

# KRÁLOVSTVÍ DIVŮ

## PRAVIDLA HRY



### 1 PRINCIP A CÍL HRY

Ve hře **Království divů** budete zápolit o trůn skomírajícího království, kterému může navrátit někdejší věhlas a slávu právoplatný dědic trůnu. Tím jste jedině a pouze Vy, samozřejmě. Jako budoucí vladař musíte prokázat schopnost učinit správná rozhodnutí, díky kterým se vaše vévodství rozroste rychleji a lépe než panství vašeho odvěkého rivala. Hra trvá **4 kola**. V každém kole **nabídnete a vyberete** karty, s jejichž pomocí budete rozvíjet své vévodství. Jakmile máte karty, můžete některé z nich **směnit** a tak okamžitě získat prostředky, nebo je můžete **postavit**, načež vám budou prostředky či vítězné body poskytovat v každém kole. Na konci 4. kola se stane vítězem hráč s největším počtem vítězných bodů.

### 2 HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 90 kostek prostředků (20 × materiál, 20 × populace, 20 × zlato, 20 × průzkum, 10 × krystallium)
- 30 žetonů vojáků
- 4 žetony pastí
- 2 žetony zvědě
- 4 žetony krádeže
- 3 desky posláni, 8 žetonů splněných kroků
- 1 počítadlo kol
- 130 karet (2 karty vévodství, 70 karet rozvoje, 10 karet pokladů, 8 karet Pohrom, 26 karet hrozeb, 14 karet rádců)
- 1 bodovací destička + 1 stíratelný fix

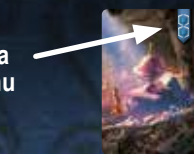
#### POPIS KARTY VÉVODSTVÍ



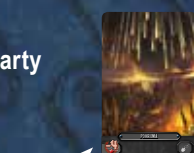
#### POPIS KARTY ROZVOJE



#### KARTA POKLADU



#### KARTA POHROMY



#### DRUHY KARET ROZVOJE



Budova



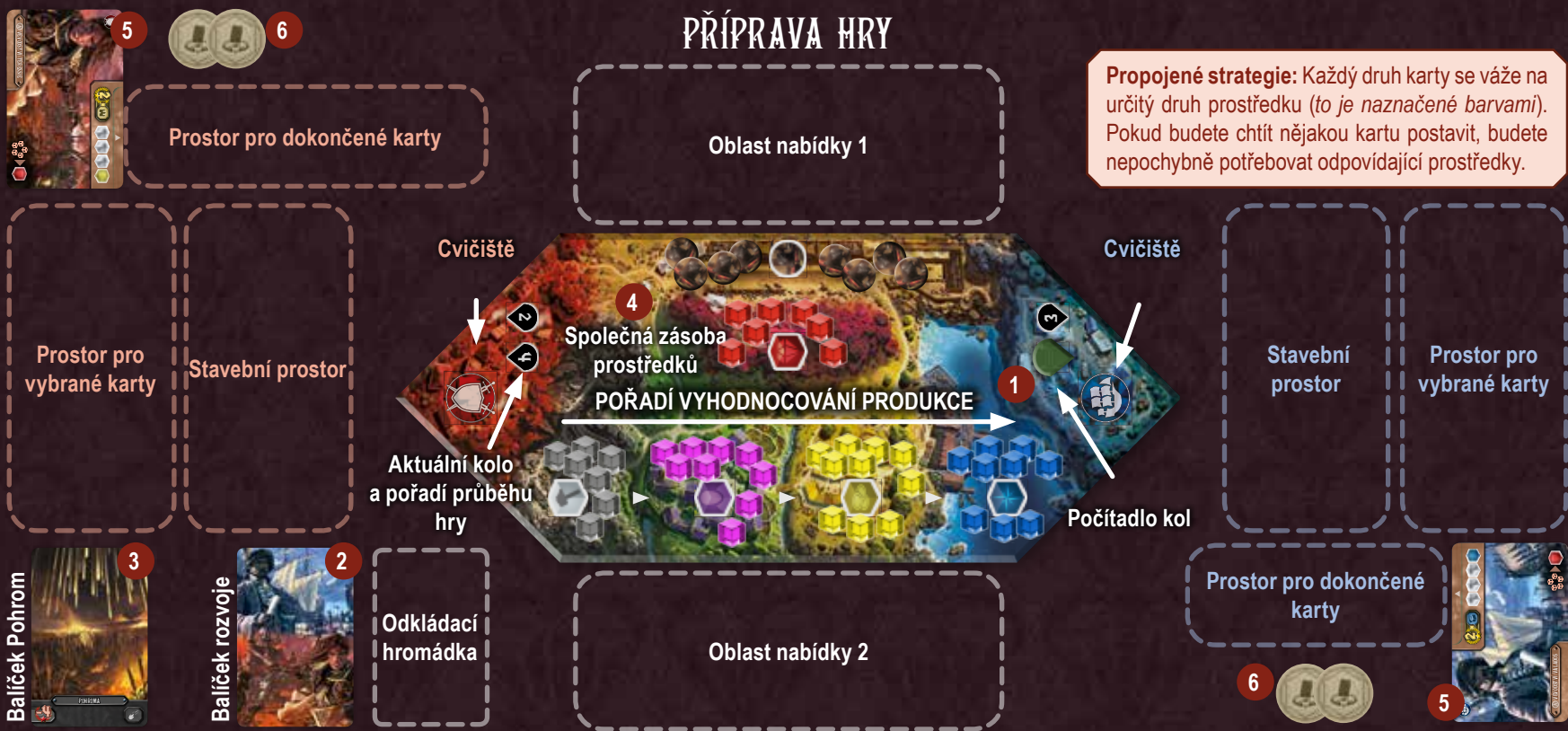
Odborník



Veledílo



Objev



**Propojené strategie:** Každý druh karty se váže na určitý druh prostředku (to je naznačené barvami). Pokud budete chtít nějakou kartu postavit, budete nepochybně potřebovat odpovídající prostředky.

### 3 HERNÍ VARIANTY

Následující pravidla vás naučí základní principy a průběh hry. Hra ovšem nikdy nebude probíhat pouze podle těchto základních pravidel. Před každou partií musíte vybrat jeden z dostupných modulů, které různými způsoby mění a upravují pravidla hry. Pravidla modulů mají vždy přednost před základními pravidly. Pravidla modulů najdete na konci základních pravidel (str. 8).

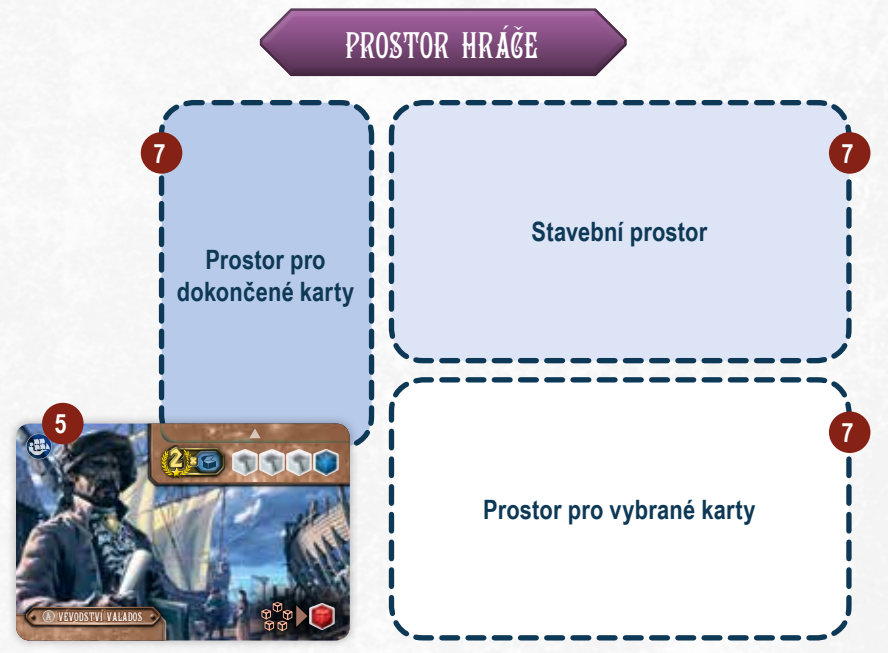
Na konci pravidel najdete také upravená pravidla pro sólovou hru (str. 7).

### 4 PŘÍPRAVA HRY

- Herní plán** umístěte doprostřed stolu a **početadlo kol** položte na políčko s číslem 1. Podél dlouhých stran herního plánu nechte prostor pro dvě nabídky.
- Zamíchejte karty pokladů a rozvoje dohromady** a utvořte z nich balíček rozvoje, který umístíte lícem dolů na stůl.
- Vezměte **8 karet Pohrom** a umístěte je lícem vzhůru poblíž balíčku rozvoje.
- Kostky prostředků a žetony vojáků umístěte** na patřičná místa na herním plánu.
- Každý hráč si vezme jednu kartu vévodství** (oba hráči musí hrát s vévodstvími otočenými na stejnou stranu, buďto oba na A, nebo oba na B. Při několika prvních partiích doporučujeme použít stranu A. Stranu B můžete použít, až se seznámíte s průběhem hry).
- Každý hráč si vezme **2 žetony pastí**.

- Kartu svého vévodství umístěte před sebe tak, abyste měli dostatečný prostor pro hru (viz níže): **Nad kartou vévodství si ponechte dostatek prostoru pro dokončené karty rozvoje.** Také budete potřebovat **prostor pro vybrané karty a stavební prostor** (levákům může lépe vyhovovat skládání karet nalevo od vévodství a mohou si rozložení samozřejmě zrcadlově otočit).

Nakonec vyberte modul, který přidáte do hry, a použijte patřičná pravidla modulu.



### 5 PRŮBĚH HRY

Hra trvá 4 kola. Každé kolo se skládá ze 3 fází:

- Volba – hráči se střídají na tazích
- Plánování – hráči hrají zároveň
- Produkce – hráči hrají zároveň

Na konci 4. kola sečtete své vítězné body.

#### A. VOLBA

Fáze volba sestává ze šestnácti po sobě jdoucích tazích, přičemž se vždy střídají dva druhy tahu: nabídka a výběr. (Začínající hráč nabídne a druhý hráč vybere, poté druhý hráč nabídne a začínající hráč vybere atd.) Začínající hráč této fáze závisí na tom, jaké kolo právě probíhá. U čísla aktuálního kola na herním plánu je šipka, která ukazuje na začínajícího hráče. Začínající hráč vždy zahájí tuto fázi první nabídkou a uzavře tuto fázi posledním výběrem.

- Rozdejte každému hráči lícem dolů 7 karet rozvoje z balíčku.** Každý hráč si navíc vezme do ruky **1 Pohromu**, v ruce tedy bude mít celkem 8 karet. Své vlastní karty si prohlédněte, ale neukazujte je soupeři. Rozdané karty v ruce ještě promíchejte, aby soupeř nevěděl, která z nich je Pohroma.
- Do každé oblasti nabídky** vedle herního plánu **umístěte lícem vzhůru 1 náhodnou kartu rozvoje z balíčku.**
- Začínající hráč zahájí fázi nabídkou:** Podívá se na své karty a **vybere 2**, které umístí do jedné či obou oblastí nabídky dle vlastní volby. Obě karty smí umístit do jedné oblasti nebo smí umístit po 1 kartě do obou oblastí.
- Druhý hráč pokračuje výběrem:** Vybere jednu z oblastí nabídky, **vezme si všechny** karty v této oblasti a umístí je do svého prostoru pro vybrané karty.
- Poté následuje nabídka druhého hráče. Podívá se na své karty a **vybere 2**, které umístí do jedné či více oblastí nabídky dle vlastní volby (*neodhazujte karty, které v oblastech nabídky zbyly po předchozím výběru; nechtěné karty se budou hromadit*).
- Začínající hráč vybere jednu z oblastí nabídky, **vezme si všechny** karty v této oblasti a umístí je do svého prostoru pro vybrané karty. Poté provede další nabídku.
- Takto pokračujte, dokud hráčům nedojdou karty v ruce (*každý hráč čtyřikrát nabídne a čtyřikrát vybere*). Začínající hráč ukončí fázi svým čtvrtým výběrem. Všechny zbývající karty v oblastech nabídky odhodte na odkládací hromádku. Následuje fáze plánování.

**Poznámka:** Karty rozvoje z balíčku přidáte do oblastí nabídek pouze před první nabídkou. Poté již přidávají karty pouze hráči.

**Poznámka:** Může se stát – a nepochybně se to stane – že na konci fáze volby budou mít hráči rozdílný počet karet. Ale to je v pořádku! Někdo karet prostě vybral více a někdo méně.

**Důležité:** Během nabídky vám *nic* nebrání umístit obě nabízené karty do oblasti, kde karty zůstaly po předchozím výběru (takže druhá oblast nabídky zůstane prázdná). Pravidla to nezakazují, ovšem jen málokdy se to vyplatí. Také platí, že pokud zůstane jedna z oblastí nabídky prázdná, může si hráč při výběru zvolit tuto prázdnou oblast nabídky. Třeba protože se chce vyhnout kartám z druhé oblasti nabídky. Počet karet v oblastech nabídky není nijak omezen.

**Použití pastí:** Každý hráč má v každém kole k dispozici dva žetony pastí. S pomocí pastí můžete nabízenou kartu umístit lícem dolů. Během nabídky můžete aktivovat 1 žeton pastí (*otočit jej lícem dolů*) a umístit 1 z nabízených karet lícem dolů. Smíte také aktivovat oba žetony pastí naráz a umístit obě karty lícem dolů. Jakmile je karta v nabídce lícem dolů, nikdo se na ni nesmí podívat! Ani ten, kdo ji tam umístil. Pokud si z nabídky vezmete kartu otočenou lícem dolů, umístěte ji do svého prostoru pro vybrané karty stále lícem dolů, aniž byste se na ni podívali (*podíváte se na ni až během plánování*). Na začátku nového kola obnovte všechny použité žetony pastí (*otočte je lícem vzhůru*). Nové kolo budete vždy začínat se dvěma pastmi. A protože se vám pastí vždy zdarma vrátí, proč je během kola nevyužít?



## B. PLÁNOVÁNÍ

Až nyní směji hráči otočit všechny karty v prostoru pro vybrané karty, které byly doposud licem dolů. V tuto chvíli se musíte rozhodnout, co uděláte s každou kartou rozvoje ve svém **prostoru pro vybrané karty**. S každou kartou máte 2 možnosti:

- **Naplánovat stavbu:** Přesunout ji do stavebního prostoru (taková karta je považována za „rozestavěnou“).
- **Směnit ji:** Odhodit kartu a získat odměnu za směnu. V tomto případě si vezmete z herního plánu prostředek vyznačený na kartě (jako odměna za směnu) a umístíte jej na některou rozestavěnou kartu (viz „C. Produkce, 3. Stavba“) nebo na alchymistickou laboratoř na kartě svého vévodství.

**Poznámka:** Pokud díky odměně za směnu umístíte poslední prostředek potřebný k dostavbě některé karty, okamžitě tím dokončíte její stavbu (viz „C. Produkce, 3. Stavba“). Dokončenou kartu umístíte nad svoji kartu vévodství tak, aby byla vidět její produkce. Tato karta bude moci produkovat i v právě rozehraném kole.

Tato fáze končí, jakmile oba hráči přesunuli všechny karty pryč z prostoru pro vybrané karty (tzn. buďto je směnili na odkládací balíček, nebo je umístili do stavebního prostoru).



**Karty pokladů jsou speciální. Během plánování je musíte směnit (nelze je rozestavět), ale za jejich směnu získáte 2 prostředky.**

**Karty Pohrom jsou také speciální. Nelze je směnit a musíte je okamžitě umístit nad svoji kartu vévodství. Na konci hry za ně budete mít postih -4 VB.**

## C. PRODUKCE

Tato fáze se skládá ze čtyř kroků produkce, 1 krok pro každý prostředek ve hře.

Během jednotlivých kroků oba hráči naráz vyprodukují odpovídající prostředky. Kroky produkce se vždy vyhodnocují postupně v pořadí vyznačeném na herním plánu:

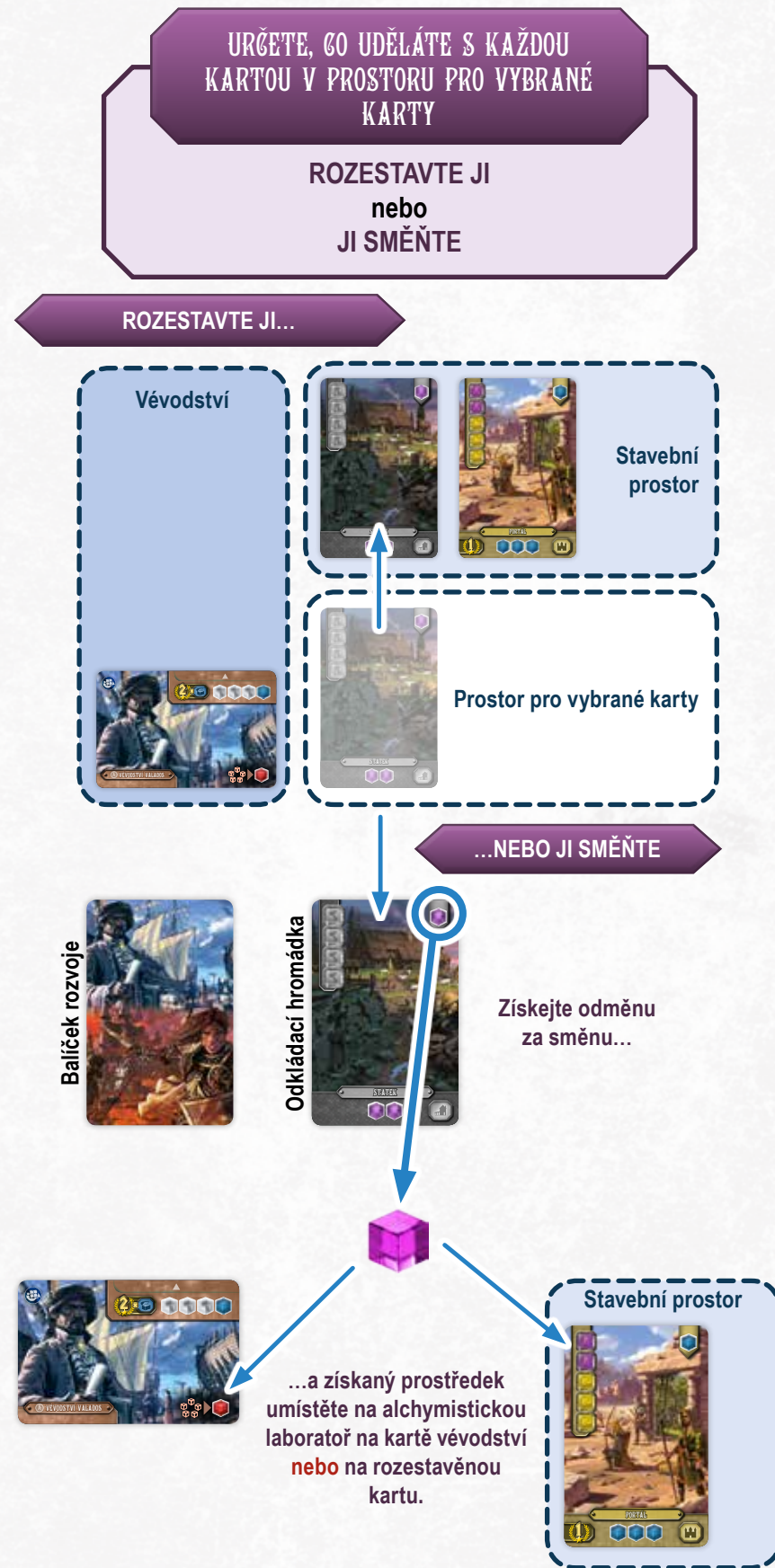


Materiály ► Populace ► Zlato ► Průzkum

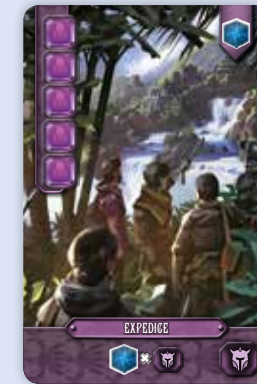
### Vyhodnocení jednoho kroku produkce:

**1. Objem produkce:** Spočítejte všechny symboly právě vyhodnocovaného prostředku, které jsou vyobrazeny na vašich kartách v oblasti produkce. Počítejte pouze symboly na dokončených kartách ve vašem vévodství (tedy na kartě vévodství a na dokončených kartách rozvoje); symboly na rozestavěných kartách ignorujte.

**Příklad:** Právě se vyhodnocuje produkce materiálu , takže hráči sečtou symboly na kartách ve svých vévodstvích. V tomto případě Bořek vyprodukuje 5 materiálu.



**Poznámka:** Na některých kartách najdete symboly produkce, které se vztahují k určitému druhu karty (, , , ). Tento symbol znamená, že karta vyprodukuje daný prostředek tolikrát, kolik karet odpovídajícího druhu máte ve svém vévodství. Pokud žádnou odpovídající kartu nemáte, karta nic nevyprodukuje.



**Příklad:** Expedice produkuje × : to znamená, že produkuje 1 za každou kartu , kterou máte ve svém vévodství (včetně této).

**2. Odměna za převahu v produkci:** Oznamte celkový objem produkce právě vyhodnocovaného prostředku. Hráč, který produkuje více daného prostředku, získává odměnu za převahu. V případě shody nikdo odměnu nezíská. Odměna za převahu má tuto podobu:



Pokud máte žeton vojáka na svém cvičišti, okamžitě vezměte žeton vojáka ze cvičiště a položte jej na svoji kartu vévodství.

NEBO



Pokud nemáte žádný žeton vojáka na svém cvičišti, umístíte 1 žeton vojáka ze společné zásoby na své cvičiště.

Žetony vojáků ponecháte na své kartě vévodství, dokud je nevyužijete (viz *Moduly*, str. 9).

**3. Stavba:** Vezměte si tolik kostek vyhodnocovaného prostředku, kolik činí váš objem produkce tohoto prostředku. **Tyto kostky musíte okamžitě umístit na rozestavěné karty anebo na alchymistickou laboratoř na kartě vévodství.**

- **Nesmíte přesouvat kostky**, které už jsou umístěné na kartách.
- **Nesmíte si uchovat prostředky** (kromě krystallia ) na pozdější fázi nebo kolo. Pokud je nemůžete nebo nechcete rozmístit na rozestavěné karty, umístíte je na alchymistickou laboratoř na kartě vévodství. Kostky umístěné na kartě vévodství už se nepovažují za prostředky a nelze je později umístit na rozestavěné karty. Neodhazujete je na konci kola. Na alchymistické laboratoři zůstanou až do chvíle, než se promění na krystallium (viz *Proměna kostek na krystallium*).

**Nezapomeňte:** Kostky prostředků lze umístit pouze na rozestavěné karty nebo na alchymistickou laboratoř na kartě vévodství.

**Poznámka:** Počet kostek prostředků je neomezený i nad rámec kostek v krabici hry. Pokud vám dojdou kostky některého prostředku, můžete kostky v alchymistické laboratoři nahradit kostkami jiného prostředku (protože na barvě kostek v alchymistické laboratoři už nezáleží). Také můžete počkat, dokud někdo nedokončí rozestavěnou budovu, nebo můžete kostky na rozestavěných kartách nahradit kostkami krystallia.

Jakmile zaplníte všechna políčka na rozestavěné kartě, je její stavba dokončena:

- **Vraťte** všechny kostky/žetony vojáků z karty zpět do společné zásoby.
- **Získejte odměnu za dokončení**, pokud ji karta poskytuje.
- **Přidejte kartu do svého vévodství.** Umístěte ji přímo nad předchozí kartu ve vašem vévodství. Všechny symboly produkce musí být viditelné (viz *příklad níže*).

**Poznámka:** Počet dokončených karet není nijak omezen. Můžete mít i více kopií stejné karty.

**Příklad:** Šimon vyprodukoval 3 , které umístí na kartu Kasárna. Stavba karty je tím dokončena, takže Šimon umístí kartu do svého vévodství. Ihned během následujícího kroku produkce (populace), pro něho vyprodukuje 1 .



**Odměna za dokončení:** Některé karty poskytují odměnu za dokončení ve formě žetonů vojáků nebo kostek krystallia. Po dokončení stavby si okamžitě vezměte tento žeton či kostku a umístíte je na svoji kartu vévodství (odměnu získáte jen jednou, jakmile je stavba dokončena). Pokud tímto způsobem získáte žeton vojáka, vezměte si jej přímo ze společné zásoby. Stav vašeho cvičiště v tomto případě nehraje roli.



## Proměna kostek na krystallium:

Jakmile máte v alchymistické laboratoři na kartě vévodství 5 kostek prostředků (bez ohledu na to, jakou barvu mají), okamžitě je odhodte a vezměte si 1 kostku krystallia. Tuto kostku můžete i nadále ponechat na kartě vévodství, mimo alchymistickou laboratoř. Kostky krystallia (ať už získané proměnou či jiným způsobem) můžete na kartě vévodství uchovávat libovolně dlouho. Kostky krystallia ovšem můžete také kdykoli v průběhu kola použít k nahrazení kostky libovolného prostředku nebo je můžete umístit na políčko vyžadující krystallium.



**Pamatujte:** Kostky prostředků na kartě vévodství lze použít jen k vytvoření krystallia. Nemůžete je později umístit na rozestavené karty.

## Krystallium nebo žetony vojáků na kartách rozvoje:

Tato políčka na kartách můžete kdykoli zaplnit odpovídajícím žetonem nebo kostkou, pokud je máte na své kartě vévodství. Na rozdíl od běžných prostředků nemusíte krystallium a žetony vojáků použít hned ve chvíli, kdy je získáte. Můžete počkat a umístit je až později.



**Pamatujte:** Kostku krystallia můžete použít jako kostku jakéhokoli jiného prostředku. Ovšem pozor: žeton vojáka nelze nahradit krystalliem.

## Odhození rozestavené karty:

Kdykoli v průběhu hry můžete odhodit některou ze svých rozestavených karet. Pokud tak učiníte, získáte odměnu za její směnu. Takto získaný prostředek smíte umístit POUZE na alchymistickou laboratoř na kartě vévodství. Veškeré prostředky a žetony vojáků umístěné na odhozené kartě jsou ztraceny: vraťte je zpět do společné zásoby.

**Pozor:** Tato akce není vůbec výhodná, protože odměnu za směnu smíte umístit jen na alchymistickou laboratoř. **Pokud chcete odměnu za směnu umístit na rozestavené karty, musíte nechtěné karty směnit ještě během fáze plánování, dokud jsou v prostoru pro vybrané karty.** Odhození rozestavené karty se vyplatí jen v případě, že danou kartu už nedokážete postavit nebo pokud nutně potřebujete vytvořit kostku krystallia.

**Poznámka:** Rozestavené karty a na nich umístěné prostředky či žetony vám samozřejmě zůstávají i do dalších kol.

Jakmile oba hráči rozmístili vyprodukované prostředky, vyhodnoťte další krok produkce. Pokud jste dokončili poslední krok produkce (průzkum), aktuální kolo končí. Přesuňte počítadlo kol na další políčko (s následujícím číslem). Hráč, který byl v předchozím kole druhý, bude v nadcházejícím kole začínajícím hráčem.

## 6 KONEC HRY

Hra končí na konci 4. kola. Každý hráč sečte své vítězné body. K sečtení výsledků použijte bodovací tabulku:

- **Sečtete „základní“ vítězné body:** Tedy pevně dané vítězné body, které se neodvíjí od počtu či druhu karet ve vašem vévodství.
- **Sečtete vítězné body za „kombinace“:** Tedy vítězné body, které závisí na počtu určitého druhu karet ve vašem vévodství.
- **Odečtete záporné body za Pohromy.**

**Poznámka:** Kostky krystallia a žetony vojáků jsou na konci hry bezcenné. Na bodování nemají žádný vliv ani rozestavené karty ve stavebním prostoru.

Hráč s nejvyšším součtem vítězných bodů se stává vítězem a bude korunován vládcem celého království. V případě shody vítězí ten hráč, který má více dokončených karet ve svém vévodství. Pokud shoda stále trvá, vítězí hráč, který má více žetonů vojáků. Pokud shoda trvá i nadále, hráči vítězství sdílí.

## Příklad Šimonova závěrečného bodování:

### 1 „Základní“ vítězné body:

Šimon má 3 karty, na kterých jsou pevně dané vítězné body (VB):  $2 + 6 + 3 = 11$  VB

### 2 Vítězné body za „kombinace“:

Má 2 karty, které poskytují VB za „kombinace“ + Šimonovo vévodství také přináší body za „kombinaci“. Tyto body jsou vynásobeny počtem karet veleděl (W) v Šimonově vévodství (má 4 karty veleděl):

$(3 + 4 + 2) \times 4 = 36$  VB

### 3 Záporné vítězné body:

Má 2 Pohromy:  $2 \times (-4) = -8$  VB

### 4 Krystallium (K) a žetony vojáků jsou bezcenné.

### 5 Nedokončené karty ve stavebním prostoru jsou bezcenné.

**Celkem = 39 VB**



## 7 SÓLOVÁ HRA

Stejně jako při hře dvou hráčů, i při sólové hře musíte přidat k základním pravidlům také jeden modul. Navíc je potřeba upravit přípravu hry a některé fáze (seznam změn najdete níže):

### Příprava hry:

- Zamíchejte balíček rozvoje (karty rozvoje + poklady) a vezměte z balíčku 8 karet, aniž se na ně podíváte.
- K těmto 8 kartám přidejte 4 karty Pohrom. Všechny 12 karet zamíchejte a utvořte z nich balíček lícem dolů. Toto je **balíček nebezpečí**.
- Zbylé karty rozvoje znovu zamíchejte a utvořte z nich balíček rozvoje, který umístíte na stůl lícem vzhůru (vrchní karta bude tedy vždy viditelná).

Hra stále trvá 4 kola. Výrazně upravená je pouze fáze volby, ostatní fáze (plánování a produkce) probíhají převážně dle běžných pravidel.

**Poznámka:** Při sólové hře nepoužíváte žetony pastí. Namísto nich si vezmete 2 žetony zvědů. Jeden otočte lícem vzhůru (je na začátku hry dostupný), druhý otočte lícem dolů (je prozatím použitý).

**Volba:** Tuto fázi připravíte tak, že umístíte 2 karty z balíčku rozvoje (lícem vzhůru) do každé oblasti nabídky. Poté:

- **Vyberete jednu z oblastí nabídky**, vezměte všechny karty z ní a umístíte je do svého prostoru pro vybrané karty.
- **Přidejte 1 kartu z balíčku nebezpečí LÍCEM DOLŮ** do oblasti nabídky, ve které zbyly karty.
- **Přidejte 2 karty z balíčku rozvoje lícem vzhůru** do prázdné oblasti nabídky.

Tyto 3 kroky zopakujte čtyřikrát. Napočtvrté stačí provést pouze první krok. Poté následuje plánování.

**Použití žetonu zvěda:** Žeton zvěda smíte použít (otočit jej lícem dolů) a odhalit s jeho pomocí 1 kartu, která je lícem dolů.

- **Průzkum:** Jednou za kolo smíte provést akci průzkum. Jakmile si vyberete oblast pro nabídku, ale ještě předtím, než si odsud vezmete karty, smíte z této oblasti nabídky odstranit 2 karty rozvoje, které leží lícem vzhůru (nesmí to být Pohromy). Poté se podívejte na 3 vrchní karty z balíčku rozvoje, vyberete 1 z nich a umístíte ji do oblasti nabídky. Teprve poté si vezměte z této oblasti nabídky všechny karty do svého prostoru pro vybrané karty.

**Poznámka:** Stále platí pravidlo, že na karty otočené lícem dolů se smíte podívat až během plánování.

Na konci fáze volby odhodte všechny zbylé karty v oblastech nabídek. Pokud máte jeden či více použitých žetonů zvědů (lícem dolů), smíte nyní 1 z nich otočit lícem vzhůru. Nepoužité žetony zvědů zůstanou lícem vzhůru i do dalších kol.

**Plánování:** Tato fáze probíhá dle běžných pravidel. Následuje produkce.

**Produkce:** Protože jste ve hře jediným hráčem, odměna za převahu funguje trochu jinak. Odměnu za převahu v produkci určitého prostředku získáte pouze v případě, že se vám v tomto kole podařilo vyprodukovat alespoň 5 kostek daného prostředku. Ostatní pravidla zůstávají stejná: vezměte si vojáka ze cvičiště, nebo jej tam naopak umístíte, pokud je prázdné.

**Konec hry:** Pokud jste hráli s kartou vévodství otočenou stranou A vzhůru, odečtete si 15 VB. Porovnejte své závěrečné skóre s tabulkou pro vybraný modul a uvidíte, jak se vám dařilo!

## MODULY

Teď už znáte všechna základní pravidla hry Království divů. Před každou partií do hry ovšem musíte přidat jeden z následujících modulů. Ty mění či přidávají určitá pravidla. Pravidla modulu mají vždy přednost před základními pravidly. Modul obvykle mění i přípravu hry.

### 1 MODUL HROZEB

Interakce mezi hráči: 4/5  
Náročnost: 3/5

Při použití tohoto modulu hráči ztělesňují hrozby, kterým musí království čelit. Pokusíte se ohrožit protihráče, vaše vlastní hrozby ovšem mohou uškodit i vám. Podmínky vítězství ve hře se nijak nemění, ale hrozby vám znepríjemní život.

Karty tohoto modulu poznáte podle malého symbolu u názvu karty.

Modul hrozby přidává do hry novou fázi, která proběhne na konci každého kola (po produkci): souboj.



### PŘÍPRAVA HRY

- Odeberte ze hry všech 8 karet Pohrom a vraťte je do krabice.
- Každý hráč si vybere jeden z dostupných balíčků hrozeb a umístí jej poblíž svého vévodství.

**Poznámka:** Ve hře proti sobě stanou vždy 2 hrozby, nikdy víc.

- Balíček každé hrozby funguje trochu jinak a rozdíl jsou popsány níže. Pokud hrajete s tímto modulem poprvé, doporučujeme přidělit jednomu hráči Ledové obry a druhému Obří krysy.

### A. VOLBA

Na začátku si vezmete 7 karet rozvoje jako vždy. Osmou kartu si neberete z balíčku Pohrom, ale ze svého balíčku hrozby.

Zbytek fáze funguje dle běžných pravidel.

### B. PLÁNOVÁNÍ

Hrozby nemůžete směnit ani rozestavět. Na konci této fáze je automaticky přesunete do svého stavebního prostoru.

Hrozby postihují hráče, který je během fáze výběru získal.

Pokud získáte hrozbu (svouji nebo svého protivníka), musíte zcela vyhodnotit její efekt. Pokud není možné efekt vyhodnotit zcela, vyhodnoťte jej nejvíce, jak je to možné.

Pokud nevíte, v jakém pořadí efekty hrozeb vyhodnotit, vyhodnoťte přednostně ty, které vás postihnou nejhůře.

Všechny efekty hrozeb (s výjimkou jednoho konkrétního balíčku) se vyhodnotí během plánování.

### C. PRODUKCE

Zde se nic nemění, kromě případných efektů hrozeb.

### D. SOUBOJ

Jakmile skončí produkce, můžete bojovat s hrozbami, které jsou ve vašem stavebním prostoru.

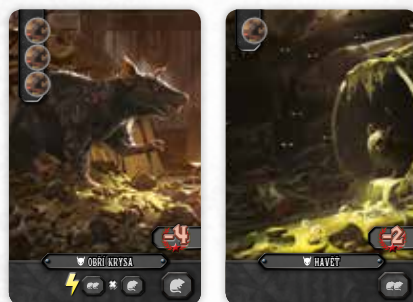
Pokud chcete porazit (odstranit) některou hrozbu, musíte naráz zaplatit tolik vojáků, kolik je vyobrazeno na kartě hrozby. Poražené karty hrozeb vraťte zpět do krabice (pokud pro danou hrozbu neplatí jiné pravidlo). Efekt poražené hrozby již neplatí.

**Pozor:** Hrozby, které neporazíte během fáze souboje, zůstanou ve vašem stavebním prostoru a jejich efekty budou platit až do další fáze souboje. Hrozby nelze porazit v žádné jiné fázi.

### KONEC HRY

Za každou hrozbu, která je na konci hry ve vašem stavebním prostoru, ztratíte uvedený počet bodů.

### JEDNOTLIVÉ BALÍČKY HROZEB OBŘÍ KRYSY

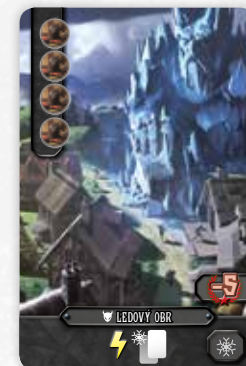


- **Herní materiál:** 4 Obří krysy, 10 Havětí
- **Náročnost pro hráče:** 3/5
- **Příprava hry:** Balíček obřích krys umístíte poblíž svého vévodství, ale navíc umístíte poblíž ještě balíček havětí, licem vzhůru.
- **Efekt během plánování:** Pokud máte v prostoru pro vybrané karty Obří krysu, přesuňte ji do svého stavebního prostoru. Poté přidejte do svého stavebního prostoru 1 Havět za každou Obří krysu, kterou máte ve stavebním prostoru (včetně Obřích krys, která tam byla právě umístěna).



**Příklad:** Bořek získal 1 Obří krysu. Ve stavebním prostoru už 1 Obří krysu má. Přidá do stavebního prostoru právě získanou krysu a navíc 2 Havěti (1 za každou Obří krysu ve stavebním prostoru).

### LEDOVÍ OBŘI



**Herní materiál:** 4 Ledoví obři  
**Náročnost:** 2/5  
**Efekt během plánování:** Pokud máte v prostoru pro vybrané karty Ledového obra, musíte jej zasunout pod některou ze svých rozestavených karet (obra zasuňte tak, aby byl vidět jeho poplatek za souboj). Obra můžete zasunout pod kartu, která byla rozestavená z předchozích kol, nebo pod kartu, kterou rozestavíte během této fáze plánování.

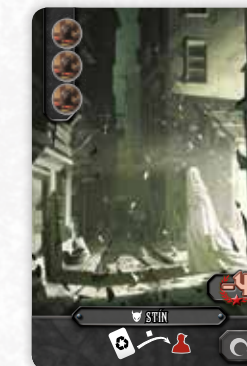


- Každého Ledového obra musíte zasunout pod nějakou kartu.
- Pod každou kartou smí být maximálně jeden Ledový obr.
- Pokud nemáte ve stavebním prostoru kartu, pod kterou by šel Ledový obr zasunout, musíte okamžitě rozestavět některou kartu z vašeho prostoru pro vybrané karty. Poté pod ni Ledového obra zasuňte.

Ledový obr zmrází kartu, pod kterou je zasunutý. Tuto kartu nelze dokončit, dokud není Ledový obr poražen. Smíte na kartu přidávat potřebné zdroje, ale nemůžete ji přidat do svého vévodství, dokud nezaplatíte potřebný počet vojáků a obra neporazíte.

- Kartu, pod kterou je Ledový obr, nemůžete směnit.
- Pokud chcete ledového obra porazit, musíte zaplatit potřebné vojáky A ZÁROVEN musí být dokončena stavba zmražené karty (musí na ni v tu chvíli být potřebné prostředky).
- Pokud máte dostatek vojáků, ale na zmražené kartě nejsou všechny prostředky potřebné pro její dokončení, pak Ledový obr zůstává ve hře a karta je stále zmražená.

### STÍNY



**Herní materiál:** 4 Stíny  
**Náročnost pro hráče:** 3/5  
**Efekt během plánování:** Během plánování musíte ze svého prostoru pro vybrané karty odhodit 1 libovolnou kartu za každý Stín, který se nachází ve vašem stavebním prostoru či prostoru pro vybrané karty. Odměnu za směnu nezískáte. Naopak, za každou kartu, kterou odhodíte kvůli efektu Stínu,

získá patřičnou odměnu za směnu váš protivník a umístí ji na svoji alchymistickou laboratoř.

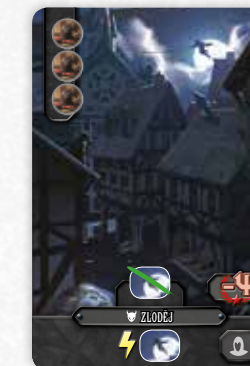


Na konci fáze plánování přesuňte stíny ze svého prostoru pro vybrané karty do svého stavebního prostoru.

Pokud odhodíte poklad, získá váš protivník 2 prostředky namísto 1 a umístí je na alchymistickou laboratoř.

**Poznámka:** Prostředky, které protivník získá efektem stínů, lze použít pouze k proměně na krystallium. Nikdy je nelze použít na dokončení karet. Je tedy jedno, zda si protivník vezme ze společné zásoby přesně ten prostředek, který je na kartě, nebo nějaký jiný.

### ZLODĚJI



**Herní materiál:** 4 Zloději,  
4 žetony krádeže  
**Náročnost:** 3/5  
**Efekt během plánování:** Za každého Zloděje, kterého máte v prostoru pro vybrané karty, musíte vzít 1 žeton krádeže a zakrýt tímto žetonek 1 symbol prostředku na některé kartě ve vašem vévodství (dokončené kartě nebo přímo kartě vévodství).

Během produkce nepočítáte symboly zakryté žetony krádeže. Zakryté symboly se nepočítají ani k převaze v produkci daného prostředku. Na konci fáze plánování přesuňte zloděje ze svého prostoru pro vybrané karty do svého stavebního prostoru.

Pokud porazíte Zloděje, odstraňte spolu s ním i 1 žeton krádeže ze svého vévodství. Vaše vévodství od této chvíle znovu produkuje daný prostředek.

### SÓLOVÁ HRA

Hrajte dle pravidel popsaných na str. 7. Karty Pohrom nahraďte kartami hrozeb z jednoho libovolného balíčku. Během průzkumu nesmíte odhodit karty hrozeb. V závislosti na tom, jakou hrozbu použijete, porovnejte na konci hry své závěrečné skóre s odpovídající tabulkou níže a uvidíte, jak se vám dařilo.

### OBŘÍ KRYSY

Bronzová medaile: 70+ VB  
Stříbrná medaile: 95+ VB  
Zlatá medaile: 115+ VB

### LEDOVÍ OBŘI

Bronzová medaile: 70+ VB  
Stříbrná medaile: 95+ VB  
Zlatá medaile: 115+ VB

### STÍNY

**Efekt během plánování:** Během plánování musíte ze svého prostoru pro vybrané karty odhodit 1 libovolnou kartu za každý Stín, který se nachází ve vašem stavebním prostoru či prostoru pro vybrané karty. Odměnu za směnu nezískáte.

Bronzová medaile: 70+ VB  
Stříbrná medaile: 95+ VB  
Zlatá medaile: 115+ VB

### ZLODĚJI

Bronzová medaile: 70+ VB  
Stříbrná medaile: 95+ VB  
Zlatá medaile: 115+ VB

Interakce mezi hráči: 2/5  
Náročnost: 2/5

Modul rádců přivádí do hry pomocníky, kteří vám mohou posloužit, pokud jim zaplatíte. Podmínky vítězství ve hře se nijak nemění, ale můžete najmout užitečné rádce.

Herní materiál: 14 rádců



Pokud použijete modul rádců, bude mít každý hráč kromě obvyklých prostorů navíc nový prostor: **prostor pro rádce**. Sem budete umísťovat získané karty rádců.

Každý rádce má určitou schopnost, kterou lze použít zaplacením vojáků. Schopnost rádce lze použít i vícekrát za hru, pokud si to můžete dovolit. Schopnost každého rádce se vztahuje k určité fázi, kdy ji lze použít (*může jít i o konec hry*).

**POZOR:** Schopnost rádce lze v každém kole aktivovat maximálně jednou.

### PŘÍPRAVA HRY

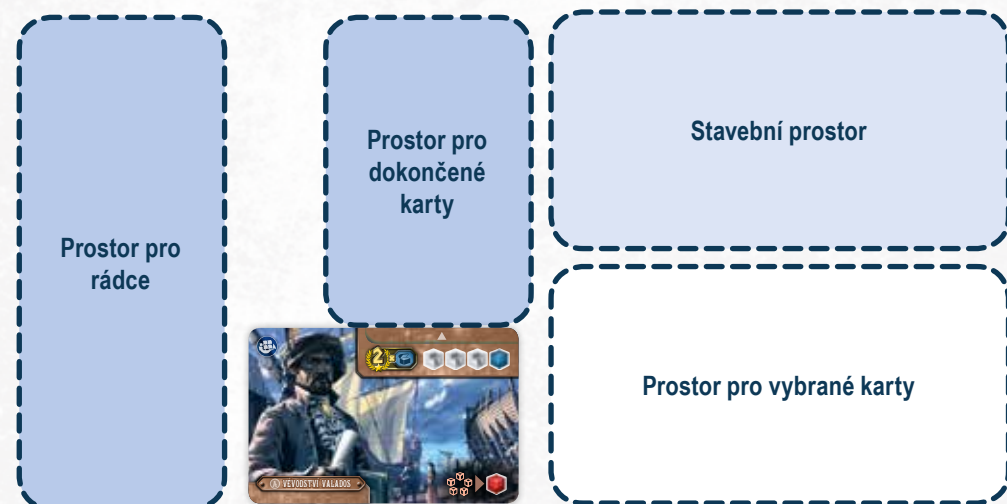
- Zamíchejte karty rádců a utvořte z nich balíček lícem dolů.
- Každý hráč si dobere 2 karty rádců, jednu z nich vrátí zpět do krabice lícem dolů a druhou umístí do svého prostoru pro rádce.
- Odeberte ze hry všech 10 karet pokladů a nahraďte je zbylými 10 kartami rádců. Přimíchejte je do balíčku rozvoje.
- Každý hráč začíná hru se 2 žetony vojáků.

### A. VOLBA

Nyní se vám mohou do rukou dostat nové karty rádců. Tyto karty můžete nabídnout jako každou jinou kartu ve hře.

Pokud si vyberete nabídku, ve které je jeden či více rádců, všechny tyto rádce okamžitě umístěte do svého prostoru pro rádce.

### PROSTOR HRÁČE



**Odměna za výběr:** Vždy když umístíte rádce do svého prostoru pro rádce, okamžitě získáte 1 žeton vojáka.



Schopnosti rádců jsou vám k dispozici od okamžiku, kdy rádce umístíte do svého prostoru pro rádce.

Během výběru smíte použít rádce, jejichž schopnosti se vztahují k této fázi.

### B. PLÁNOVÁNÍ

- Pokud odhalíte rádce, který byl otočený lícem dolů, okamžitě jej umístěte do svého prostoru pro rádce a získáte odměnu za výběr.
- Rádce nelze rozestavět ani směnit.
- Během výběru smíte použít rádce, jejichž schopnosti se vztahují k této fázi.

### C. PRODUKCE

Během produkce smíte použít rádce, jejichž schopnosti se vztahují k této fázi.

### KONEC HRY

Nyní smíte použít rádce, jejichž schopnosti se vztahují ke konci hry.

- Rádcové jsou na konci hry bezcenní.

### SÓLOVÁ HRA

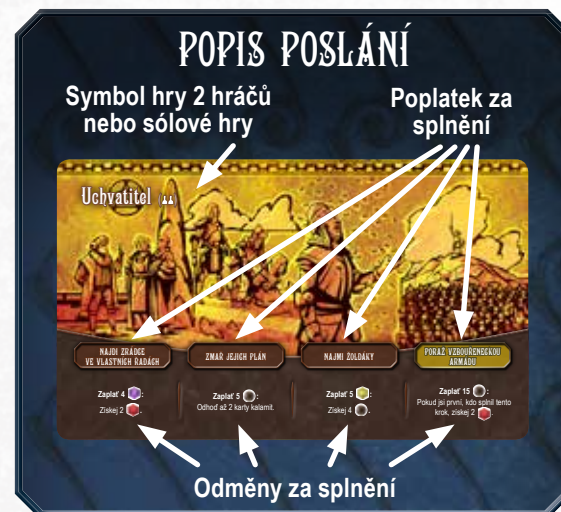
Hrajte dle pravidel popsanych na str. 7. Karty rádců se symbolem dvou hráčů **▲▲** v sólové hře nebudete potřebovat, vraťte je do krabice. Na začátku hry si doberte 2 karty rádců. Jednu z nich umístěte do svého prostoru pro rádce a druhou zamíchejte zpět mezi zbylé rádce. Odeberte ze hry všech 10 karet pokladů a nahraďte je kartami rádců. Na konci hry srovnajte své skóre s tabulkou níže a uvidíte, jak se vám dařilo:

**Bronzová medaile: 70+ VB**  
**Stříbrná medaile: 95+ VB**  
**Zlatá medaile: 115+ VB**



Interakce mezi hráči: 1/5  
Náročnost: 1/5

Během tohoto modulu mohou hráči plnit kroky vedoucí ke splnění velkého posláni. Většina kroků posláni je dobrovolná, ale poslední krok je povinný. Kdo nesplní tento krok, nemůže se stát králem.



**Herní materiál:** 3 desky posláni, 8 žetonů splněných kroků, 2 žetony zvědu

Pokud použijete modul posláni, zapojte do hry desku posláni.

- Jednotlivé kroky posláni smíte plnit v libovolném pořadí (*dokonce i poslední krok*). Každý krok má poplatek za splnění a odpovídající odměnu. Kdykoli během hry smíte zaplatit poplatek za splnění některého kroku a okamžitě získáte odměnu za jeho splnění. Odměnu za splnění posledního kroku získá vždy pouze 1 hráč. Pokud jej oba hráči splní současně, získá odměnu začínající hráč tohoto kola.

**DŮLEŽITÁ POZNÁMKA:** Ke splnění kroků, které vyžadují zaplacení určitých prostředků, smíte použít i prostředky umístěné na vaši alchymistické laboratoři. Toto pravidlo nahrazuje omezení ze základních pravidel a platí pouze pro splnění kroků posláni.

Celý poplatek za splnění kroku musíte zaplatit naráz. Jakmile splníte krok posláni, umístěte na něj svůj žeton splněného kroku. Díky tomu nezapomenete, že tento krok již máte splněný. Každý krok smíte splnit maximálně jednou. Smíte ovšem splnit krok, který už splnil váš soupeř (*a získáte i patřičnou odměnu, s výjimkou posledního kroku*).

**Použití žetonu zvěda:** Jako odměnu některých posláni můžete získat žeton zvěda (*lícem nahoru*). Smíte jej použít jednou za kolo a vždy na konci kola se obnoví. Pomocí žetonu zvěda smíte otočit 1 kartu, která je lícem dolů.

### PŘÍPRAVA HRY

Vyberte jednu desku posláni a umístěte ji na stůl otočenou na stranu pro dva hráče (*se symbolem ▲▲*). Desku umístěte na dosah obou hráčů.

Každý hráč si vezme 4 žetony splněných kroků ve své barvě. Všechny fáze hry probíhají podle základních pravidel, ovšem navíc smíte kdykoli plnit kroky posláni.

### KONEC HRY

Vyhrát smí pouze ten hráč, který splnil poslední krok posláni (*nezapomeňte, že ostatní kroky jsou dobrovolné*). Pokud oba hráči poslední krok splnili, rozhoduje počet VB. Pokud poslední krok nesplnil nikdo, oba hráči prohráli.

### SÓLOVÁ HRA

- Vyberte jednu desku posláni a umístěte ji na stůl otočenou na stranu pro sólovou hru (*se symbolem ▲*).
- Vezměte si 4 žetony splněných kroků libovolné barvy.
- Vyhrát smíte, pouze pokud splníte poslední krok. Pokud se vám to podařilo, srovnajte své skóre s tabulkou níže a uvidíte, jak se vám dařilo:

**Bronzová medaile: 70+ VB**  
**Stříbrná medaile: 95+ VB**  
**Zlatá medaile: 115+ VB**

### DISTRIBUCE PRO ČR A SR:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha  
Praha, Česká republika  
www.tlamagames.com  
Redakce: Miroslav Tlamicha  
Překlad: Ondřej Polák  
Korektura: Daniel Knápek  
Grafická úprava: Michal Hubáček



### TVŮRCI:

Návrh hry: Frédéric Guérard  
Vývoj: Benoit Banner  
Ilustrace: Anthony Wolff  
Vedoucí projektu: Benoit Banner a Guillaume Gille-Naves  
Výtvarné zpracování: Igor Polouchine  
Playtestéři: Simon, Benji, Benco, Fred, Elliot, Igor, Greg, Florian, Julien, Damien, Marine, Joachim, Hervé, Johann, Quentin, Karim, Romain, Simon, Vincent, a Yodasensei.

La Boite de jeu  
8, Grande Rue  
21310 Belleneuve  
www.laboitedejeu.com  
Origames  
52 avenue pierre Sémard  
94200 Ivry sur Seine France  
www.origames.fr

## SG01: ZÁPLAVA KRYS

„Ohavní škůdci zaplavili naše hospodářství! Jestli něco ihned nepodnikneme, nebude dost zásob na zimu. Musíme jednat a zbavit se té havěti, jinak vojáci vyhladoví a veškerá snaha o uchvácení trůnu bude brzy v troskách!“

**Příprava hry:** Použijte přípravu sólové hry a modul hrozby. Jako hrozbu použijte Obří krysy. Do svého stavebního prostoru umístěte 4 karty „Statek“. Tyto karty nelze směnit. Musíte dokončit jejich stavbu.

**Speciální pravidla:** Na konci každého kola, po souboji, umístěte do svého stavebního prostoru tolik karet Havěti, kolik statků je ve vašem stavebním prostoru. Každá Havěť, kterou porazíte, se vrátí zpět do balíčku karet Havěti. Obří krysy stále vytvářejí další Havěť jako obvykle.

**Prohra nastane:**

- Okamžitě: Pokud je balíček karet Havěti prázdný (kdykoli během hry, z jakéhokoli důvodu), ihned prohráváte.
- Na konci hry: Pokud nestihnete dokončit stavbu všech 4 statků, prohráváte.

**Bronzová medaile: 70+ VB**

**Stříbrná medaile: 90+ VB**

**Zlatá medaile: 110+ VB**

## SG:02 PROROCTVÍ

„Odkudsi se vynořil nějaký pobuda, který tvrdí, že je prorok. Potuluje se krajem a prohlašuje, že nadešel konec našeho vévodství. Lid věří jeho pomateným zvěstem a začíná se vzpouzet. Je načase znovu nastolit vládu pravdy a připomenout poddaným naši velkolepost. K tomu ovšem bude potřeba velikých činů. Činů, o kterých mnozí dosud tvrdili, že jsou nemožné.“

**Příprava hry:** Použijte přípravu sólové hry a modul rádců. Do svého stavebního prostoru umístěte karty „Brána pekelná“, „Tajný spolek“ a „Královská šatlava“. Karty rádců „Osvícený prorok“ a „Šedá eminence“ umístěte do prostoru pro rádce. Poté zamíchejte zbylých 9 rádců do balíčku rozvoje. Hru začínáte se 6 žetony vojáků.

**Speciální pravidla:** Na začátku hry si neberte žetony zvědů. V tomto scénáři je nepoužijete.

**Prohra nastane:**

- Pokud nestihnete před koncem hry dokončit stavbu karet „Brána pekelná“, „Královská šatlava“ a „Tajný spolek“, prohráváte.

**Bronzová medaile: 60+ VB**

**Stříbrná medaile: 80+ VB**

**Zlatá medaile: 100+ VB**

## SG:03 MRAZIVÝ SEVER

„Mořeplavci jsou připraveni vyplout a obsadit ledové země na severu. Čeká nás tam velké bohatství, avšak prastaré spisy také varují před zapomenutou hrozbou číhající hluboko pod ledem. Musíme být opatrní a nestrhnout na sebe hněv přírodních živlů.“

**Příprava hry:** Použijte přípravu sólové hry a sólovou stranu desky posláni „Země severu“. Do svého stavebního prostoru umístěte karty „Velký maják“, „Mořeplavci“ (1x), „Přístav“ (1x) a „Poslední úkryt obrů“. Vezměte karty hrozby Ledových obrů a přimíchejte je do balíčku nebezpečí namísto 4 karet Pohrom.

**Prohra nastane:**

- Pokud nestihnete před koncem hry dokončit stavbu karet „Velký maják“, „Mořeplavci“ (1x), „Přístav“ (1x) a „Poslední úkryt obrů“, prohráváte. Pokud nedokončíte poslední krok posláni „Země severu“, prohráváte.

**Bronzová medaile: 60+ VB**

**Stříbrná medaile: 85+ VB**

**Zlatá medaile: 110+ VB**

## SG:04 POSLEDNÍ BITVA

„O trůn zápolíme již tak dlouho. A nyní se tu objevil onen uchvatitel, který nás o trůn okradl. Nadešel čas jednou provždy získat to, co je po právu naše. Vytáhneme s vojsky do boje a vyženeme toho zloděje jednou provždy!“

**Příprava hry:** Použijte přípravu sólové hry, sólovou stranu desky posláni „Uchvatitel“ a modul rádců. Do svého stavebního prostoru umístěte karty „Verbíří“, „Spojená vojska“ (1x), „Kasárna“ (1x) a „Čarovná výheň“. Kartu rádce „Proslulá kartografka“ umístěte do prostoru pro rádce. Poté zamíchejte zbylých 10 rádců do balíčku rozvoje. Hru začínáte se 2 žetony vojáků.

**Prohra nastane:**

- Pokud nestihnete před koncem hry dokončit stavbu karet „Verbíří“, „Spojená vojska“ (1x), „Kasárna“ (1x) a „Čarovná výheň“, prohráváte. Pokud nedokončíte poslední krok posláni „Uchvatitel“, prohráváte.

**Bronzová medaile: 80+ VB**

**Stříbrná medaile: 95+ VB**

**Zlatá medaile: 125+ VB**

## SG05: CECH ZLODĚJŮ

„Naše vévodství drancují ze všech stran! Plody práce našich poddaných už vůbec nekončí v sýpkách a skladech našeho hradu. Cech zlodějů nás okradl snad o všechno. Takovou nehoráznost nelze dál snášet! Musíme být ale obezřetní. Zloději se spolčili s tajemnými stíny, aby nás odradili. A stíny jsou ještě mnohem nebezpečnější než nějaká tlupa špinavých lapků!“

**Příprava hry:** Použijte přípravu sólové hry a modul hrozby. Balíček nebezpečí sestavte s kartami hrozby Stínů. Do svého stavebního prostoru umístěte 4 karty hrozby Zlodějů. Následující karty umístěte do svého vévodství, dokončené: „Mlýn“ (1x), „Cechovní dům“ (1x). Pomocí 4 žetonů zlodějů zakryjte prostředky, které produkuje Mlýn a Cechovní dům.

**Speciální pravidla:** Pokaždé když musíte kvůli efektu Stínu odhodit kartu, vezměte vzniklý prostředek (který by normálně připadl protivníkovi) a umístěte jej vedle balíčku nebezpečí.

**Prohra nastane:**

- Okamžitě: Pokud je vedle balíčku nebezpečí 5 či více prostředků (kdykoli během hry, z jakéhokoli důvodu), ihned prohráváte.
- Na konci hry: Pokud nestihnete porazit všechny 4 Zloděje, prohráváte.

**Bronzová medaile: 80+ VB**

**Stříbrná medaile: 95+ VB**

**Zlatá medaile: 120+ VB**

## SG:06 OBKLÍČENÍ NEPŘÁTELI

„Doba je zlá. Na severu nás obléhají vojska uchvatitele. Na jihu pustoší naše osady pán zhouby. Mnohanásobně nás přecísňují a jídla je už jen pomálu. Nezbyvá než se schovat za ochranný val a doufat, že je odrazíme našimi nejlepšími zbraněmi. Snad bude štěstěna na naší straně!“

**Příprava hry:** Použijte přípravu sólové hry a sólové strany desek posláni „Uchvatitel“ a „Pán zhouby“. Do svého stavebního prostoru umístěte karty „Kasárna“ (1x), „Královská garda“, „Hradby“ a „Ženisté“.

**Prohra nastane:**

- Pokud nestihnete před koncem hry splnit poslední kroky obou posláni, prohráváte. Pokud nestihnete dokončit stavbu karet „Kasárna“ (1x), „Královská garda“, „ochranný val“ a „Ženisté“, prohráváte.

**Bronzová medaile: 60+ VB**

**Stříbrná medaile: 85+ VB**

**Zlatá medaile: 100+ VB**