nestvůr, vtrhne do říše pouze jedna z nich (viz Nestvůry na str. 18).



Tato konkrétní akce se nazývá „umístění jednotky“.

Ve hře existují i další způsoby, jak dostat vaše jednotky do říší. Jedná se o situace uvozené u schopností a karet slovem „přemístěte“. V takovém případě se nejedná o „umístění jednotky“!

Pravidla umístění jednotek

Umístění vaší první jednotky

Pokud v Dávnozemi zatím nemáte žádnou jednotku, můžete svoji jednotku umístit do jakékoliv *neobsazené* říše. Tento typ umístění se nazývá „první umístění“, nehledě na to, v jaké části hry proběhne.

Říše se považuje za *neobsazenou*, pokud neobsahuje žádné jednotky ani nestvůry. **Sídla se za jednotky nepovažují,** proto nemají na umístění vliv. Na toto pravidlo pamatujte zejména při umísťování čaroděje či válečníka, když používáte jejich zvláštní schopnost (viz níže).

Umístění dalších jednotek

Pokud již máte kdekoli v Dávnozemi umístěné nějaké jednotky, musíte svoji jednotku umístit do říše, která *sousedí* s říší obsazenou některou z vašich jednotek. Do říše obsazené některou z vašich jednotek novou jednotku umístit nesmíte.

U tohoto typu umístění se můžete rozhodnout svoji jednotku umístit do říše obsazené protivníkovou jednotkou nebo nestvůrou. V takovém případě dojde k vyvolání **bitvy**. Výjimkou je první část hry, která se odehrává během „mírumilovného začátku“. V této části hry k vyvolání bitev nedochází (viz str. 14).

Po umístění jednotky musíte vyhodnotit akci říše!

Jednotku můžete do vybrané říše umístit, pouze pokud jste schopni provést akci dané říše. Tato akce není volitelná, po umístění jednotky ji musíte provést a musíte být schopni zaplatit případné zdroje. Pokud umístíte jednotku do ruiny Podzemí, musíte být schopni získat alespoň 1 kartu dobrodružství.

Pravidla umísťování pokročilých jednotek

Pokročilé jednotky *drak*, *čaroděj* a *válečník* mají zvláštní schopnosti, upravující výše uvedená pravidla umístění. Tyto jednotky můžete umístit podle pravidel uvedených výše, nebo můžete využít jejich zvláštní schopnost:



Drak: Let

Draka můžete umístit do říše vzdálené až 2 říše od kterékoliv ze svých jednotek.



Čaroděj: Teleport

Čaroděje můžete umístit do libovolné neobsazené říše v Dávnozemi.



Válečník: Napadení

Pokud v Dávnozemi nemáte žádné jednotky, můžete válečníka v rámci prvního umístění umístit do libovolné obsazené říše.

Schopnosti vaší frakce a karty ve vaší herní oblasti mohou pravidla umístění jednotek dále upravovat.

Akce říší

Akce, kterou po umístění jednotky provedete, odpovídá typu říše, do které svoji jednotku umísťujete. Ve hře existují dva typy říší: říše elementů a ruiny.

Říše elementů

Získejte poklad: Vezměte si ze sloupce žetonů vrchní žeton pokladu a umísťte jej do svého pořadače frakce. V jednu chvíli můžete mít nejvýše 4 žetony pokladu. Pokud dosáhnete limitu a máte získat další žeton pokladu, některý z žetonů odhodte (viz *Volné akce* na str. 12). Pokud se na dílku říše nacházejí dva sloupce, vezměte si vrchní žeton pouze z jednoho z nich.

Pokud již byl sloupec rozebrán, místo žetonu pokladu získáte zdroj uvedený na poli, na kterém se sloupec nacházel.

Pokud se na dílku říše nacházely dva sloupce a jeden z nich byl již rozebrán, můžete si zvolit, zda si vezmete žeton pokladu ze zbývajících sloupců, nebo zdroj uvedený na poli bez sloupce.

Ruiny

Každý dílek ruiny nebo dílek volitelné říše má svoji unikátní akci.



Věž mágů: Utraťte libovolné 2 zdroje (nemusí být stejného typu) a za to si do ruky 3 karty magie z balíčku karet magie. Poté jednu kartu z ruky odhodte na odhazovací balíček.



Povolávací portál: Vezměte 1 jednotku ze svého pořadače frakce a umísťte si ji do přípravné oblasti. Zaplatte cenu uvedenou na vaší počáteční kartě pod symbolem dané jednotky. Všimněte si, že povolání dělníků lze vždy postupně za 1, 2 nebo 3 libovolné zdroje. Jakmile jednotku povoláte, můžete ji po zbytek hry využívat.



Mlýn: Postavte sídlo. Zvolte 1 ze svých dělníků, nacházejícího se v říši elementu, která zatím neobsahuje žádné sídlo. Po zaplacení odpovídající ceny přeměňte dělníka na sídlo (viz *Sídla* na str. 11).



Podzemí: Umístěná jednotka provádí výpravu do podzemí. Rozšíříte tak mapu Dávnozeme a zároveň získáte 1 nebo 2 karty dobrodružství (viz *Výprava do podzemí* na str. 10). Jednotku můžete do Podzemí umístit, i pokud je zásoba říší prázdná, musíte však být schopni získat alespoň 1 kartu dobrodružství.



Pevnost: Utraťte 2 libovolné zdroje a za to získáte 2 zlaté mince.

Volitelné říše: Na str. 20–21 naleznete další informace o dílcích *Orákulum*, *Dračí sluj* a *Most Bifröst*.

Výprava do podzemí



Kdykoliv umístíte jednotku do ruiny Podzemí, vyhodnoťte kroky 1–4 uvedené níže.

Kdykoliv umístíte jednotku do ruiny Orákulum, vyhodnoťte pouze kroky 2 a 4.

1. Odhalte novou říši

Otočte horní dílek ze zásoby říší a umístěte jej na okraj Dávnozeme.

Novou říši musíte umístit tak, aby sousedila alespoň se 2 již existujícími říšemi.

Pokud se jedná o říši elementu, umístěte na každé vyobrazené pole sloupec se 3 žetony pokladu. Žetony pokladů musí odpovídat elementu této říše. Pokud se jedná o Doupě, umístěte na dílek také stojánek (nebo miniaturu) nestvůry. Nestvůra musí odpovídat elementu Doupě.



2. Získejte jednu novou kartu dobrodružství

Z pořadače podzemí si vezměte jednu z karet dobrodružství otočených lícem vzhůru a zaplaťte cenu uvedenou na kartě ve zdrojích. Kartu si umístěte do své herní oblasti a na ukazateli síly daného elementu se posuňte na další úroveň (viz Síla elementů na str. 17).



3. Získejte druhou kartu dobrodružství, nebo jednu kartu spalte

Nyní si buď stejným způsobem vezměte další kartu dobrodružství, nebo otočte jednu z lícem vzhůru otočených karet dobrodružství lícem dolů a umístěte ji dospod jejího balíčku.



4. Odhalte nové karty dobrodružství

Otočte lícem vzhůru karty navrchu balíčků použitých v krocích 2 a 3. Obnovíte tak nabídku karet a nahradíte karty, které byly z balíčků odebrány.

10

Výprava do podzemí ♦ Svolání jednotek

Volba B

Svolání jednotek

Pokud se rozhodnete svolat své jednotky, váš tah proběhne ve 4 krocích, které musíte vyhodnotit v následujícím pořadí:

1

Získejte zpět všechny jednotky z říší a proveďte akce na kartách ve své herní oblasti

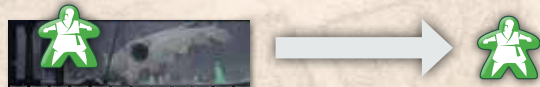
Jednu po druhé vezměte každou svoji jednotku, nacházející se v Dávnozemi, a přemístěte ji buď do své přípravné oblasti, nebo na akci některé z karet ve své herní oblasti. Jednotku nemůžete umístit na akci, na které se již nachází jiná jednotka. Akce karet můžete vyhodnotit v libovolném pořadí. (Viz Akce karet na následující straně.)



2

Vraťte si jednotky z Podsvětí zpět do své přípravné oblasti

Veźměte všechny své jednotky z Podsvětí (na desce elementů) a vraťte je do své přípravné oblasti. Tyto jednotky nemohou provádět akce na kartách.



3

Vraťte si jednotky ze svých karet zpět do své přípravné oblasti

Veźměte všechny jednotky, které jste v prvním kroku umístili na karty, a vraťte je do své přípravné oblasti.



4

Vraťte žoldáky zpět do zásoby

Pokud máte ve své přípravné oblasti žoldáky, které ovládáte a které jste v některém z předchozích tahů najali pomocí zlaté mince, vraťte je společně s jejich kartou zpět do společné zásoby. Žoldáky nemůžete znovu najmout ve stejném tahu, ve kterém jste je vrátili do zásoby, a to ani s pomocí orbu (viz Žoldáci v Dávnozemi na str. 20).

Své jednotky nemůžete ponechat v Podsvětí ani v Dávnozemi.

Všechny aktivní jednotky si **musíte** vrátit zpět do přípravné oblasti.

Akce karet

V rámci akce svolání jednotek můžete své jednotky použít k provedení akcí uvedených na kartách ve své herní oblasti. Svolání jednotek je jediným způsobem, jak tyto akce spustit. Tři základní akce naleznete na své počáteční kartě a další pak na některých kartách dobrodružství.

Každá akce má nad názvem uveden symbol jednotky. Tento symbol znázorňuje, kterou jednotku je třeba k provedení akce použít. **Pokud je u akce uveden symbol dělníka, lze použít libovolnou jednotku.** Pokud je u akce uveden symbol draka, čaroděje nebo válečníka, musíte použít odpovídající jednotku.

Akce karet se vyhodnocují jedna po druhé, během jedné akce svolání jednotek jich však můžete provést několik. Pořadí, ve kterém tyto akce vyhodnotíte, může být nesmírně důležité, protože zdroje získané z jedné akce můžete použít k provedení následujících akcí. Pokud se na akci již nachází jednotka, nelze na stejnou akci umístit další jednotky. Danou akci tedy nelze v tomto tahu znovu použít. Použití akce uvedené na kartě v herní oblasti je v pravidlech a na kartách označováno jako „aktivace karty“.

Počáteční karty

Na každé počáteční kartě naleznete 3 samostatné akce: Povolání, Sběr a Osídlení. Použití jedné z těchto akcí nebrání použití ostatních akcí (na každou z akcí uvedených na počáteční kartě tedy můžete umístit figurku a využít tak postupně všechny tři akce). Počáteční kartu nelze nikdy zničit, odhodit, nemohou ji využít protivníci a ani k ní nelze připojit kartu dobrodružství typu aura.



Povolání

Povolání: Tato akce funguje stejným způsobem jako ruina Povolávací portál: Zaplatte cenu uvedenou na vaší počáteční kartě pod symbolem jednotky, kterou chcete povolát, a přemístěte tuto jednotku ze svého pořadače frakce do své přípravné oblasti (dělníky z pořadače odebírejte zleva doprava).



Sběr

Sběr: Ačkoliv u této akce může mít každá frakce ve čtvercovém poli uvedený odlišný zdroj, akce funguje pro všechny stejným způsobem. Umístěním jednotky na akci Sběr získáte zdroj uvedený na poli. Pokud na pole umístíte žeton pokladu, při použití akce pak získáte zdroje uvedené na žetonu pokladu (viz Pole na str. 13).



Osídlení

Osídlení: Tato akce funguje stejným způsobem jako ruina Mlýn: Využijte jednoho ze svých dělníků, nacházejícího se v říši elementu, a postavte v této říši sídlo.

Sídla

Vaším hlavním cílem je proměnit Dávnozem ve svůj domov. Stavbou sídel získáváte říše elementů na svou stranu. Díky sídlům získáte sílu elementů, vítězné body a kostky navíc do bitev. Říši však můžete osídlit, pouze pokud se vzdáte svého dělníka.



Sídlo můžete postavit buď pomocí akce vyvolané umístěním své jednotky do ruiny Mlýn, nebo při svolání jednotek pomocí akce Osídlení, uvedené na vaší počáteční kartě. Stavbu sídla vyhodnoťte v následujícím pořadí:

- 1. Zvolte si říši:** Zvolte si říši elementu, obsazenou jedním z vašich dělníků, která zatím neobsahuje sídlo. Na dílcích ruin sídlo postavit nelze.
- 2. Zaplatte cenu:** Zaplatte cenu za stavbu sídla, uvedenou na zvolené říši elementu.
- 3. Postavte sídlo:** Vezměte ze svého pořadače frakce střechu sídla a umístěte ji na dělníka ve zvolené říši. Dělník se střechou se od této chvíle považuje za sídlo, ne za jednotku.
- 4. Získejte vítězné body:** Za každý dílek ruiny sousedící s nově postaveným sídlem získáte 2 VB (vítězné body). Za každé sídlo (patřící kterémukoliv hráči) sousedící s nově postaveným sídlem získáte 2 VB.
- 6. Získejte sílu elementu:** Posuňte svůj bodovací žeton na ukazateli síly odpovídajícího elementu o 1 úroveň. Pokud se v horní části dílku právě osídlené říše nachází dva symboly elementu, posuňte místo toho bodovací žeton na příslušném ukazateli o 2 úrovně.



Jakmile je sídlo postaveno, zůstane na svém místě až do konce hry. Sídla poskytují kostky navíc během bitev (viz Bitva na str. 14) a také přinášejí vítězné body na konci hry (viz Konec hry na str. 19).



Příklad: Na obrázku výše zvýší sídlo aktivnímu hráči sílu elementu Oheň o 2 úrovně. Hráč také získá 8 vítězných bodů – 6 VB za sousedící ruiny a 2 VB za sousedící sídlo (přesto, že se jedná o sídlo jiného hráče).

Volné akce

Ve svém tahu můžete provádět libovolné množství volných akcí – dokonce i stejnou akci opakovaně. Volné akce lze provádět před jinými akcemi, po nich, ale i v průběhu jiných akcí ve vašem tahu.

Odhoďte žeton pokladu a získejte uvedené zdroje

Odhoďte jeden žeton pokladu ze svého pořadače frakce a získejte na něm uvedené zdroje. Pokud se na žetonu nachází symbol karty magie, doberte si kartu magie z dobíracího balíčku. Tuto volnou akci nemůžete provést s žetony pokladu, které jste již umístili na pole karet ve své herní oblasti.

Jedná se o jedinou volnou akci, kterou lze provést kdykoliv, tzn. i v průběhu vyhodnocování jiných účinků, a dokonce i v tazích protivníků.



Umístěte žeton pokladu na pole ve své herní oblasti

Umístěte jeden žeton pokladu ze svého pořadače frakce na čtvercové pole na kartě ve své herní oblasti (viz Herní oblast na str. 13). Pokud se na poli již nějaký žeton nachází, musíte tento dříve umístěný žeton odhodit. Za takové odhození žetonu nezískáte žádné zdroje. Jednou umístěné žetony nelze mezi kartami přemisťovat.



Zahrajte kartu magie



Všechny karty kouzel a úkolů mají v textu uvedeno, kdy je lze zahrát. Karty kouzel po vyhodnocení odhoďte na odhazovací balíček. Karty splněných úkolů si ponechte ve své herní oblasti.

Ačkoliv se nejedná o karty magie, karty dobrodružství typu aura lze také zahrát jako volnou akci (více informací na str. 13).

Najměte si žoldáka

Pokud hrajete variantu s rozšířením žoldáků, můžete odhodit zlatou minci nebo na kartu žoldáka umístit orb, a získat tak některého z žoldáků. Žoldáka umístěte do své přípravné oblasti a jeho kartu si ponechte poblíž své herní oblasti, jsou na ní uvedeny podrobnější informace o jeho schopnostech. Pokud použijete k najmutí žoldáka orb, stane se vaší jednotkou natrvalo (viz Žoldáci v Dávnözemi na str. 20).



Použijte žeton taktiky

Pokud hrajete variantu s žetony taktiky, můžete během svého tahu jako volnou akci obnovit vyčerpaný žeton taktiky (viz Žetony taktiky na str. 23).

Proveďte akci orbu

Ve hře existují 4 možnosti, kam orbly umístit. Zvolte si jednu z nich:



Umístěte orb do nabídky odměn

Umístěte orb ze své zásoby na jedno z volných polí v nabídce odměn na desce elementů. Získáte výhodu uvedenou na tomto poli. Jelikož na poli orb zůstane až do konce hry, nikdo jiný už toto pole nebude moci použít.



Umístěte orb na pole vkladu jedné z karet ve své herní oblasti

Svůj orb můžete umístit na libovolnou kartu dobrodružství s polem vkladu. Pole vkladu jsou stejná pole jako ostatní, ale uvnitř mají navíc kolečko. Pokud orb použijete tímto způsobem, vklad má cenu „nula“. Jinými slovy, pokud orb leží na poli vkladu na kartě v herní oblasti, provedení této akce nestojí žádné zdroje (viz Pole na následující straně).



Umístěte orb a vylepšete kartu ve své herní oblasti

Některé karty dobrodružství mají v levém horním rohu vyobrazený symbol orbu. Text na těchto kartách uvádí unikátní schopnosti či výhody, které se odemknou, jakmile na kartu orb umístíte. Orb umístěte tak, aby natrvalo překryl vyobrazený symbol.



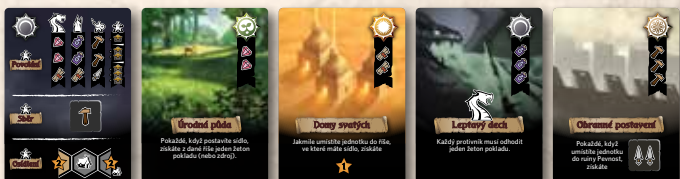
Umístěte orb a natrvalo si najměte žoldáka

Karty žoldáků mají v levém dolním rohu uvedenou cenu. Kromě zlaté mince je zde vyobrazený také symbol orbu. Pokud na kartu umístíte orb, žoldák se stane natrvalo vaší jednotkou a na konci akce svolání jednotek vás neopustí. (Viz Žoldáci v Dávnözemi na str. 20).



Herní oblast

Vaši herní oblast tvoří vaše počáteční karta a karty dobrodružství, které v průběhu hry získáte. Každá z těchto karet na sobě má uvedený symbol elementu (*u karet dobrodružství v pravém horním rohu, u počáteční karty v levém horním rohu*). Jakmile si do své herní oblasti přidáte kartu se symbolem elementu, na ukazateli síly daného elementu si pomocí bodovacího žetonu zvýšíte sílu daného elementu o jednu úroveň.



Karty dobrodružství jsou klíčovou částí závěrečného bodování. Musíte však také na konci hry mít dostatek sídel, abyste je mohli obodovat (viz *Konec hry na str. 19*).

(Kompletní přehled všech karet dobrodružství, použitých ve hře, naleznete v sešitě *Dodatek*.)

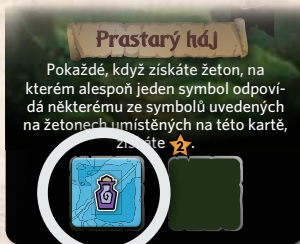
Pole

Některé karty na sobě mají uvedená pole, na která můžete v rámci volných akcí umístit žeton pokladu (viz *Volné akce na předchozí straně*). Pokud není na kartě uvedeno jinak, žeton pokladu na pole umístíte lícem vzhůru. Symboly zdrojů, uvedené na umístěném žetonu pokladu, nahrazují symboly nacházející se na kartě pod tímto žetonem. Umístění žetonů pokladů na pole vám umožní získávat či utrácet zdroje výměnou za jiné zdroje, vítězné body či jiné výhody.

Pole vkladu jsou pole, která mají uprostřed kolečko a vždy jsou následována šipkou a nějakým ziskem. Pokud je pole vkladu prázdné, danou akci karty nelze provést. Na pole vkladu musíte nejprve umístit buď žeton pokladu, nebo orb, pak teprve můžete akci provádět. Pokud na pole vkladu umístíte žeton pokladu, musíte utratit uvedené zdroje, abyste získali výhodu za šipkou. Pokud na pole vkladu umístíte orb, cena za akci bude „nula“, tuto akci pak můžete provádět bez placení jakýchkoliv zdrojů.

Symboly orbů

Některé karty mají v levém horním rohu uveden symbol orbů. V závislosti na textu na kartě buď není možné akci provést, dokud na kartu orb neumístíte, nebo se po umístění orbů na kartu její akce stane silnější.



Pasivní schopnosti

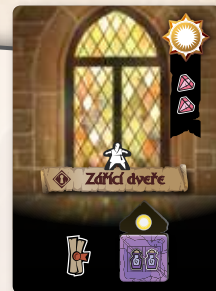
Text schopností, uvedený na některých kartách, může vytvářet výjimky z pravidel, které ovlivňují určité aspekty hry. Pasivní schopnosti poznáte tak, že nad názvem karty není uveden žádný symbol jednotky. Tyto schopnosti tedy není třeba aktivovat umístěním jednotky.



Průchody

Průchody jsou zvláštní karty dobrodružství, které vám pomáhají získat zdroje navíc, pokud se nacházíte nejvýše na ukazateli síly odpovídajícího elementu.

Příklad: Pokud aktivujete kartu *Zářící dveře*, získáte 1 svítek. Pokud se však nacházíte na ukazateli elementu *Světlo nejvýše* (remíza se nepočítá), získáte také zdroje odpovídající žetonu pokladu umístěnému na poli vpravo. V tomto příkladu by šlo o 2 lektvary.



Skrýše

Skrýše jsou zvláštní karty dobrodružství, které vám na konci hry umožní získat vítězné body za žetony pokladů uložené na polích těchto karet a také za zdroje ve vaší zásobě, uvedené v textu karty.

Příklad: Karta *Jeskyně v kořenech*, což je skrýš elementu *Země*, na sobě má tři prázdná pole a symbol orbů v levém horním rohu. Tato skrýš vám na konci hry přinese body za každý symbol zdroje na umístěných žetonech. Pokud se tedy na jednom žetonu nachází dva symboly zdrojů (ať už s lomítkem, nebo bez něj), získáte za něj 4 vítězné body.



Aury

Aury jsou karty dobrodružství, které můžete v rámci volných akcí připojit k jiné kartě ve své herní oblasti, a tím tuto kartu **posílit**. Připojení nemusíte provést ve chvíli, kdy auru získáte. Jakmile auru získáte, můžete ji buď okamžitě připojit k některé z karet v herní oblasti, nebo ji do své herní oblasti umístit bez připojení. Karta typu aura se nikdy nestane součástí karet ve vaší ruce. Auru lze posílit pouze kartu, kterou lze aktivovat při akci svolání jednotek (*nad názvem akce je uveden symbol jednotky*). Každá taková karta v herní oblasti může být posílena nejvýše jednou auru. **Auru nelze posílit počáteční kartu.** Jakmile je aura ke kartě připojena, nelze ji odstranit. Výjimku tvoří situace, kdy je karta, ke které je aura připojena, odhozena nebo pokud znovu zaplatíte cenu aury, a připojíte ji tak k jiné kartě v herní oblasti.

Příklad: *Chaotická aura*, připojená ke kartě *Citadela*, hráči dává šanci, že válečník, kterého sem během akce svolání jednotek umístí, vyvolá dva posuny na stupnici slávy. Může se ale také stát, že hráč žádný posun nezíská.





Hradby

Hradby jsou karty dobrodružství, které vám přináší zdroje vždy, když některý z protivníků postoupí na ukazateli síly elementu odpovídajícího elementu dané hradby.



Zbraně

Zbraně jsou karty dobrodružství, které kromě schopností uvedených na kartě nemají v základní hře jiný účinek.



Dávnozem se rozprostírá napříč mnoha říšemi. Velké množství pokladů láká mnoho vzájemně soupeřících frakcí a občas zkrátka dojde ke konfliktu. V Dávnozemí se takové konflikty řeší bitvami.

Bitva se vždy odehrává pouze v jedné říši. Bitvy se může účastnit libovolný počet hráčů a také libovolný počet jednotek, navíc se do ní může také zapojit nestvůra. Bitvy se vždy účastní všechny jednotky v dané říši, a ačkoliv může být v každé bitvě několik účastníků, vítězem se vždy stane nejvýše jeden z nich.

Mírumilovný začátek

K bitvám ve hře nedochází, dokud **všichni** hráči poprvé neprovedli akci svolání jednotek (viz str. 10). Každá hra začíná obdobím míru (viz *Stupnice slávy na následující straně*).

Vyvolání bitvy

Bitva nastane, jakmile **umístíte** jednu ze svých jednotek do říše obsazené libovolnou jednotkou protivníka a/nebo nestvůrou. K vyvolání bitvy může dojít také tím, že do obsazené říše vtrhne nestvůra (viz *Nestvůry na str. 18*).

Ve vzácném případě, kdy dojde k vyvolání dvou bitev zároveň, vyhodnoťte každou bitvu zvlášť. Aktivní hráč rozhodne, která bitva se vyhodnotí jako první.

Bitvy vždy proběhnou až POTÉ, co

vyhodnotíte akci říše. Pokud svoji jednotku umístíte do obsazené říše nebo do říše, do které vtrhne nestvůra, nejdříve vyhodnoťte akci dané říše. Teprve pak dojde k vyhodnocení bitvy. Někdy může také dojít k situaci, kdy účinky na kartách změni podmínky v říši takovým způsobem, že k vyvolání bitvy nedojde.

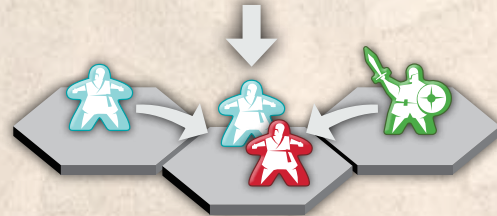
Průběh bitvy

1

Připojte jednotky do bitvy

Jednotky v sousedících říších se mohou přemístit a **připojit** se do bitvy. Počínaje hráčem po levici aktivního hráče a konče aktivním hráčem může každý z hráčů zvolit libovolné své jednotky ze **sousedících** říší, které přemístí a připojí do bitvy.

Do bitvy se mohou připojit všichni hráči, kteří mají v sousedících říších jednotky, dokonce i hráči, kteří zatím v říši, kde má proběhnout bitva, žádné jednotky nemají. Rozhodnutí o připojení sousedících jednotek každý hráč provede pouze jednou, nemůže tedy přidat více jednotek později.



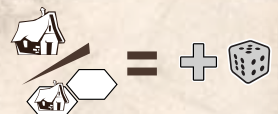
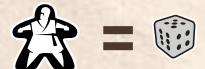
Bitvy se účastní pouze hráči, kteří mají v bitvě jednotky. Sídla přidávají kostky pouze hráčům účastnícím se bitvy.

2

Určete počet bojových kostek

Každý hráč si na základě svých jednotek účastnících se bitvy vezme odpovídající počet bojových kostek. Pokud má některý z hráčů sídlo v říši, kde se bitva odehrává, může si do bitvy přidat 1 kostku navíc. Hráči, kteří mají sídlo v sousedících říších, si za každé sídlo mohou do bitvy přidat 1 kostku navíc. Maximální počet kostek, kterými může hráč v bitvě házet, je šest.

Pokud se bitvy účastní nestvůra, bude za ni kostkami házet některý z hráčů. Počet kostek odpovídá bojové síle nestvůry. Bojová síla nestvůry je uvedena v pravém dolním rohu karty nestvůry.



3

Utratte meče pro získání dalších kostek

Počínaje hráčem po levici aktivního hráče a konče aktivním hráčem každý hráč oznámí, kolik mečů utratí. Za každý utracený meč hráč získá kostku do bitvy navíc.

Během této fáze mohou hráči také použít kouzla nebo schopnosti, které jim přidávají kostky navíc. Maximální počet kostek, kterými může každý z hráčů házet, je však stále šest.



4

Hodte bojovými kostkami

Všichni hráči zároveň hodí všemi svými bojovými kostkami. Pokud se bitvy účastní nestvůra, jeden z hráčů hodí kostkami nestvůry.

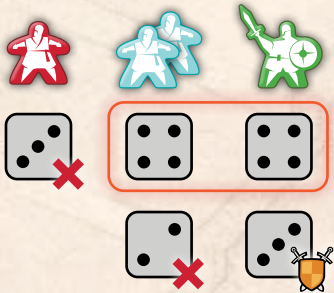
Po hodu kostkami mohou hráči použít kouzla nebo schopnosti, které jim umožňují opakovat hod nebo jinak změnit výsledek jejich hodů.



5

Určete vítěze bitvy

Po hodu kostkami porovnejte, komu padlo nejvyšší číslo. Čísla na kostkách se nesčítají, porovnejte pouze kostku s nejvyšším číslem každého hráče (*a případné nestvůry*). Účastník bitvy s nejvyšším číslem bitvu vyhrál. Pokud dojde u nejvyšších čísel ke shodě, porovnejte druhé nejvyšší číslo na kostkách. Pokud opět dojde ke shodě, porovnejte třetí kostku atd. Pokud účastník bitvy nemá další kostku k porovnání, považujte to, jako by měl kostku s číslem 0.



Pokud nelze určit vítěze ani poté, co byly porovnány všechny kostky, jsou poraženi všichni účastníci bitvy (tzn. všichni hráči i případná nestvůra). Pokud bitvu vyhraje nestvůra, zůstane v dané říši.

7

Odstraňte poražené bojovníky

Všichni poražení hráči přemístí všechny své jednotky z říše, kde se bitva odehrála, do Podsvětí. Pokud byla poražena nestvůra, jednoduše ji odstraňte z Dávnozemě a společně s její kartou ji odložte stranou. Sídla nejsou jednotky, proto se nikdy neodstraňují.

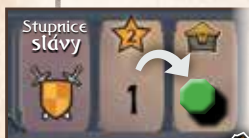


6

Vítěz bitvy získá slávu

Hráč, který bitvu vyhrál, postoupí na stupnici slávy o jedno pole vpřed a získá uvedenou odměnu (*viz Stupnice slávy níže*).

Pokud se bitvy účastnila nestvůra, může si vítěz místo výše uvedeného zisku slávy posílit element, který odpovídá elementu poražené nestvůry. V takovém případě hráč postoupí o jednu úroveň výš na ukazateli síly daného elementu (*hráč při bitvě vstřebal moc této nestvůry*).



Podsvětí

Za každou jednotku, kterou umístíte do Podsvětí, ať už v důsledku bitvy, nebo z jiného důvodu, získáte 1 meč. Takto získané meče představují touhu vaší frakce po odplatě za vaše padlé. Naštěstí není Podsvětí od Dávnozemě až tak vzdálené a vaše jednotky se z něj vrátí pokaždé, když provedete akci svolání jednotek.



Stupnice slávy

Mírumilovný začátek

Jakmile poprvé provedete akci svolání jednotek, přemístíte poslední bodovací žeton ze svého pořadače frakce na stupnici slávy na pole nejvíce vlevo. Dokud k tomuto nedojde, nemůžete získat slávu. Navíc, dokud **všichni** hráči neprovedou alespoň jednu akci svolání jednotek a neumístí své bodovací žetony na stupnici slávy, nemůže být vyvolána bitva žádného typu.



Pokaždé, když vyhrajete bitvu, získáte slávu. Pokaždé, když svůj žeton na stupnici slávy posunete na následující pole, okamžitě získáte odměnu uvedenou na daném poli. Na stupnici slávy se nachází odměny jako: zisk 2 VB, zisk 1 libovolného zdroje, zisk 1 síly libovolného elementu, zisk 1 orbu (orb získá pouze hráč, který pole dosáhne jako první, ostatní hráči při dosažení získají 2 VB) a zisk 2 libovolných zdrojů. Slávu můžete získávat i poté, co dosáhnete posledního pole na stupnici slávy. V takovém případě ponechte svůj žeton na posledním poli a pokaždé, když získáte slávu, získáte 2 VB.

Příklad bitvy

Nastražená past Strážců Rovnokraje

Lukáš hraje za frakci Strážci Rovnokraje ☀️ a chtěl by umístit jednotku na Povolávací portál, aby mohl povolát svého válečníka. Během svého předchozího tahu umístil dělníka do sousedící říše (A), aby získal potřebné zdroje a v případě vypuknutí bitvy jej mohl do bitvy připojit.

♦ Lukášův protivník Jiří, který hraje za Elfy z Vřesoviště 🍄, umístí dělníka na Povolávací portál (B). Jiřího jednotka naštěstí Lukášovi nebrání v umístění vlastní jednotky. Podle původního plánu Lukáš umístí svého druhého dělníka na Povolávací portál (C) a před vyvoláním bitvy vyhodnotí akci říše, při které zaplatí 2 nástroje a 1 meč, a povolá tak svého válečníka do své přípravné oblasti.



Bitva začíná!

♦ Jiří sedí po Lukášově levici, což znamená, že jako první rozhoduje, zda do bitvy připojí své sousedící jednotky. Má sice dva sousedící dělníky, ale díky schopnosti své frakce „Dlouhé luky“ tyto dělníky do bitvy přidávají jednu bojovou kostku navíc i ze sousedících říší (D), proto nemá smysl je přemístit a riskovat jejich ztrátu. Následuje třetí hráč Milan, který hraje za Ničemné zlobry 🐉, a musí se rozhodnout, zda se do bitvy také připojí. K Lukášovu překvapení se rozhodne do bitvy připojit se svým drakem (E). Milan do bitvy také získá jednu bojovou kostku díky sousedícímu sídlu (F).



♦ Pravděpodobnost Lukášovy výhry se náhle snížila a je na něm, aby se rozhodl, zda do bitvy připojí svého druhého dělníka. Právě ale nastal správný okamžik pro spuštění naplánované pasti! Lukáš zahraje kouzlo Přeměna a vymění svého sousedícího dělníka za nově povoláného válečníka (G), a teprve toho připojí do bitvy. Válečník Strážců Rovnokraje navíc spustí svoji schopnost Síla kopyt, díky které může jednu ze svých bojových kostek nastavit na číslo 6. „Teď se ukažte!“ zaburácí Lukáš na celou místnost.



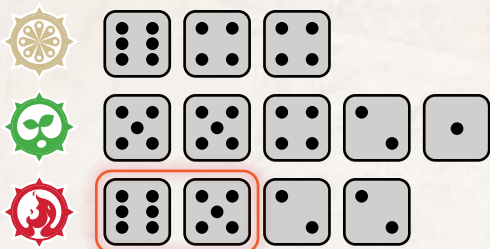
♦ Všichni hráči si zvolili, se kterými jednotkami se chtějí bitvy účastnit. Nyní je čas zjistit, kolika kostkami bude každý z hráčů házet. Lukáš do bitvy vstupuje se svým přeměněným válečníkem (2 kostky) a neohroženým dělníkem (1 kostka), házet by proto měl 3 bojovými kostkami, jednu z kostek válečníka rovnou otočí na číslo 6. Jiří, který bojuje se třemi elfími dělníky (1 kostka za každého), bude házet 3 bojovými kostkami. Milan bude bojovat s mocným drakem (3 kostky), kterého podpoří jeho sousedící sídlo (+1 kostka), bude tedy házet celkem 4 bojovými kostkami.



♦ Každý hráč se teď může rozhodnout, jestli utratí nějaké meče, a získá tak kostky navíc. Jiří je první na řadě a rozhodne se utratit 1 meč a 1 zlatou minci (žolík nahrazující meč), zvýší si tedy počet svých bojových kostek na 5. Milan a Lukáš se rozhodnou neutratit žádné meče.

♦ V této vypjaté chvíli všichni hráči hodí svými kostkami. Výsledek je těsný.

♦ Milanův drak ve své zuřivosti zmasakroval elfy i kentaury. Za vítězství v bitvě si Milan posune svůj bodovací žeton na stupnici slávy a získá 2 VB, posune tedy svůj bodovací žeton na stupnici vítězných bodů o 2 pole. Lukáš z říše odebere svého válečníka a dělníka a přemístí je do Podsvětí, získá za to 2 meče. Jiří si vezme pouze dělníka z Povolávacího portálu a taky jej přemístí do Podsvětí, získá tak 1 meč. S meči navíc teď můžou kentaurové a elfové začít připravovat plány na odplatu zlobrům.



Síla elementů

Během hry budou vaše frakce odhalovat skryté záhady Dávnazemě, budou tak čerpat moc jednotlivých elementů a postupně získávat na síle.

Ukazatele síly elementů

Ve hře existuje 8 různých elementů. Každý element má svůj vlastní ukazatel síly. Tyto ukazatele naleznete na desce elementů. Během každé hry však budete používat pouze některé z těchto ukazatelů. Ukazatel síly každého elementu má 5 úrovní a uprostřed všech ukazatelů je malá kruhová oblast, která nepatří žádnému z elementů. První úroveň na ukazateli je označena číslem 2.

Vždy, když získáte sílu určitého elementu, a tedy posunete svůj bodovací žeton na další úroveň ukazatele, vzdalujte se od středu desky směrem k vyšším bodovým hodnotám. Každá úroveň je označena číslem. Toto číslo uvádí počet vítězných bodů, které získáte na konci hry při závěrečném bodování. Protože se u závěrečného bodování k síle elementů vztahuje několik typů bodování, je dosažení vysokých úrovní **velmi důležité**.

Žetony síly elementů


Každý hráč může na ukazatele síly umístit nejvýše 4 bodovací žetony. Na začátku hry se jeden z těchto žetonů nachází na první úrovni ukazatele síly elementu odpovídajícího frakci hráče (*pole s hodnotou 2*), zbylé tři žetony zatím na žádné ukazatele neumísťujete. V průběhu hry budete získávat sílu stejného nebo jiných elementů, a to kdykoliv získáte kartu dobrodružství, postavíte sídlo, nebo v důsledku jiných herních účinků.

Jakmile poprvé získáte sílu jiného než počátečního elementu, umístíte jeden ze svých tří nevyužitých bodovacích žetonů na první úroveň příslušného ukazatele (*pole s hodnotou 2*). Kdykoliv od této doby získáte sílu daného elementu, posuňte žeton o jednu úroveň výš. Pokud již máte všechny čtyři bodovací žetony na ukazatelích a získáte sílu nového elementu, můžete buď přemístit jeden z dříve umístěných žetonů na první úroveň ukazatele nově získaného elementu, nebo můžete zisk síly ignorovat.

Kdykoliv z jakéhokoliv důvodu získáte novou kartu dobrodružství nebo postavíte sídlo, zvyšte si sílu odpovídajícího elementu. O získanou sílu elementu nelze přijít, a to ani pokud přijdete o kartu dobrodružství (*výjimkou je dobrovolné přemístění žetonu na ukazatel jiného elementu*).



Příklad: Zisk síly elementu

Alena, která hraje za Skřety ohnivé čarodějky , se vypraví do podzemí a utratí 3 nástroje, za které si pořídí kartu Obloukový most. Tím si zvýší sílu elementu Řád o jedna, čímž dosáhne páté úrovně a získá orb!



Rozhodne se nově získaný orb využít a okamžitě jej v rámci volné akce umístit do nabídky odměn na pole se symboly 2 lektvarů. Uvedené lektvary získá a v rámci (dosud nedokončené) výpravy do podzemí je rovnou utratí a koupí si za ně druhou kartu dobrodružství.



Nejvyšší úroveň u každého ukazatele síly elementů použitých ve hře obsahuje jeden orb.

Tento orb získá pouze první hráč, který této úrovni dosáhne. (Informace ohledně využití orbů naleznete v oddíle Volné akce na str. 12.)



Nestvůry

V říších Dávnozemě se ukrývají strašlivé bytosti, které jsou hrozbou pro každého, kdo se opováží jim zkřížit cestu. Na začátku hry se v Dávnozemí bude nacházet nejvýše jedna nestvůra. Jakmile v průběhu hry při umisťování nové říše vytáhnete dílek Doupě, objeví se v Dávnozemí nová nestvůra.



Každá nestvůra zastupuje jeden element. Na její kartě naleznete bojovou sílu (počet bojových kostek v bitvě) a jednu nebo více zvláštních schopností. Jakmile se v Dávnozemí nachází nestvůra, umístěte její kartu poblíž stojánu (nebo miniaturu) této nestvůry. Hráči tak jednoduše uvidí, jakými schopnostmi nestvůra disponuje.



Schopnost nestvůry

Bojová síla

Odměna za poražení nestvůry

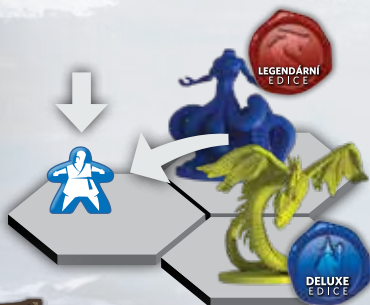
Zvukové podstavce: Legendární edice hry obsahuje i sadu zvukových podstavců, které lze použít s libovolnou miniaturou nestvůry. Podstavce jsou vyrobeny v barvě všech osmi elementů s jedním podstavcem v šedé barvě navíc pro výjimečné nestvůry (viz Zvukové podstavce na str. 23).

Vtrhnutí nestvůry do říše


Pokud umístíte svoji jednotku do říše, která sousedí s nestvůrou, nestvůra do této říše vtrhne a vyvolá bitvu. Pokud jste však teprve na začátku hry a ve světě zatím panuje mír (viz Mírumilovný začátek na str. 14), nestvůra do říše nevtrhne.

V každé říši se může nacházet vždy nejvýše jedna nestvůra.

Proto žádná nestvůra nikdy nevtrhne do říše, ve které se již nachází jiná nestvůra. Pokud s říší, na kterou umisťujete jednotku, sousedí více než jedna nestvůra, zvolte pouze jednu z nich, která do říše vtrhne.



Schopnosti nestvůr

Nestvůry mohou mít různé schopnosti. Některé nestvůry mají schopnosti, které ovlivňují průběh bitvy nebo přemísťování jednotek, jiné do hry vnášejí určitá pravidla, která platí, dokud se nestvůra nachází v Dávnozemí. **Schopnosti se symbolem řetězu  platí neohledně na to, zda je nestvůra ovládnána některým z hráčů, nebo ne (viz Ovládnutí nestvůry níže).**

Během mírumilovného začátku jsou nestvůry zalezlé ve svých doupatech. To znamená, že se neúčastní bitev, ani nevtrhnou do sousedící říše, jejich schopnosti navíc nejsou aktivní.




Poražení nestvůry

Jakmile je nestvůra poražena v bitvě nebo v důsledku jiného herního účinku, nepřemísťujte ji do Podsvětí. Místo toho nestvůru i s její kartou odložte stranou. Určité herní účinky mohou poražené nestvůry ovlivnit, ve většině případů se však nestvůra do hry již nevrátí.



Ovládnutí nestvůry

Některé herní účinky vám umožní nestvůru ovládnout. Pokud nestvůru ovládnete, vezměte si její kartu k sobě tak, aby na ni ostatní hráči viděli. Také si vezměte stojánek (nebo miniaturu) nestvůry a **okamžitě** jej umístěte do své přípravné oblasti. **Ovládaná nestvůra se nyní považuje za vaši jednotku, ne za nestvůru.** Ovládaná nestvůra je plně pod vaší kontrolou a pravidla vtrhnutí do říše pro ni již neplatí. Všechny schopnosti nestvůry však stále platí.

Pokud má schopnost uvedený symbol řetězu , může tuto schopnost vlastník ovládané nestvůry využívat. Pokud schopnost říká „Dokud se *jméno nestvůry* nachází v Dávnozemí“, schopnost platí, pouze pokud se ovládaná nestvůra nachází na dílku některé z říší, a naopak neplatí, pokud se nestvůra nachází v přípravné oblasti hráče. Pokud byla vámi ovládaná nestvůra odeslána do Podsvětí, získáte 1 meč a vyhodnotíte případné další účinky jako obvykle, poté je poražena a její ovládnutí končí. Odložte kartu nestvůry a její stojánek (nebo miniaturu) stranou k ostatním poraženým nestvůrám.



Návrat do Doupě

Některé herní účinky mohou způsobit, že se nestvůra vrátí zpět do svého Doupě. Pokud k tomu dojde, umístěte stojánek (nebo miniaturu) na odpovídající Doupě v Dávnozemí. Pokud se na dílku nachází nějaké jednotky, jsou odeslány přímo do Podsvětí. Pokud se na dílku nachází jiná nestvůra, přemísťte ji do nejbližší neobsazené říše (tu zvolí aktivní hráč). Pokud se v Dávnozemí nenachází žádné neobsazené říše, vytlačena nestvůra je poražena.

Konec hry

Hru je možné ukončit dvěma způsoby:



Osídlení Dávnozemě! Jakmile některý z hráčů postaví své šesté (tedy poslední) sídlo, spustí se konec hry.

Zmapování Dávnozemě! Jakmile některý z hráčů dobere poslední dílek říše, spustí se konec hry.

Jakmile dojde ke spuštění některého z těchto konců hry, všichni hráči odehrají ještě jeden tah, **včetně hráče, který konec hry spustil**. V posledním tahu hry se pokuste co nejlépe využít své zbylé orb a provést všechny potřebné volné akce.

★ Bodování v průběhu hry

V průběhu hry můžete získávat vítězné body (VB) z mnoha různých zdrojů, například z polí na stupnici slávy či z nabídky odměn, v rámci seslání určitých kouzel, za splnění úkolů, z různých akcí uvedených na kartách ve vaší herní oblasti a ze schopností nestvůr. Jakmile během hry získáte vítězné body, posuňte svůj bodovací žeton na stupnici vítězných bodů o daný počet polí. Většinu bodů však získáte až na konci hry.

★ Závěrečné bodování

Na konci hry vyhodnoťte následujících šest kroků. V každém kroku obodujte všechny hráče, teprve poté přejděte k dalšímu kroku. Dokud nevyhodnotíte všechny kroky, nechte sídla a bodovací žetony na svých místech.

1 Za každý získaný, ale neumístěný orb získáte 1 VB

2 Bodování dosažené síly elementů

Zkontrolujte pozice svých bodovacích žetonů na ukazatelích síly elementů. Získáte vítězné body odpovídající číslu uvedenému vedle úrovně, na které máte žeton. Žeton, který se na žádném ukazateli nenachází, má hodnotu 0 VB.



3 Bodování sídel

Obodujte všechna svá sídla. Za každé sídlo získáte VB v hodnotě vámi dosažené síly elementu říše, ve které se sídlo nachází.



Poznámka: Počet symbolů elementu na dílku říše nemá na bodování vliv.

4 Bodování karet v herní oblasti

Obodujte svoji počáteční kartu a karty dobrodružství ve své herní oblasti. Za každou kartu získáte VB v hodnotě dosažené síly elementu uvedeného na kartě.

Počáteční kartu obodujte vždy, karet dobrodružství však můžete obodovat pouze omezený počet. Za každé sídlo, které jste v průběhu hry postavili, můžete obodovat nejvýše 3 karty dobrodružství libovolného elementu.



5 Bodování skryší

Některé karty v herní oblasti mají uvedený text, díky kterému můžete během závěrečného bodování získat VB navíc. Tyto karty jsou označeny ikonou zavřených dveří (uvedenou vpravo) a tučným nápisem **Skrýš**. Řiďte se textem uvedeným na kartě, případně vyhledejte vysvětlení v sešitě Dodatek.



6 Bodování karet proroctví

Podle aktuálního počtu vítězných bodů hráči v pořadí od posledního k prvnímu odhalí všechny karty proroctví ve své ruce. Každou kartu obodujte podle textu uvedeného na kartě.



Hráč s nejvyšším počtem bodů se stává vítězem a právoplatným vládcem Dávnozemě! Pokud mezi hráči nastane remíza, rozhoduje počet zdrojů (včetně karet magie) v zásobě. Pokud remíza trvá, o titul vládce Dávnozemě se tito hráči dělí a pravého vládce určí až následující hra.



Volitelné herní varianty

Legenda Dávnozemě je hra, kterou lze jednoduše rozšířit, a mnoha způsoby tak upravit herní zážitek. Kromě základní úrovně rozmanitosti, kterou vám nabízí jednotlivé frakce, různorodé karty či volba nestvůr, můžete do hry navíc zapojit žoldáky, ruinu Orákulum, minirozšíření Matka draků, případně minirozšíření Ledový obr.

Další zajímavou herní variantou je týmová hra 2v2, ve které se utkají čtyři hráči ve dvou týmech po dvou hráčích. Hru si také můžete okořenit výběrem karet magie při přípravě hry, zamícháním karet průchodů do balíčků karet dobrodružství při přípravě hry, využitím žetonů taktiky, případně zvukových podstavců, které jsou dále popsány v tomto oddíle.

Varianta hry pro jednoho hráče, pojmenovaná *Přízraky Dávnozemě*, představuje další zajímavý způsob, jak hru hrát. Nabízí totiž náročnou výzvu při zachování zážitku podobajícího se hře dvou hráčů (viz sešit *Přízraky Dávnozemě*).

Ruina Orákulum

Příprava: Viz Příprava hry na straně 5.

Průběh hry: Jakmile umístíte jednotku do ruiny Orákulum, můžete si dobrat buď jednu kartu dobrodružství, nebo jednu kartu magie.

Pokud si zvolíte kartu dobrodružství, vyberte si z pořadače podzemí jednu kartu dobrodružství lícem vzhůru a zaplaťte uvedenou cenu. Kartu si umístíte do své herní oblasti. Na ukazateli síly elementu si o 1 zvýšíte sílu odpovídajícího elementu (viz *Síla elementů* na str. 17).

Zvláštní pravidla: Orákulum může prodloužit herní dobu a také způsobit „protočení“ karet v balíčcích dobrodružství. Pamatujte, že všechny odhozené karty dobrodružství zůstávají ve hře naspodu svých balíčků a mohou se ve hře znovu objevit.

Orákulum není součástí standardního vydání hry, můžete jej však pořídit na www.foxinthebox.cz.



Žoldáci v Dávnozemí

Dávnozem je zemí příležitostí a po celém království kolují zvěsti o zkušených bytostech, které jsou ochotny bojovat za stranu, která jim zaplatí. Žoldáci jsou volitelné jednotky, které do hry můžete libovolně přidat během přípravy hry. Každý žoldák má jiný počet bojových kostek a také svou unikátní schopnost.

Příprava: Žoldáka připravíte jednoduše tak, že umístíte stojánek (*nebo miniaturu*) a odpovídající kartu na místo, odkud na ni na začátku hry všichni hráči dobře uvidí a dosáhnou.

Průběh hry: Během svého tahu můžete jako volnou akci zaplatit buď zlatou minci, nebo orb a najmout si žoldáka. Umístíte ho jako jednotku do své přípravné oblasti, můžete ho rovnou využít. Pokud jste zaplatili zlatou mincí, žoldák vám bude sloužit do konce vaší následující akce svolání jednotek (viz str. 10). Pokud jste zaplatili orbem, bude vám žoldák sloužit až do konce hry.

Zvláštní pravidla

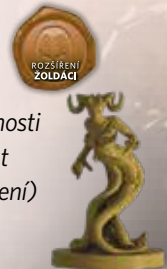
Podsvětí

Pokud je žoldák odeslán do Podsvětí, chová se stejně jako jakákoliv jiná jednotka. Jakmile je vámi zaplacený žoldák odeslán do Podsvětí, získáte meč. Na rozdíl od poražených ovládaných nestvůr se žoldák najatý pomocí zlaté mince považuje za vaši jednotku až do konce vašeho tahu, ve kterém provedete akci svolání jednotek. Nedojde tedy k jeho odstranění a po vaší akci svolání jednotek bude opět dostupný k najmutí.

Schopnosti žoldáků

♦ **Minotaur** je tvrdý bojovník, který za vás v případě potřeby neohroženě vtrhne do bitvy. Jeho schopnost *Zteč mu umožňuje vtrhnout do sousedících říší stejně, jako to dělají běžné nestvůry. Tato schopnost je volitelná a lze ji využít, kdykoliv některý z protivníků umístí svoji jednotku do říše sousedící s Minotaurem.*

♦ **Miméza** je všestranná spojenkyně, která se za správnou cenu s potěšením nechá najmout. Její schopnost *Napodobení jí umožňuje v každém tahu použít jednu schopnost některé jiné vaší jednotky, s výjimkou schopnosti dělníků Stavba. Může jít o zvláštní schopnost pokročilé jednotky (Let, Teleportace, Napadení) nebo frakční schopnost jednotky (Oslepující záře, Temný závoj, Mocné hejno atd.), a to nehledě na to, zda již byla napodobovaná jednotka povolána.*





Matka draků Minirozšíření

V království se vypráví pověsti o obrovském mocném drakovi, který údajně vládne ruinám Dávnozemě a obává se ho celá země. Minirozšíření Matka draků obsahuje kartu nestvůry, dílek říše (Dračí sluj), stojánek, miniaturu a 5 žetonů dračího pokladu.



Příprava: Během přípravy hry, poté co sestavíte Dávnozem, zamíchejte dílek Dračí sluj do horní poloviny zásoby říší. Jakmile v průběhu hry při umísťování nové říše vytáhnete Dračí sluj, přidejte ji podle běžných pravidel do Dávnozemě a umístěte na ni stojánek (nebo miniaturu) Matky draků společně s 3 náhodně lícem dolů zvolenými žetony dračího pokladu.

Průběh hry: Jakmile umístíte jednotku do říše Dračí sluj, získáte 1 zlatou minci. Žeton dračího pokladu však získáte pouze jediným způsobem: musíte Matku draků porazit v bitvě. Žetony dračího pokladu (na rozdíl od žetonů pokladů) nechávejte v Dračí sluji umístěné lícem dolů.

Doporučujeme hrát hru vždy nejvýše s jedním minirozšířením, tzn. buď s Matkou draků, nebo s Ledovým obrem.

Zvláštní pravidla

Schopnosti Matky draků

- ♦ **Všudypřítomná hrozba:** Kdykoliv je do některé z ruin (nikoliv do říše elementů) umístěna jakákoliv jednotka, Matka draků do této ruiny vtrhne (jedná se o schopnost navíc k běžnému vtrhnutí do sousedících říší).
- ♦ **Ohromná síla:** Matka draků vždy opakuje hod všemi svými kostkami, na nichž padlo číslo 1. Schopnost se opakuje, dokud na žádné z kostek není číslo 1. Matku draků navíc nelze ovládnout.
- ♦ **Houževnatost:** Pokud nad Matkou draků zvítězíte v bitvě, posuňte se na stupnici slávy a zároveň si vezměte 1 žeton dračího pokladu.
- ♦ **Ochranářský pud:** Matka draků se po každé bitvě vždy vrátí zpět do říše Dračí sluj.
- ♦ **Žetony dračího pokladu (během hry použijete pouze 3):** Matka draků je natrvalo poražena, jakmile dojde k odebrání všech 3 žetonů dračího pokladu.



Ledový obr Minirozšíření

V odlehlých krajích Dávnozemě se za velkým mostem Bifröst nachází mocný Ledový obr a chrání tu nejposvátnější říši v celé zemi. Minirozšíření Ledový obr obsahuje kartu nestvůry, dílek říše (Most Bifröst), stojánek a miniaturu.



Příprava: Během přípravy hry, poté co sestavíte Dávnozem, zamíchejte dílek Most Bifröst do horní poloviny zásoby říší. Most Bifröst se nepovažuje ani za říši elementu, ani za ruinu.

Průběh hry: Jakmile v průběhu hry při umísťování nové říše vytáhnete dílek Most Bifröst, umístěte jej tak, aby sousedil pouze s jednou říší v Dávnozemí. Dílek umístěte tak, aby s existující říší sousedil stranou se symbolem 2 VB. Poté doberte další dílek říše a umístěte jej na druhou stranu mostu (tak, aby sousedil se stranou mostu se symbolem 10 VB). Ledového obra umístěte na dílek Most Bifröst (jak je znázorněno symbolem Doupěte). Jakmile v průběhu hry umístíte na Most Bifröst jednotku, získáte 1 kartu magie.

Doporučujeme hrát hru vždy nejvýše s jedním minirozšířením, tzn. buď s Matkou draků, nebo s Ledovým obrem.

Zvláštní pravidla

Most není symetrický, má začátek (2 VB) a konec (10 VB). Jakmile postavíte sídlo na dílek sousedící se začátkem nebo koncem mostu, získáte navíc uvedené body. Ke zbývajícím čtyřem stranám Mostu Bifröst nesmíte umístit žádný dílek.

Poznámka: Na dílek sousedící s koncem Mostu Bifröst můžete jednotky umísťovat stejně jako na jakýkoliv jiný dílek ve hře.

Týmová hra 2v2

Občas vám určitě přijde vhod, když se vás při snaze získat sílu elementů Dávnazemě alespoň jedna osoba nebude snažit zabít! Týmová hra 2v2 obsahuje několik zajímavých změn základních pravidel, díky kterým se sice každý hráč bude snažit získat co největší počet bodů, zároveň ale také bude muset spolupracovat se svým spoluhráčem.

Příprava hry: Vytvořte dva týmy, každý po dvou hráčích. Hru připravte podle běžných pravidel pro čtyři hráče a rozсадte se tak, aby spoluhráči v týmech seděli vedle sebe (*jedná se o nutnou podmínku kvůli jejich spolupráci*). Podle běžných pravidel hodte kostkami a určete, kdo bude začínající hráč. Pozor, tento hráč nemusí nutně začínat. Vítězný hod pouze určí, který z týmů hru zahájí, prvním hráčem ale bude ten hráč z vítězné dvojice, který sedí „nejdále po směru hodinových ručiček“. Díky tomu hru zahájí hráč z jednoho týmu, poté následuje tah obou hráčů z druhého týmu a nakonec svůj tah odehraje druhý hráč z prvního týmu.

Cíl týmové hry: Cílem hry je mít společně jako tým nejvyšší počet bodů. Jednoduše na konci hry sečtete bodové zisky obou hráčů z každého týmu a poté oba týmy porovnejte.

Zvláštní pravidla

Karty magie: Karty v ruce můžete kdykoliv ukázat svému spoluhráči. Doporučujeme tuto možnost využívat.

Během svého tahu si můžete jako volnou akci se svým spoluhráčem vyměnit karty magie, které máte v ruce, vždy ale musíte karty vyměnit jednu za jednu. Pokud v ruce nemáte kartu, kterou byste svému spoluhráči mohli nabídnout, nemůžete od něj žádnou kartu přijmout. Během tahu si můžete karty magie vyměnit, kolikrát chcete.



Karty dobrodružství: Jakmile získáte kartu dobrodružství, můžete ji okamžitě dát svému spoluhráči. Sílu příslušného elementu si vždy zvýší hráč, který si kartu ponechá, v takovém případě by si ji tedy zvýšil váš spoluhráč. Pokud by některá kouzla nebo účinky měly uškodit vašim protivníkům, vašemu spoluhráči neškodí.

Bitvy a meče: Pokud dojde k bitvě a vy i váš spoluhráč máte jednotky ve stejné říši, bojujete i proti sobě navzájem, jako při běžné hře. Před bitvou můžete utratit své meče a posílit tak svého spoluhráče, a to dokonce i když se bitvy neúčastníte.

Ovládané nestvůry (🔗): Schopnosti ovládaných nestvůr může využívat pouze jejich majitel.



Výběr karet magie

Ze všech největších magických tajemství Dávnazemě všichni nejvíce prahnou po znalosti kouzel, úkolů a proroctví, která budou tvořit jejich herní osud. Tato varianta hry hráčům umožňuje během přípravy hry provést výběr karet magie.

Příprava: Každému hráči na začátku hry rozdejte 7 karet (*místo běžného počtu 5 karet*). Hráči si budou tyto karty vybírat a vytvoří si tak svoji počáteční ruku magických karet.

Průběh hry: Každý hráč si zvolí 1 kartu, kterou si ponechá, a zbylé karty předá hráči po své levici. Proces opakujte, dokud si všichni hráči nezvolí 5 karet. Zbývající (*tj. nevybrané*) karty odhodte na odhazovací balíček.



Dobrodružství bez karet průchodů

Tam, kam máme namířeno, nepotřebujeme žádné průchody! Tato varianta ze hry odstraní předvídatelný prvek „engine building“, který představují počáteční karty průchodu jednotlivých elementů. Hra vám tak nabídne nepředvídatelný a silný asymetrický začátek.

Příprava: Při přípravě pořadače podzemí odeberte karty průchodu všech elementů, které ve hře používáte, a umístěte je dospod odpovídajících balíčků. (*Karty průchodu elementů, které ve hře nepoužíváte, ponechte lícem dolů navrchu jejich balíčků, lépe tak rozeznáte uzamčené elementy*). Otočte horní karty dobrodružství u balíčků všech ve hře používaných elementů a před zahájením hry se s nimi seznámte.



Průběh hry: Průběh hry se nijak nemění: Pokud máte získat kartu dobrodružství, např. pomocí akce říše nebo karty magie, řidte se běžnými pravidly.

Nehleďte na to, jak tvrdě se připravujete na svoji dokonalou příležitost k osídlení říše nebo svolání svých jednotek, v Dávnozemi občas může vaše pečlivě připravené plány zhatit nečekaný pohyb nestvůry nebo akce některého z vašich protivníků. A přesně pro tyto případy se vám budou hodit žetony taktiky.

Příprava: Na začátku hry dejte každému hráči jeden žeton taktiky. Hráči si tento žeton ponechají ve svém pořadači frakce (nebo někde poblíž něj) a umístí jej lícem vzhůru na aktivní stranu, na které je napsán text „TAKTIKA“.

Průběh hry: V sedmém kroku vyhodnocení bitvy může jeden nebo i více hráčů vyčerpat svůj aktivní žeton taktiky.

Vyčerpání označíte tak, že otočíte žeton ze strany s nápisem „TAKTIKA“ na opačnou stranu. Díky tomu si v Dávnozemi můžete ponechat všechny jednotky, které by jinak byly odstraněny. Jednotky hráčů, kteří vyčerpali žeton taktiky, zůstanou ve stejné říši a pouhá jejich přítomnost další bitvy v následujících kolech nevyvolá. Umístění další jednotky do této říše však bitvu vyvolá.



Jako volnou akci můžete během svého tahu zaplatit 3 meče a žeton taktiky otočit zpět na aktivní stranu.



Mocný řev a hrůzostrašné výkřiky se linou po celé Dávnozemi. Mohlo by snad jít o zvuky prastarých elementálních nestvůr, které tyto říše chrání?

Příprava: Pokud používáte miniatury nestvůr, na začátku hry umístěte stranou zvukové podstavce v barvách elementů, které ve hře používáte. Stranou odložte i světle šedý zvukový podstavec, pokud používáte některou z výjimečných nestvůr (*Matka draků nebo Ledový obr*). Pokud se na začátku hry na mapě nachází nestvůra v Doupěti, umístěte pod tuto nestvůru odpovídající podstavec a nastavte přepínač do správné polohy: každý zvukový podstavec vytváří dva typy zvuků, jeden pro každou z nestvůr daného elementu (*legendární varianta je označena písmenem „L“*). Přepínač má také středovou pozici, ve které podstavec zvuky nevydává.

Průběh: Jak nestvůry postupně přicházejí do hry, umístěte pod ně zvukové podstavce a nastavte přepínač podle jejich typu. Jakmile pak nestvůru společně s podstavcem přemístíte, zazní zvuk. Pokud je nestvůra poražena, vypněte podstavec nastavením přepínače do středové pozice.

Alternativní možnost použití: Pokud zvukové podstavce nepoužíváte pro přehrávání zvuků, můžete je místo toho využít pro označení ovládaných nestvůr. Pod miniaturu ovládané nestvůry umístěte podstavec v barvě odpovídající barvě frakce vlastníka nestvůry.



Poděkování

- ♦ **Autor hry:** Luke Laurie
- ♦ **Vývoj:** Peter Vaughan, Astrid Dalmady
- ♦ **Produkce:** Shari Spiro / AdMagic / Breaking Games
- ♦ **Grafický návrh:** Stephen Lambert
- ♦ **Umělecký ředitel:** Peter Vaughan
- ♦ **Dodatečný grafický návrh:** Christian Strain, Eliot Hochberg, Wes Straub, Peter Vaughan
- ♦ **Návrh loga:** Marshall Gill
- ♦ **3D modely:** Erick Tosco
- ♦ **Úložný systém:** GameTrayz
- ♦ **Zvuky podstavců:** Anthony Hansen
- ♦ **Prototyping:** Print and Play Games, Prawn Designs LLC, Effin Cool Minis, Mike DePasquale, Oscar Valera
- ♦ **Fiktivní historie:** Astrid Dalmady, Doug Eboch, Richard Malena-Webber, Luke Laurie
- ♦ **Pravidla:** Luke Laurie, Peter Vaughan, Jeff Fraser, Wes Straub
- ♦ **Zvláštní poděkování:** Mike Vander Veenovi za jeho péči o backery na Kickstarteru a komunitu a všem backerům na Kickstartretru za to, že tato hra mohla spatřit světlo světa.
- ♦ **Ilustrace:** Sergio Chaves (element vzduchu, říše, deska elementů), Leasha Hannigan (elementy země a světla), Sam Turner (element ohně a Ledový obr), Saša Radivojev (element vody, Matka draků, krabice, žoldáci, herní

podložka, pravidla), Irina Nordsol (element temnoty, Podsvětí), Frank Wade a Merilliza Chan (element řádu), Brian „Tots“ Valeza (element chaosu), Nathanael Mortensen (Přízraky Dávnozemi), Anton Fadeev (dodatečné ilustrace).

- ♦ **Testeři:** Andy Ashcraft, Matthew Bivens, Brad Brooks, Thomas Brown, Scott Caputo, Gabriel Cohn, Glenn Cotter, Randall Cummings, Michael Dunsmore, Yvonne Duran, Christian Duval, Misty Epperson, Jaclyn Friedlander, Sean Geraghty, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Dan Green, Bree Goldman, Brian Hellevang, Eliot Hochberg, Matthew Humphrey, Thomas Jolly, Alex Lane, Maximus Laurie, Odessa Laurie, Richard Malena-Webber, Morton Maansson, Alexander Morrison, Greg Naugle, Sherri Perry, Lon Peterson, Rich Pizann, Jon Razo, Timothy Riese, Mike Rizzo, Scott Rogers, Cliff Rowley, Theresa Rowley, Gregg Saruwatari, Ethan Schaeffer, Mikey Solano, Jason Tamura, Stephen Thompson, Andrew Tullsen, Mike Vander Veen, James Vaughan, Daryl Wiser, Cricket Yee.

♦ **Česká edice:** Fox in the Box, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

♦ **Překlad:** Mario Šafárik

♦ **Redakce:** Ondřej Kurka, David Hanáček, Petr Pospíšil

♦ **Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček, Jiří Trojáněk

♦ **Korektury:** Eliška Pospíšilová

Legendy Dávnazemě

Uložení vaší hry

Pořadač na nestvůry z deluxe edice
Pořadač na nestvůry z legendární edice

Do každého pořadače lze libovolně umístit 8 velkých miniatur

Pořadače podzemí

Do pořadačů umístíte všech
104 karet dobrodružství
a 96 žetonů pokladů



8 pořadačů frakcí

Do každého pořadače umístíte 27 komponent
jedné barvy frakce, počáteční zdroje
a počáteční kartu
elementu

**Odhazovací
pořadač**

Během hry slouží také
jako zásobník říší

Pořadače zdrojů

Do pořadačů umístíte všech
180 zdrojů včetně 60 karet magie

**Hlavní
pořadač**

Do pořadače umístíte

1 figurku strážce
9 orbů
5 kostek nestvůr
20 stojáneků
20 karet příznaků
33 šestiúhelníkových dílků
2 výjimečné nestvůry
5 žetonů dračího pokladu
2 žoldáky
5 žetonů taktiky

**Po uložení je vše
připraveno na další hru!**



**Breaking
Games**
AN ADMAGIC COMPANY

