



NIDAVELLIR

И У Ч Д Ф К М Н У Р



ŘÍŠE TRPASLÍKŮ ŽILA PO CELÁ TISÍKLETÍ V MÍRU...

JENŽE V DIVOKÉ A LEDOVÉ KRAJINĚ KOLEM NIDAVELLIRU NIK NETRVÁ VĚČNĚ. KLID SE ROZPLYNUL A V HLUBINÁCH PROČITLO ZAPOMENUTÉ ZLO. ZLOVĚSTNÉ DUNĚNÍ OTRÁSLO ZÁKLADY TRPASLÍČÍCH MĚST A SPALUJÍCÍ PLAMENY PROSTOUPILY NEBESA. KDESI DALEKO V TEMNÝCH A ZTRACENÝCH ZÁKOUTÍCH SVĚTA SE PROBUDIL PRASTARÝ BĚS. NIKDO ANI NETUŠIL, ODKUD POCHÁZÍ.

PŘED MNOHA STALETÍMI BYL PŘEMOŽEN A UVĚZNĚN MOCNÝM SPOJENECTVÍM TRPASLÍKŮ A ČARODĚJŮ. DNES SE VŠAK DRAK FAFNIR, ZVANÝ NEMILOSRDNÝ, UVOLNIL ZE SVÝCH OKOVŮ, ABY VYKONAL UKRUTNOU POMSTU, KRADL ZLATO A MĚNIL TĚLA NA POPEL. A JAKO KAŽDÝ VYCHYTRALÝ ZLODĚJ SE ROZHODL ZAČÍT TAM, KDE SE ODJAKŽIVA HROMADIL ZLATO S NEBETYČNOU HAMIŽNOSTÍ: V ŘÍŠI TRPASLÍKŮ!

JSTE CTIHODNÍ ELVALANDOVÉ, VELEVÁŽENÍ ČLENOVÉ RADY A VŮDCI V DOBÁCH VÁLEK. KRÁL VÁM PŘÍKÁZAL NAVERBOVAT ARMÁDU, ABY SE POSTAVILA KRVELAČNĚMU NETVOROVÍ A JEDNOU PROVŽDY JEJ PORAZILA. PROJDĚTE KAŽDOU KRČMU V ZEMI, NAJMĚTE TY NEJZDATNĚJŠÍ TRPASLÍKY A POUŽIJTE NEJSLAVNĚJŠÍ HRDINY. VYTVOŘTE CO NEJSILNĚJŠÍ VOJSKO A SKOLTE ODVĚKÉHO NEPŘÍTELE TRPASLÍKŮ! PRACUJTE SVĚDOMITĚ A HLAVNĚ SE NEOHLÍŽEJTE NA PENÍZE! POKUD TOTIŽ KRÁL SKUTEČNĚ ODMĚNÍ TY NEJLEPŠÍ Z VÁS, NEPOCHYBNĚ TAKÉ ZTRESTÁ TY, JIŽ NAVERBOVALI ARMÁDU NEBOŽÁKŮ!

Cíl hry

Hráči se během partie stanou Elvalandy, kterým trpasličí král poručil sestavit **armádu** schopnou porazit ukrutného Fafnira. Elvaland, jenž sestaví armádu s nejvyšší **statečností**, se stane vítězem a připadne mu čest vyrazit do boje s drakem.

Pokud vám některý termín není zcela jasný, neváhejte použít glosář na straně 23.

Obsah

Příprava hry ♦ 4 ♦	Konec věků ♦ 12 ♦
Popis desek a karet ♦ 6 ♦	Vlastnosti hrdinů ♦ 14 ♦
Určení statečnosti jednotlivých povolání ♦ 7 ♦	Legendy Nidavelliru ♦ 18 ♦
Průběh kola ♦ 8 ♦	Glosář ♦ 23 ♦

Herní materiál

87 karet **trpaslíků** rozdělených do 5 povolání:

A • 18 karet **válečníků**,

B • 16 karet **lovců**,

C • 16 karet **horníků**,

D • 20 karet **kovářů**,

E • 16 karet **průzkumníků**,

F • 1 zvláštní karta **kováře**
(za vyznamenání kovářů)



5 karet **vyznamenání**

5 karet **královské přízně**



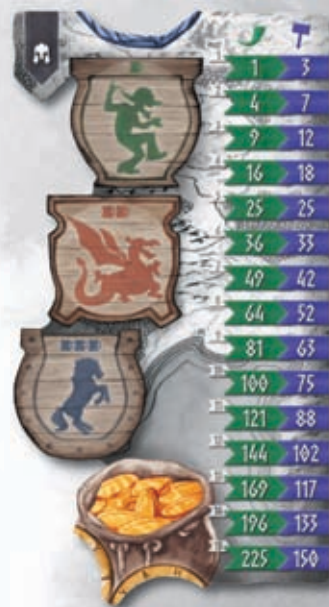
21 karet **hrdinů**



3 štíty **krčem**



5 desek **Elvalandů**



3 destičky **výměn drahokamů**



6 drahokamů:

A • 5 obyčejných drahokamů

1, 2, 3, 4, 5

B • 1 zvláštní drahokam 6
(za vyznamenání horníků)



60 zlaťáků:

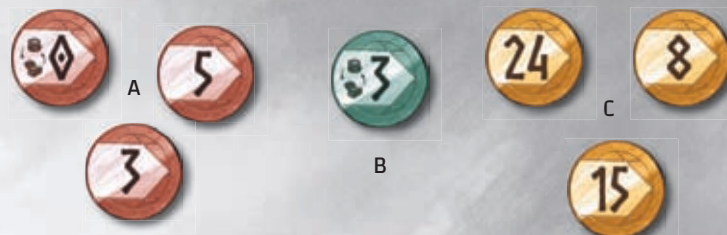
A • 25 **obyčejných zlaťáků** 5x1 | 5x2 | 5x3 | 5x4 | 5x5

(1 sada pro každého Elvalanda),

B • 1 **zvláštní zlaťák** 3 (za vyznamenání lovců),

C • 34 zlaťáků z **královské pokladnice**:

2x5 | 2x6 | 3x7 | 2x8 | 3x9 | 2x10 | 3x11 | 2x12 | 2x13 | 2x14 | 1x15 | 1x16 | 1x17 | 1x18 | 1x19
1x20 | 1x21 | 1x22 | 1x23 | 1x24 | 1x25



1 **královská pokladnice**


4 stojany na karty

1 bodovací bloček

Hra pro 2 Elvalandy

Platí všechna pravidla s těmito úpravami:

Během přípravy:

Odeberte 2 zlaťáky o hodnotách 7, 9 a 11  z královské pokladnice a vraťte je zpět do krabice.

Během příchodu trpaslíků:

V každém kole vyložte do každé krčmy 3 karty trpaslíků. Oba Elvalandové si vyberou kartu trpaslíka v pořadí podle nabídnutých zlaťáků, jednu zbylou kartu z každé krčmy poté odhodte.

Hra pro 3 Elvalandy

Platí všechna pravidla s touto úpravou:


Během přípravy:

Odeberte 2 zlaťáky o hodnotách 7, 9 a 11  z královské pokladnice a vraťte je zpět do krabice.

Hra pro 5 Elvalandů

Platí všechna pravidla s touto úpravou:

Během přípravy:

Do balíčků pro 1. věk a 2. věk přimíchejte odpovídající karty trpaslíků se symbolem  v pravém dolním rohu karty.



JAK SE DOBŘE SEZNÁMIT S NIDAVELLIREM

Během prvním partie, kdy se ještě budete seznamovat s pravidly, vám doporučujeme vynechat ze hry následující hrdiny:

THRUD VERBÍŘKA
YLUD NEVYZPYTATELNÁ
ULINE JASNOVIDNÁ

Tito hrdinové vnašejí do hry komplikovanější schopnosti a prvky, jejichž využití by nemuselo být během první partie příliš jasné. Samozřejmě jde o pouhé doporučení a hrát můžete i s těmito hrdiny, dle vlastního uvážení.



Příprava hry

1 • Každý Elvaland obdrží svoji desku a 5 obyčejných zlaťáků.



2 • Vezměte drahokamy odpovídající počtu Elvalandů zapojených do partie, a to v následujících hodnotách:

při hře 5 Elvalandů použijte drahokamy 1, 2, 3, 4, 5	
při hře 4 Elvalandů použijte drahokamy 2, 3, 4, 5	
při hře 3 Elvalandů použijte drahokamy 3, 4, 5	
při hře 2 Elvalandů použijte drahokamy 4, 5	

- Náhodně rozdejte 1 drahokam každému z Elvalandů. Umístěte svůj drahokam lícem nahoru do výřezu v horní části své desky.
- 3 • Doprostřed stolu umístěte 3 štíty krčem (v tomto pořadí: U Chechtavého skřeta, U Křepčícího draka a U Nablýskané herky) a také destičky výměn drahokamů.
- 4 • Karty hrdinů umístěte do 3 stojanů na karty tak, aby se lehce překrývaly, ale aby byla vždy dobře vidět levá strana karty.
- 5 • Karty vyznamenání umístěte na zbylý stojan tak, aby se lehce překrývaly, ale aby byla vždy dobře vidět levá strana karty.
- 6 • Vyjměte z krabice hry královskou pokladnici  a ujistěte se, že je každý zlaťák umístěn na příslušném místě.
- 7 • Pokud hraje méně než 5 Elvalandů, ponechte v krabici karty se symbolem  v pravém dolním rohu.
- 8 • Vezměte karty pro 1. věk a zamíchejte je. Vzniklý balíček umístěte lícem dolů vedle královské pokladnice.
- 9 • To samé udělejte s kartami pro 2. věk.

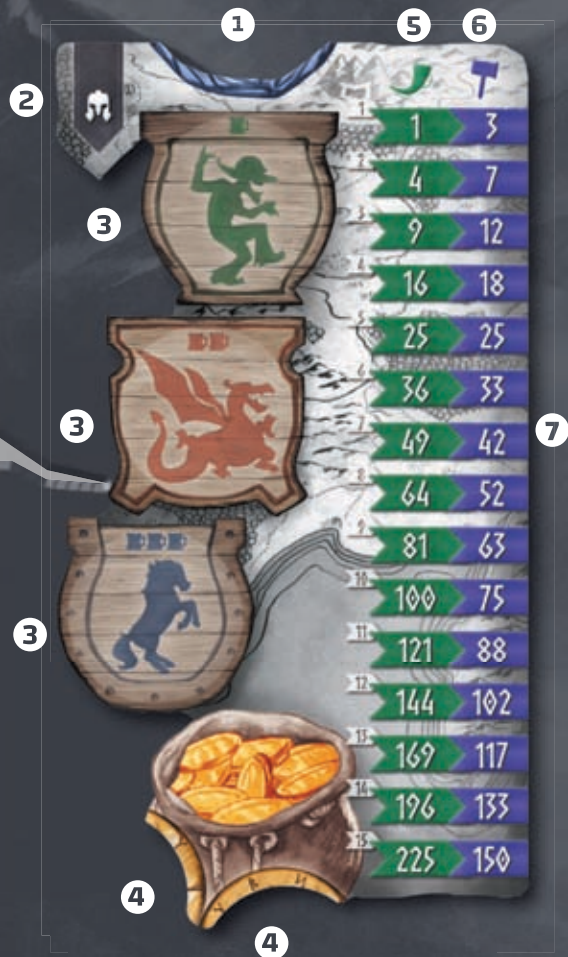


Královská pokladnice

Nezapomeňte, že před první partií musíte královskou pokladnici nejprve postavit. Je to úplně jednoduché, stačí se řídit označením na jednotlivých zářezech.



Popis desky



- 1 Výřez pro drahokam
- 2 Velení
- 3 Symboly krčem
- 4 Měšec
- 5 Celková statečnost – Lovci
- 6 Celková statečnost – Kováři
- 7 Armáda

Popis karet

Karta trpaslíka

- 1 Povolání
- 2 Praporek s body statečnosti
- 3 Tuto kartu lze použít pouze při hře 5 Elvalandů



Karta hrdiny

- 1 Jméno
- 2 Povolání
- 3 Praporek s body statečnosti
- 4 5 Schopnosti karty hrdiny
- 6 svislá šerpa za praporky, odlišující hrdiny od trpaslíků



Karta vyznamenání

- 1 Povolání spojené s tímto vyznamenáním
- 2 Efekt karty



Karta královské přízně

- 1 Efekt karty
- 2 Tuto kartu lze použít pouze při hře 5 Elvalandů



Jak určit statečnost jednotlivých povolání



VÁLEČNÍKI



Jejich celková **statečnost** je rovna součtu jejich **bodů statečnosti**. Elvaland, který má na konci hry nejvíce **praporeků** ve sloupku **válečníků**, si k jejich **statečnosti** navíc přičte číslo na svém nejhodnotnějším **zlatáku**. V případě, že se o prvenství v počtu **praporeků** dělí více Elvalandů, přičtou si ke **statečnosti válečníků** nejhodnotnější **zlaták** všichni Elvalandové, jež se o prvenství dělí.



LOVKI

Jejich celková **statečnost** je rovna počtu **praporeků** ve sloupku **lovců** na druhou. Aby byly počty během hry jednodušší, stačí se podívat na vaši desku na praporek, který je na stejné úrovni jako nejnižší praporek na poslední umístěné kartě ve sloupku **lovců**.



HORNÍKI



Jejich celková **statečnost** je rovna součtu jejich **bodů statečnosti** vynásobenému počtem **praporeků** na kartách ve sloupku **horníků**.



KOVÁŘI

Jejich celková **statečnost** roste na základě číselné posloupnosti (+3, +4, +5, +6, ...). Aby byly počty během hry jednodušší, stačí se podívat na vaši desku na praporek, který je na stejné úrovni jako nejnižší praporek na poslední umístěné kartě ve sloupku **kovářů**.



PRŮZKUMNÍKI

Jejich celková **statečnost** je rovna součtu jejich **bodů statečnosti**.



Statečnost kovářů a lovců

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375	
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441					

Průběh kola

Příprava kola

1. PŘÍCHOD TRPASLÍKŮ

- * Vyložte pod každý štít krčmy lícem nahoru tolik karet trpaslíků, kolik je Elvalandů ve hře (při hře dvou **Elvalandů** 3 trpaslíky, viz str. 4).

KAŽDÝ ELVALAND BY SI MĚL PEČLIVĚ PROHLÉDNOUT OSAZENSTVO JEDNOTLIVÝCH KRČEM, A POTÉ ODHADNOUT TU SPRÁVNOU NABÍDKU ZLAŤÁKŮ V ZÁVISLOSTI NA VLASTNÍCH ZÁJMECH, ALE TAKÉ NA ZÁKLADĚ DOMNĚNEK O CÍLECH OSTATNÍCH ELVALANDŮ.

2. NABÍDKY

Během této fáze hrají všichni Elvalandé současně.

- * Vezměte svých 5 **zlaťáků** a umístěte lícem dolů 1 vybraný zlaťák na každý **symbol krčmy** na své desce.

Zbylé 2 **zlaťáky** umístěte lícem dolů pod **měšec** na své desce.

Hodnoty zlaťáků umístěných na symbolech krčem určí, v jakém pořadí si budou Elvalandé během vyhodnocování krčem vybírat jednotlivé karty trpaslíků.

Vyhodnocení krčem

Krčmy vyhodnocujte jednotlivě a postupně v tomto pořadí: Nejprve krčmu **U Chechtavého skřeta**. Jakmile ji zcela vyhodnotíte, přejděte k vyhodnocení krčmy **U Křepčícího draka**, nakonec vyhodnoťte krčmu **U Nablýskané herky**.

1. ODKRYTÍ NABÍDEK

Během této fáze hrají všichni Elvalandé současně.

- * Odhalte svůj **zlaťák** na symbolu právě vyhodnocované **krčmy**. Žádný jiný zlaťák prozatím neodhalujte.

Elvaland, který nabídl **zlaťák** s nejvyšší hodnotou, se stává aktivním Elvalandem. Pokud nabídl více Elvalandů **zlaťák** se stejnou hodnotou, rozhodne o pořadí Elvalandů hodnota jejich **drahokamů**. **Drahokam** s vyšší hodnotou má vždy přednost (viz **Řešení shod**).



Slávek (drahokam 3) vybral **zlaťák** s hodnotou 5, Cecilka (drahokam 5) a Valerie (drahokam 1) obě vybraly **zlaťák** s hodnotou 2.

Slávek se stane aktivním Elvalandem. Jakmile dokončí svůj tah, bude na řadě Cecilka a nakonec Valerie.

Hra potrvá celkem **2 věky**.

Při hře **2 nebo 3 Elvalandů** má každý věk právě **4 kola**.

Při hře **4 nebo 5 Elvalandů** má každý věk právě **3 kola**.

Řešení shod

Pokud dva nebo více Elvalandů vyberou v jedné krčmě **zlaťáky** se shodnou hodnotou, o pořadí těchto Elvalandů rozhodne hodnota jejich **drahokamů**. Dalším aktivním Elvalandem se stane ten, který má nejhodnotnější **drahokam**.

V pořadí podle sestupné hodnoty **drahokamů** takto své tahy odehrají všichni Elvalandé se shodnými **zlaťáky**.



2. TAH AKTIVNÍHO ELVALANDA

Aktivní Elvaland si v tomto pořadí:

- * Vybere kartu z právě vyhodnocované krčmy. Pokud si vybere **trpaslíka**, přidá si jej do své **armády**. Pokud si vybere **královskou přízeň**, ihned ji vyhodnotí (viz **Výměna zlatáku** na str. 11).
- * Pokud splnil potřebné podmínky, smí povolat **hrdinu**.
- * Pokud nabídl **zlaták** s hodnotou 0, vymění si **zlaták** (viz **Výměna zlatáku** na str. 11).

Nyní v pořadí podle nabídnutých **zlatáků** (popř. **drahokamů** v případě shody) provede svůj tah další aktivní Elvaland.

1. řada praporeků

Během prvních čtyř vyhodnocování krčem najal Slávek do své **armády kováře, lovce, průzkumníka a horníka**.

Během pátého vyhodnocování krčmy najal **válečníka** a dokončil řadu **praporeků**. To znamená, že má 1 **praporek** od každého **povolání**. (Pozor, to nemusí nutně vždy znamenat, že má 1 **kartu** každého povolání, protože některé karty mají více praporeků a mohou tedy doplňovat více řad.)

Ihned povolá kartu **hrdiny**. Vybere si Tarath a umístí ji do sloupku **válečníků**.

1. řada praporeků
2. řada praporeků

Během devátého vyhodnocování krčmy do své **armády** Slávek najal **lovce**. Tím dokončil druhou řadu **praporeků**. Ihned povolá Idunn a umístí ji do sloupku **průzkumníků**.

Umístění karty trpaslíka do armády

Jakmile si z vyhodnocované krčmy vyberete kartu **trpaslíka**, ihned ji umístíte do své **armády**.

- Pokud dosud nemáte **trpaslíka** s daným povoláním, vytvoříte nový sloupek.
- Pokud už sloupek s tímto povoláním máte, přidáte **trpaslíka** do daného sloupku.

Pozor všechny **praporeky** na kartách musí být vždy viditelné. Některé karty mají více než 1 praporek.

Jak povolat hrdinu

Pokud do své armády najmete kartu **trpaslíka**, po jejímž umístění dokončíte řadu pěti různých **praporeků** (1 pro každé **povolání**), smíte nyní ihned povolat 1 dostupnou kartu **hrdiny**.



• **Hrdinu**, který má zároveň některé povolání, umístíte do odpovídajícího sloupku vaší **armády**. Pokud umístěním tohoto **hrdiny** dokončíte další řadu **praporeků**, ihned najmete dalšího **hrdiny**. Umístěním jednoho **hrdiny** lze dokončit i více řad **praporeků** najednou (někteří **hrdinové** mají totiž více než 1 **praporek**).

• **Neutrálního hrdinu** umístíte do **velení** nalevo od své desky. Pokud má **neutrální hrdina** schopnost, která tomuto pravidlu odporuje, řídte se přednostně schopností (viz **Schopnosti hrdinů** na str. 14). Pokud takového **hrdiny** umístíte do **armády**, může dokončit řadu **praporeků** a umožnit vám tak povolat dalšího hrdinu.

POZOR

Ve hře může dojít ke zničení dříve vytvořené řady (odhozením karet trpaslíků z armády). Nového hrdinu smíte povolat až ve chvíli, kdy nejprve doplníte zničenou řadu a poté vytvoříte další řadu pěti praporeků. Pamatujte si tedy poučku: Pokud chcete povolat nového hrdinu, musí se počet dokončených řad praporeků ve vaší armádě rovnat počtu vámi povolaných hrdinů + 1.

Více řad praporeků dokončených umístěním hrdiny nebo kartou kováře za vyznamenání

Řada pěti praporeků

Slávek umístil do své armády kartu **kováře**. Tím dokončil řadu pěti různých **praporeků**.

Poté povolal Aegura. Ten má dva **praporeky** a po jeho umístění Slávek dokončí 2 řady **praporeků** naráz, takže povolá hned 2 karty **hrdinů**, jednoho po druhém.

3. VÝMĚNA DRAHOKAMŮ

Jakmile každý Elvaland odehrál svůj tah, následuje výměna **drahokamů**. **Drahokamy** si vymění ti Elvalandé, kteří během vyhodnocení této krčmy nabídli shodné zlaťáky. Poté následuje vyhodnocení další krčmy.

Přejděte zpět ke kroku 1. **ODKRYTÍ NABÍDEK**.

Výměna drahokamů

Po vyhodnocování krčmy si Elvalandé, kteří nabídli stejně hodnotné **zlaťáky**, vzájemně vymění **drahokamy**. Jakmile si Elvalandé drahokamy vymění, vrátí je zpět do výřezů na svých deskách.

Shoda mezi 2 Elvalandy:

- Tito Elvalandé si **drahokamy** vymění mezi sebou.



Shoda mezi 3 Elvalandy:

- **Drahokamy** si vymění pouze Elvaland s nejnižším **drahokamem** a Elvaland s nejvyšším **drahokamem**.
- Elvaland s prostředním **drahokamem** si jej ponechá.



Shoda mezi 4 Elvalandy:

- Nejprve si **drahokamy** si vymění Elvaland s nejnižším **drahokamem** a Elvaland s nejvyšším **drahokamem**.
- Poté si drahokamy vymění zbylí dva Elvalandové.



Shoda mezi 5 Elvalandy:

- Shoda proběhne stejně jako při shodě mezi 4 Elvalandy s tou výjimkou, že Elvaland s prostředním drahokamem si jej ponechá.



Zvláštní drahokam 6 (za vyznamenání horníků)

Tento drahokam se nikdy **nevyměňuje**.

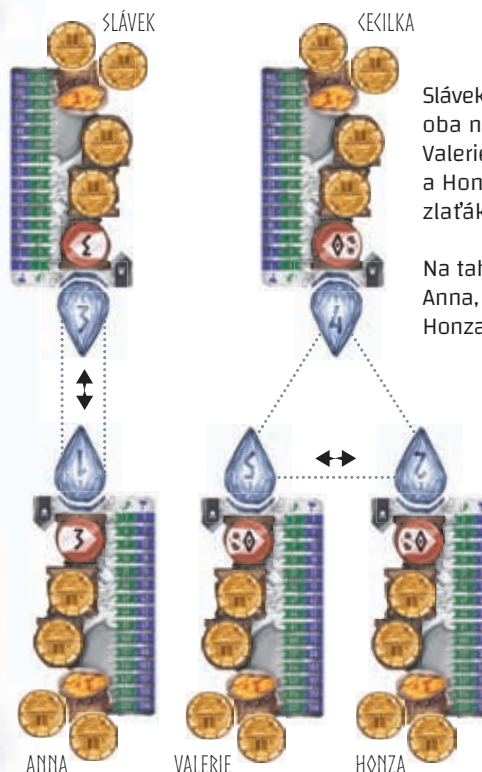
To znamená, že pokud je Elvaland s tímto **drahokamem** součástí shody, vybírá si trpaslíka jako první a výměnu drahokamů poté vyhodnotíte tak, jako by vůbec součástí shody nebyl.



Další kolo

Jakmile vyhodnotíte všechny tři krčmy, vezměte si zpět své **zlaťáky** a následuje další kolo.

Výměna **drahokamů** proběhne po vyhodnocení každé krčmy. Díky tomu budou mít vždy výhodu ti Elvalandé, kteří ji v předchozí krčmě neměli.



Slávek (drahokam 3) a Anna (drahokam 1) oba nabídli zlaťák s hodnotou 3. Valerie (drahokam 5), Cecílka (drahokam 4) a Honza (drahokam 2) nabídli všichni zlaťák s hodnotou 0.

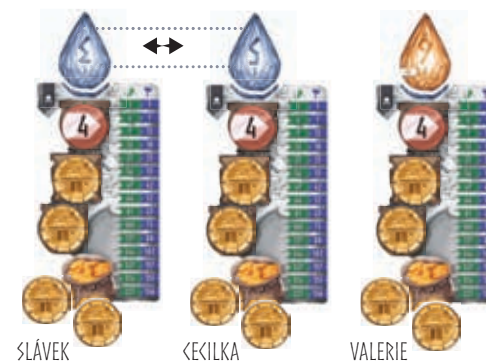
Na tahu bude nejprve Slávek, poté Anna, Valerie, Cecílka a nakonec Honza.

Po vyhodnocení krčmy:

- Slávek a Anna si **vymění drahokamy** po vzoru **shody mezi 2 Elvalandy**.
- Valerie, Cecílka a Honza si **vymění drahokamy** po vzoru **shody mezi 3 Elvalandy**.

Slávek (drahokam 3), Cecílka (drahokam 5) a Valerie (zvláštní drahokam 6) všichni nabídli **zlaťák** s hodnotou 4. Mezi všemi z nich tedy nastala shoda.

Valerie se ovšem do **výměny drahokamů** nezapojí, protože má **zvláštní drahokam 6**, který se nikdy nevyměňuje. Slávek a Cecílka si tedy **vymění drahokamy** po vzoru **shody mezi 2 Elvalandy**.



Výměna zlaťáku

Pokud nabídnete **zlaťák** se symbolem **výměny zlaťáku**:

- Odryjte **zlaťáky** ve svém **měšci**.
- Sečtěte jejich hodnoty.
- Vezměte si z **královské pokladnice** nový **zlaťák** odpovídající součtu **zlaťáků v měšci**.
- Odhod'te vyšší z vašich původních **zlaťáků v měšci**.
- Nově získaný **zlaťák** umístěte do **měšce** na místo uvolněné odhozeným **zlaťákem**.
- **Zlaťáky v měšci** otočte opět lícem dolů.



Vylepšení zlaťáku

Pokud vyhodnocujete kartu s vyobrazeným symbolem zlaťáku +X, jedná se o vylepšení (viz **Královská přízeň**, **Pobočník krále**, **GRID**):



- Ihned přičtete hodnotu +X k jednomu libovolnému **zlaťáku** na vaší desce (nezáleží na tom, jestli byl nebo nebyl odkryt, jestli je na symbolu již vyhodnocené **krčmy** nebo právě vyhodnocované **krčmy** či zda je ve vašem **měšci**).
- Odhod'te vybraný zlaťák a vezměte si z **královské pokladnice** nový **zlaťák** o hodnotě získané součtem.

Nový **zlaťák** umístěte na místo, odkud jste před okamžikem odhodili **zlaťák**:

Lícem nahoru, pokud **zlaťák** ležel na symbolu již vyhodnocené **krčmy** nebo právě vyhodnocované **krčmy**.

Lícem dolů, pokud **zlaťák** ležel v **měšci** nebo nebyl dosud odkryt.



Odhadování zlaťáků

Během vylepšení nebo výměny musíte odhodit jeden ze svých zlaťáků.

- Pokud odhazujete **obyčejný zlaťák** (červený), vraťte jej zpět do krabice. Po zbytek hry jej již nikdo nepoužije.
- Pokud odhazujete **zlaťák z královské pokladnice** (žlutý), vraťte jej zpět do **královské pokladnice** na místo s jeho hodnotou.



Shody a vylepšování zlaťáků během vyhodnocení krčmy

Všechny shody se vyřeší hned po odkrytí nabídky. Pokud má během vyhodnocení **krčmy** dojít na vylepšení mince, nic se na tomto postupu nemění a Elvalandové zapojení do shody si vymění **drahokamy** podle běžných pravidel.

- Pokud máte vylepšit nebo vyměnit zlaťák, ale v **královské pokladnici** není zlaťák požadované hodnoty, vezměte si z **pokladnice** zlaťák nejbližší možné vyšší hodnoty.
- Ve vzácném případě, kdy v **pokladnici** již nejsou ani žádné **zlaťáky** s vyšší hodnotou, než jaká je požadovaná hodnota, vezměte si z **pokladnice** zlaťák nejbližší možné nižší hodnoty.



• Z **pokladnice** si nesmíte vzít **zlaťák**, který jste právě odhodili během výměny nebo vylepšení.

• **Zlaťák s hodnotou 0** nesmíte nikdy vylepšit.



Konec 1. věku: Inspekce armád

Na konci kola, ve kterém dojdou karty v balíčku pro **1. věk**, provede král inspekci armád. Elvalandové s nejvyšším počtem **praporek** jednotlivých **povolání** od krále obdrží odpovídající **vyznamenání**. Pokud dojde ke shodě v počtu praporek některého z **povolání**, neobdrží dané **vyznamenání** nikdo. Během inspekce nehrají hodnoty **drahokamů** roli.

Vyznamenání se musí udělovat v tomto pořadí:



Pobočník krále Nejvíce praporek u válečníků

Ihned vylepšete jeden ze svých **zlaťáků** o **+5** (viz pravidla pro **vylepšení zlaťáku** na str. 11). Umístěte toto **vyznamenání** do **velení**.



Mistr lovců Nejvíce praporek u lovců

Ihned vyměňte svůj **zlaťák** o hodnotě 0 za **zvláštní zlaťák** o hodnotě 3. Tento **zvláštní zlaťák 3** má stejné vlastnosti jako **zlaťák 0** a nelze jej tedy vylepšit. Umístěte toto **vyznamenání** do **velení**.



Korunní šperkař Nejvíce praporek u horníků

Umístěte **zvláštní drahokam 6** na svůj aktuální drahokam. Na konci hry získáte bonus **+3** k **závěrečné statečnosti**. Tento **drahokam** se během shody s ostatními Elvalandy nevyměňuje a vždy s ním vyhraje všechny shody během vyhodnocování **krčem**. Umístěte toto **vyznamenání** do **velení**.



Králův osobní zbrojř Nejvíce praporek u kovářů

Ihned umístěte do své **armády** kartu **zvláštního kováře** se dvěma **praporky**. Umístění této karty může vést k povolání jednoho či více **hrdínů**. Umístěte toto **vyznamenání** do **velení**.



Průkopník říše Nejvíce praporek u průzkumníků

Doberte si 3 karty z balíčku pro 2. věk. Z nich si 1 ponechte:

- Pokud jde o kartu **trpaslíka**, umístěte ji do své **armády**. Umístění této karty může vést k povolání **hrdiny**.
- Pokud jde o kartu **královské přízně**, vylepšete jeden svůj **zlaťák**.

Karty, které si nevyberete, zamíchejte zpět do balíčku pro **2. věk**. Umístěte toto **vyznamenání** do **velení**.

Pokud toto vyznamenání nikdo neobdrží, odhod'te bez efektu vrchní kartu z balíčku pro 2. věk.

Vezměte karty pro **2. věk**, zamíchejte je a začněte nový věk. Postupujte podle stejných pravidel jako během **1. věku**.



POZOR

U jednotlivých povolání rozhodují pouze PRAPORKY, nikoli hodnoty statečnosti v nich ani počet karet daného povolání.

1. praporek →

2. praporek →

3. praporek →

Konec 2. věku a konec hry

Na konci kola, ve kterém dojdou karty v balíčku pro **2. věk**, spočítejte svoji **závěrečnou statečnost**. Ta se skládá z:

- součtu celkových statečností jednotlivých povolání (viz **Určení statečnosti jednotlivých povolání** na str. 7);
- součtu **statečností** všech karet **neutrálních hrdinů** ve vašem **velení**;
- součtu hodnot všech vašich **zlaťáků**.



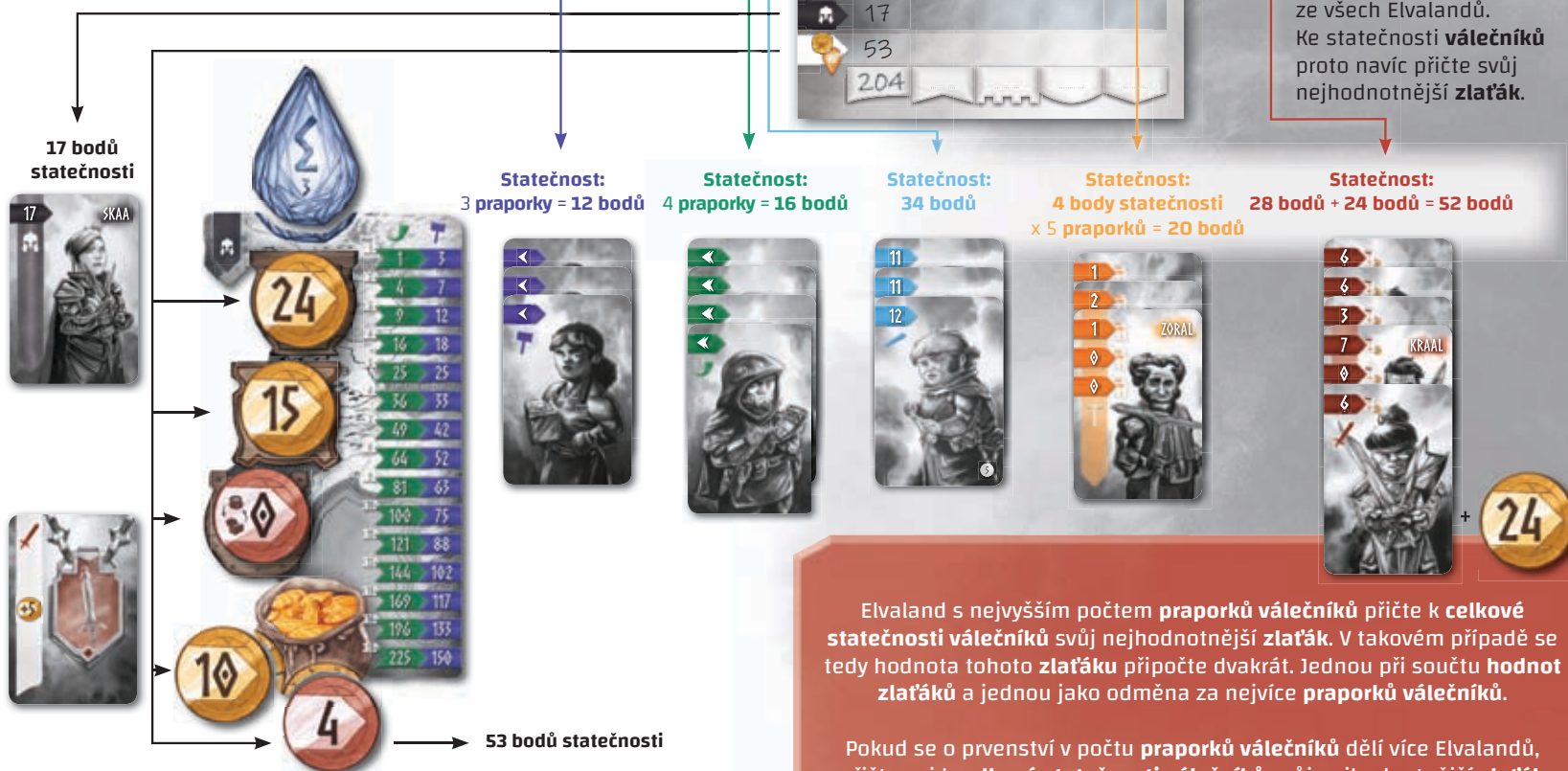
Skóre můžete spočítat i za pomoci aplikace dostupné na App Store a Play Store.

NIDAVELLIR	
Serge	
52	
16	
20	
12	
34	
17	
53	
204	

Elvaland vlastní **zvláštní drahokam 6** přičte ke své **statečnosti** navíc ještě **3 body statečnosti**.



Předpokládejme, že má v tomto příkladu Slávek nejvíce **praporek válečníků** ze všech Elvalandů. Ke statečnosti **válečníků** proto navíc přičte svůj nejhodnotnější **zlaťák**.



Slávkova **závěrečná statečnost** tedy činí 204 bodů

Elvaland s nejvyšší závěrečnou statečností se stává vítězem a dostane se mu pocty vést armádu proti drakovi.

V případě stejného počtu bodů se Elvalandé o vítězství dělí a postaví se Fafnirovi společně.

Elvaland s nejvyšším počtem **praporek válečníků** přičte k **celkové statečnosti válečníků** svůj nejhodnotnější **zlaťák**. V takovém případě se tedy hodnota tohoto **zlaťáku** připočte dvakrát. Jednou při součtu **hodnot zlaťáků** a jednou jako odměna za nejvíce **praporek válečníků**.

Pokud se o prvenství v počtu **praporek válečníků** dělí více Elvalandů, přičtou si k **celkové statečnosti válečníků** svůj nejhodnotnější **zlaťák** všichni ti Elvalandové.

POZOR

Stejně jako v případě vyznamenání, i zde hrají roli pouze počty praporek na kartách. Počet karet ani hodnoty statečnost v praporech roli nehrají.

Schopnosti hrdinů



Karty

Neutrálních hrdinů

Umístíte je vždy do svého velení. Výjimkou jsou karty, jejichž schopnost určuje jiné umístění.

PĚT BRATŘÍ DWERGOVÝCH

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtete X bodů.
X se odvozuje od **počtu bratrů ve vašem velení**.

13	40	81	108	135

Tuto strategii může zvolit hned několik hráčů najednou.

MNOZÍ TVRDÍ, ŽE JE NEMOŽNÉ POVOLAT
VŠECHNY BRATRY DO JEDNÉ ARMÁDY.

Slávek povolal dva bratry.
Ke své **konečné statečnosti**
přičte **40 bodů**.

SKAA NEUKHOPITELNÁ

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtete 17 bodů.

ASTRID MAJETNÁ

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtete X bodů.
X je hodnota vašeho nejhodnotnějšího **zlaťáku**.



Pokud máte **zlaťák** o hodnotě 25,
Astrid vám přinese 25 bodů.

GRID PODNIKAVÁ

Ke své **konečné statečnosti** přičtete 7 bodů.
Jakmile ji povoláte, přičtete k jednomu ze svých **zlaťáků** +7
(viz **Vylepšení zlaťáku** na str. 11).



ULINE JASNOVIDNÁ

Ke své **konečné statečnosti** přičtete 9 bodů.
V každém kole během fáze nabídek neumisťujte **zlaťáky** na svoji desku, ale ponechte je si v ruce. Během vyhodnocování krčem počkejte, až ostatní Elvalandé odkryjí své nabídky. Poté vyberte z ruky **zlaťák** a umístěte jej lícem nahoru na symbol právě **vyhodnocované krčmy**. Poté vyhodnoťte krčmu podle běžných pravidel. Pokud **vyměňujete zlaťák**, musíte si na konci svého tahu vybrat, které 2 **zlaťáky** sečtete pro účel výměny. **Výměna** proběhne podle běžných pravidel s tím rozdílem, že nově získaný **zlaťák** si vezmete přímo do ruky. Neumisťujete **zlaťáky** do **měšce**.

Vylepšení zlaťáku:

- Pokud se rozhodnete vyměnit **zlaťák** z ruky, vezmete si nově získaný **zlaťák** přímo do ruky.
- Pokud se rozhodnete vyměnit **zlaťák** na již vyhodnocené nebo právě vyhodnocované **krčmě**, umístíte nově získaný **zlaťák** na její symbol.

Smíte své zlaťáky umístit i na symboly krčem, které se vyhodnotí až později během kola. Pokud se však rozhodnete **zlaťáky** na symboly krčem umístit, musíte je tam již ponechat až do konce kola.

Schopnost Uline začíná platit od okamžiku, kdy ji povoláte. Jakmile si vyberete Uline a umístíte ji do svého **velení**, vezměte si do ruky všechny **zlaťáky** z **krčem**, které nebyly dosud vyhodnoceny. Stejně tak si vezměte **zlaťáky** z **měšce**.



YLUD NEVYZPYTATELNÁ

Pokud povoláte Ylud v průběhu **1. věku**, umístíte ji do svého velení.

Ihned **po posledním vyhodnocení krčmy v 1. věku, ale ještě před udělením vyznamenání**, přesuňte Ylud z velení do libovolného sloupku vaší **armády**. **Praporek** na kartě Ylud se od této chvíle, i při udělování **vyznamenání**, považuje za **praporek** povolání, v jehož sloupku je umístěna. Ylud v tomto sloupku zůstane až do konce druhého věku.

Pokud povoláte Ylud v průběhu **2. věku**, umístíte ji do svého velení.

Ihned **po posledním vyhodnocení krčmy v 2. věku, ale ještě před sčítáním závěrečné statečnosti**:

- Pokud je ve vašem **velení**, přesuňte Ylud do libovolného sloupku vaší **armády**.
- Pokud je již ve vaší **armádě** z předchozího věku, smíte ji vzít zpět do ruky a přesunout do jiného libovolného sloupku v **armádě**.

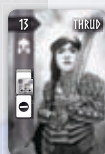
Považujte Ylud za kartu **trpaslíka** daného povolání. Její hodnota statečnosti se určí podle sloupku, ve kterém je umístěna na konci **2. věku** (**kovář** a **lovec**: v závislosti na umístění **praporku**, **průzkumník: 11**, **válečník: 7**, **horník: 1**), a pokud je ve sloupku **válečníků**, započítává se její **praporek** do počtu **praporků válečníků** při určování většiny.

Umístění Ylud může způsobit povolání karty hrdiny.



Načasování schopností Ylud a Thrud

Je důležité přesné pořadí aktivace jejich schopností. Po vyhodnocení poslední krčmy v **2. věku** se Ylud přesune z velení (popř. sloupku) do libovolného sloupku v **armádě** Elvalanda, který ji povolal. V tuto chvíli může nastat povolání **hrdiny**, pokud došlo ke splnění potřebných podmínek (viz **Jak povolat hrdinu** na str. 9). Teprve poté se Thrud přesune z Elvalandovy **armády** zpět do **velení**.



THRUD VERBÍŘKA

Umístíte ji do libovolného sloupku své **armády**. **POZOR**, Thrud nesmíte nikdy překrýt další kartou. Pokud chcete do sloupku s Thrud umístit **trpaslíka** nebo **hrdinu**, vezměte si nejprve Thrud do ruky, poté do daného sloupku umístíte **trpaslíka** nebo **hrdinu** a nakonec umístíte Thrud do libovolného sloupku (jiného nebo i toho, ve kterém byla původně umístěna). Její umístění může způsobit povolání **hrdiny**.

Při udělování **vyznamenání** na konci **1. věku** se **praporek** Thrud považuje za **praporek povolání**, v jehož sloupku je umístěna. Po **posledním vyhodnocení krčmy v 2. věku, ale ještě před sčítáním konečné statečnosti**, se Thrud vrátí do vašeho **velení**.

Ke své **závěrečné statečnosti** přičtete 13 bodů.



Na konci **2. věku** se Thrud vrátí zpět do vašeho **velení**.

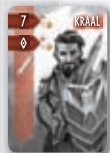




Karty

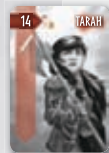
Hrdinové válečníků

Umístíte je vždy do sloupku **válečníků** ve své **armádě**.



KRAAL ÚPLATNÝ

Má 2 praporky.
Ke **statečnosti válečníků** přičtete 7 bodů a 0 bodů.



TARAH SMRTONOSNÁ

Má 1 praporek.
Ke **statečnosti válečníků** přičtete 14 bodů.



Karty

Hrdinové lovců

Umístíte je vždy do sloupku **lovců** ve své **armádě**.



ARAL ORLÍ PAŘÁT

Má 2 praporky.



AEGUR OXELOVÁ PĚŤ

Má 2 praporky.



DAGDA VÝBUŠNÁ

Má 3 praporky.
Ihned po umístění Dagdy do sloupku **lovců** musíte odhodit nejmladší **kartu trpaslíka** (ne hrdiny) ze dvou jiných libovolných sloupků ve vaší **armádě**. Musí jít o různé sloupky.



BONFUR ZLOVOLNÝ

Má 3 praporky.
Ihned po umístění Bonfura do sloupku **kovářů** musíte odhodit nejmladší **kartu trpaslíka** (ne hrdiny) z jednoho jiného libovolného sloupku ve vaší **armádě**.



Bonfur a Dagda

Bonfur a Dagda po umístění způsobí odhození karet **trpaslíků**. Tím dojde ke zničení utvořené **řady praporků**. Nového **hrdinu** smíte povolát až ve chvíli, kdy nejprve doplníte zničenou **řadu** a poté vytvoříte další **řadu pěti praporků**.

Pamatujte tedy na pravidlo ze str. 9: **Pokud chcete povolát nového hrdinu, musí se počet dokončených řad praporků ve vaší armádě rovnat počtu vámi povolaných hrdinů + 1.**

POZOR

Při aktivaci schopnosti Dagdy a Bonfura nesmíte nikdy odhodit kartu hrdiny. Smíte odhodit pouze karty trpaslíků. Pokud nemůžete odhodit náležitý počet karet trpaslíků, nesmíte Dagdu či Bonfura povolát.



Karty

Hrdinové horníků

Umístíte je vždy do sloupku horníků ve své armádě.



ZORAL DÍLOVEDOUKÍ

Má 3 praporky.

Ke **statečnosti horníků** (ještě před vynásobením) přičtete 1, 0 a 0 bodů.

Poznámka: Jinými slovy, Zoral při výpočtu **statečnosti horníků** zvýší **hodnotu statečnosti** o 1 a násobitele statečnosti o 3 (protože má 3 **praporky**).



LOKDUR HAMIŽNÉ SRDCE

Má 1 praporek.

Ke **statečnosti horníků** (ještě před vynásobením) přičtete 3 body.

Poznámka: Jinými slovy, Lokdur při výpočtu **statečnosti horníků** zvýší **hodnotu statečnosti** o 3 a násobitele statečnosti o 1 (protože má 1 **praporek**).

Karty

Hrdinové horníků

Umístíte je vždy do sloupku horníků ve své armádě.



HOURYA PRCHAVÁ

Má 1 praporek.

Ke **statečnosti průzkumníků** přičtete 20 bodů.

Než povoláte Houryu, musíte mít nejprve ve svém sloupku **průzkumníků 5 praporků**.

Poznámka: Pokud jsou Thrud či Ylud (případně obě) umístěny ve sloupku **průzkumníků**, počítají se jejich **praporky** mezi **praporky** potřebné k povolání této hrdinky.



IDUNN POTUTELNÁ

Má 1 praporek.

Ke **statečnosti průzkumníků** přičtete 7 bodů, plus 2 body za každý **praporek** v tomto sloupku, včetně toho na kartě Idunn.

Karty ve hře

KARTY POUŽITÉ PŘI HŘE 2, 3, 4 ELVALANDŮ

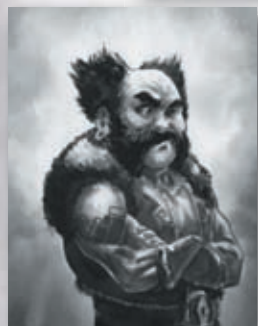
KARTY PŘIDANÉ PŘI HŘE 5 ELVALADNŮ



	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	



LEGENDY NIDAVELLIRU

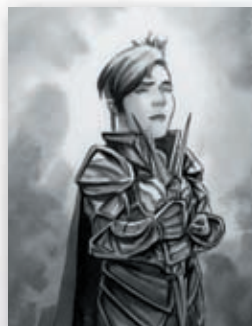


BRATŘI DWERGOVI

Technika známá jako „pětiprstý tanec“ je jednou z nejobávanějších bojových formací. Skupinka válečníků při ní bojuje tak, jako by byli prsty na jedné ruce. Pokud jsou válečníci dostatečně zdatní, mohou v této formaci odolat nepřeborné přesile nepřátel a zasadit smrtelnou ránu komukoli, kdo se jen přiblíží k „ruce“. A právě bratři Dwergoví jsou známi i daleko za hranicemi Nidavelliru jako opravdoví mistři této techniky.

Pokud chcete při hře 4 nebo 5 hráčů vyhrát za pomoci této strategie, musíte získat alespoň 3 z 5 bratrů. K tomu budete potřebovat 3 řady po pěti kartách **trpaslíků**, tedy 15 karet. Jenže ani 81 bodů získaných tímto způsobem vám vítězství nezajistí. Pokud se tedy pro tuto cestu rozhodnete, bylo by nejspíše rozumné během prvních několika vyhodnocení (kdy vám příliš nezáleží, kterého **trpaslíka** si vezmete, protože nakonec budete potřebovat všechny) vyměnit své nejhodnotnější zlaťáky, předběhnout své soupeře a poté ovládat nabídky v krčmách pomocí svých hodnotných **zlaťáků**. Díky této převaze můžete snadno získat správného **trpaslíka** ve správnou chvíli a/nebo zabránit jinému hráči, aby uzurpoval většinu **trpaslíků** některého povolání. Jakmile získáte alespoň tři bratry, můžete se zaměřit sbírání **válečníků** a pokusit se získat bonus za většinu tohoto povolání.

SKAA NEUKHOPITELNÁ



Skaa vyrůstala jako nevlastní dcera jednoho z nejzámožnějších obchodníků říše. Proto se její skutečný původ stal předmětem mnoha zvěstí a fám. Podle těch nejlegendárnějších jí dokonce v žilách koluje elfská krev... Protože čelila neustálým pomluvám, nezbývalo Skaa nic jiného, než ze sebe vydat to nejlepší a dobýt si čest vlastními zásluhami. Vždy byla ukázkou chrabrosti a snad nikdo by se v její přítomnosti neopovážil pochybovat o její cti.

Protože Skaa nemá žádnou zvláštní schopnost, je ideální **hrdinkou**, kterou můžete povolat ke konci hry, kdy už bude vaším hlavním cílem jen nasbírat co nejvíce **bodů**.

GRID PODNIKAVÁ

Už od malička se pohybovala v těch nejbarvitejších krčmách napříč říší, a tak se Grid rychle naučila mistrně vyčmukat ten nejlepší kšeft na tisíc mil daleko! Říká se, že dřív pracovala ruku v ruce s Astrid Majetnou a že se jim společně podařilo nashromáždit nezměrné bohatství!

Její schopnost je velice silná, a pokud se vám ji podaří povolat na začátku hry, získáte velký náskok v hodnotě **zlaťáků**, díky kterým pak můžete snadno ovládnout vyhodnocování krčem.



ASTRID MAJETNÁ

Její otec byl obchodníkem, stejně jako její děd a praděd. Obchodnické řemeslo se vlastně v rodině táhne tak daleko do minulosti, že původ Astridina obrovského jmění je ztracen někde v hlubinách zapomenutých časů. Ale jedno je jisté. Je tak bohatá, že si může dovolit snad cokoli. I kdyby se třeba rozhodla koupit si vás a proměnit vás na ozdobnou sochu ve svém budoáru, tak na to vezměte jed, že vám nabídne sumu, která vás přesvědčí.

Pokud Astrid povoláte, budete rozhodně chtít během partie vyměnit co možná nejvíce **zlaťáků** za pomoci **zlaťáku O**. Vaším cílem je **zlaťák 25**, a jestli jej chcete dosáhnout dříve než vaši soupeři, musíte co nejrozumněji vylepšovat a vyměňovat.

ULINE JASNOZŘIVÁ

Od útlého věku bylo jasné, že Uline není obyčejné dítě. Její nezvyklý vzrůst, obliba nejvyššího jídla, náklonnost ke světu zeleně a bylin namísto minerálů a kovů, a hlavně zájem o magii z ní činí obávanou i oslavovanou osobnost. Mnozí dokonce tvrdí, že dokáže uzřívat budoucnost a předvídat záměry nepřátel.



Čím dříve Uline povoláte, tím užitečnější bude její schopnost. Možnost ponechat si **zlaťáky** v ruce a nabídnout je až jako úplně poslední – po odkrytí všech ostatních – je velká výhoda. Navíc se rychle naučíte chytrě využít **zlaťák O** a s ním spojenou výměnu.

YLUD NEVYZPYTATELNÁ



Jakožto sestřenice krále přes tři kolena strávila Ylud značnou část života přímo na hradě. Díky nezkrotnému duchu a schopnosti vždy udělat přesně to, co od ní vůbec nikdo nečeká, se rychle stala jednou z nejoblíbenějších členek královského dvora.

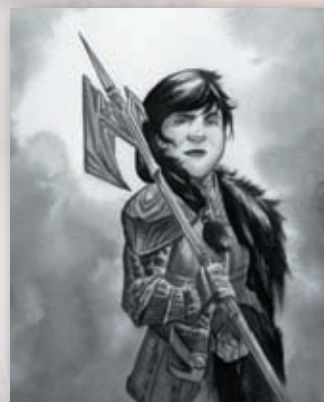
Ylud je ideální povolání, když se hra vyvíjí nejasným nebo nejistým směrem a myslíte, že kritická fáze přijde až později. Také může být užitečná na konci **1. věku**, kdy vám možná přinese nečekanou odměnu.

THRUD LOVKYNĚ HLAV

Když Thrudin otec, Generál Kraal, verboval armádu proti blížící se invazi skřetů, dostal prohnáný nápad. Chtěl potěšit krále co možná největším vojskem, a tak se rozhodl využít půvabů své krásné dcery, aby v budoucích rekrutech probudil pocit vlastenectví. Thrud tehdy velmi ranilo, že i v očích vlastního otce je pouhou krásnou tvářičkou, a tak odešla z jeho vojska a založila své vlastní. Podle některých zdrojů její vojáci sehráli v rozhodující bitvě se skřety ještě důležitější roli než otcova vojska.



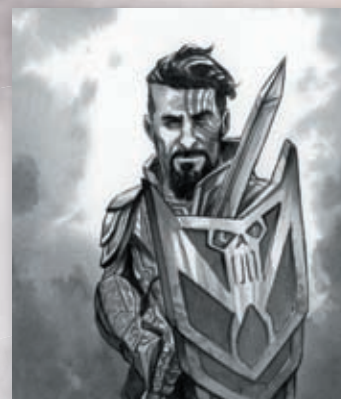
Thrud je jasná první volba při povolávání **hrdinů**, protože vám usnadní získání dalších **hrdinů**. Její schopnost přeskakovat mezi povoláními z ní činí všestrannou trpaslici a vy máte mnohem volnější ruku při vyhodnocování krčem, protože díky Thrud můžete získat **trpaslíky** přesně v tom pořadí, v jakém se vám hodí. Protože může relativně snadno zaujmout místo páté karty v řadě, usnadní vám povolávání **hrdinů**.



TARAH SMRTONOSNÁ

Tarah je prototyp dokonalé válečnice: rychlá jako blesk, přesná jako hodinky od skřítků, silná jako válečný roh a vždycky zasadí jen jednu ránu, proti které nemá nepřítel sebemenší šanci. Vymyslela svůj vlastní tajný útok, který zatím nedokázal napodobit žádný jiný válečník, a rychlost, s jakým je schopná jej provést, se vymyká trpasličímu chápání!

Příznějme si, její **statečnost** není jinak závatná, ale pokud vám přítomnost Tarah pomůže získat většinu **válečníků**, pak je tu právě pro vás.



KRAAL ÚPLATNÝ

Kraal, věhlasný generál z válek se skřety, se proslavil hlavně svojí schopností rychle rozšířit řady králových vojsk, pro která získal mnoho mladých rekrutů. Může za to jeho charisma? Nebo mají pravdu jeho odpůrci a závistivci, kteří tvrdí, že by nedokázal nic nebýt jeho nejstarší dcery... Vysvětlení bude asi mnohem prostší. Za vším stojí Kraalovo značné jmění!

Kraal je klíčový **hrdina**, pokud chcete získat většinu **válečníků**. Zamyslete se, jestli nestojí za to jej povolání, obzvlášť pokud nemáte většinu jistou. Dejte si ale také pozor, aby vás nezradila vlastní lehkovážnost, pokud si naopak myslíte, že bonus za **válečníky** máte v kapse.



ARAL ORLÍ PAŘÁT

V celé širé říši trpaslíků nenajdete lepšího stopaře. Aral je dokonce tak proslulý, že dal vzniknout známému přísloví: „Ať jdeš, kam chceš, před Aralem se neskrýješ!“

Aral je perfektní, pokud potřebujete posílit svoji převahu v tomto povolání a zároveň se chcete vyhnout ničivé nevýhodě jeho souputnice Dagdy.



DAGDA VÝBUŠNÁ

Dagda je veleváženou lovkyní a může se pyšnit nejkrásnější sbírkou loveckých trofejí v celé říši! Rozhodně jí nikdo nemůže upřít úspěšnost, na druhou stranu jsou její postupy předmětem mnoha debat, a dokonce se o nich šíří mnoho zvěstí, ze kterých až mrazí.

Dagda může i sama pohodlně zajistit rozhodující skóre za lovce. Dejte si ovšem veliký pozor, ať ji nepovoláte v nesprávnou chvíli. Ztráta trpaslíků ze dvou různých povolání by vám mohla v pozdější fázi hry znesnadnit získání dalšího hrdiny.



LOKDUR HAMIŽNÉ SRDCE

Lokdur býval dlouho předákem dolů v bohatých pohořích na severu. Povídá se, že jeho hamižnost neznala mezí a že nutil trpaslíky kopat stále hlouběji a hlouběji, až do temnot pod Horou osudu. Najdou se i tací, kteří tvrdí, že Fafnira probrala ze spánku právě Lokdurova bezohlednost, avšak taková obvinění již nelze prověřit.

Lokdur je dokonalý **hrdina**, pokud se vám podařilo naverbovat hodně **horníků**, kteří mají málo **bodů statečnosti** (nula nebo 1).



ZORAL DÍLOVEDOUČÍ

Zoral byl pravým opakem svého mistra. Vždy měl blízko k horníkům a každou novou žílu pečlivě prověřil, než zahájil další těžbu. Mnoho let to byl právě on, kdo udržel pohromadě jinak křehký Čech severských horníků.

Na rozdíl od Lokdura je Zoral naopak užitečný, pokud máte málo **horníků** s vysokým počtem **bodů statečnosti** (1 nebo 2). Zoral má hodně **praporků**, takže sám o sobě výrazně zvedne násobitele při výpočtu **závěrečné statečnosti**.



AËGUR OCELOVÁ PĚŠT

Tohoto tvůrce nespočtu prvotřídních zbraní a zbrojí si král sám vyvolil a ustanovil jej Dvorním kovářem království. Šeptá se, že Aëgur dokáže pracovat dvakrát rychleji a pečlivěji než ostatní kováři, protože má utajené dvojče, které mu po nocích pomáhá s prací. Zatím se to ovšem nikomu nepodařilo prokázat.

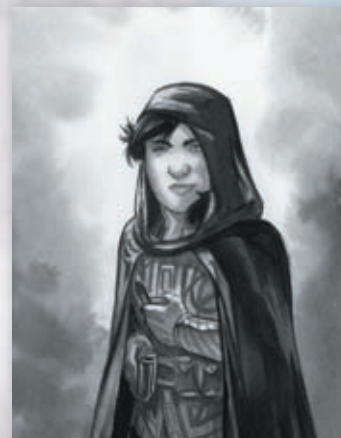
Aëgur vám pomůže, pokud potřebujete posílit svoji převahu v tomto povolání a zároveň se chcete vyhnout ničivé nevýhodě jeho soupeřníka Bonfura.



BONFUR ZLOVOLNÝ

Ambice velmistra kováře Bonfura neznaly nikdy mezí. Pohlcovaly jeho samotného i všechny kolem něj. Své podřízené trpaslíky nutil kovat do roztrhání, ba co víc, upracoval k smrti i vlastního syna. Jeho pověst je nezlomná, ale už navždy bude poskvrněna zbytečnou smrtí.

Bonfur může i sám pohodlně zajistit rozhodující skóre za **kováře**. Dejte si však veliký pozor, ať jej nepovoláte v nesprávnou chvíli. Ztráta **trpaslíků** z jiného povolání by vám mohla v pozdější fázi hry znesnadnit získání dalšího hrdiny.



IDUNN TAJEMNÁ

Vypráví se, že král a Idunn spolu v mládí prožili vášnivý románek. Sladká idylka mohla údajně i pokračovat, kdyby král nebyl králem a zvyklosti šlechtického dvora nebyly tak zkostnatělé. Žel, v říši trpaslíků jsou staré zvyky svaté a králi nebylo dovoleno vzít si svoji vyvolenou. Zoufalá Idunn se raději stala průzkumnicí neprobádaných území, aby strávila život daleko od říše a vzpomínek na zmařenou lásku.

Idunn má nesmírnou hodnotu, pokud budete armádu **průzkumníků!**



HOURYA POKOUTNÁ

Během ošklivé potyčky s elfy dokázala Hourya zajmout a uvěznit elfského prince. Svobodu mu navrátila až výměnou za kouzelný plášť. Když si Hourya plášť nasadí, může být v přírodě takřka neviditelná, a proto jí vždy připadnou ty nejnebezpečnější úkoly v cizích krajích. Ve svém povolání patří k těm nejužnanějším.

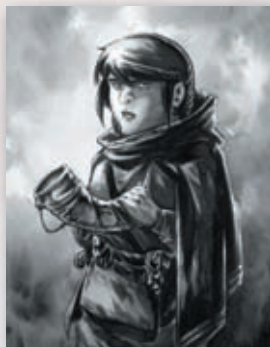
Hourya nemá žádnou zvláštní schopnost, kromě obrovského počtu **bodů statečnosti**. Ty mohou být zásadní na konci hry, pokud se vám tedy mezitím podaří naverbovat 5 **průzkumníků**.



VÁLEČNÍCI

Válečníci patří mezi trpaslíky za opravdové celebrity a jsou oslavováni jako prastarí bohové. Jistě, zvládnou sami zvrátit průběh bitvy, ale snad každý už ví, že hlavní motivací jsou pro ně kapsy plné zlatáků. Navíc se začíná povídat, že s jejich pověstí to už není nikterak valné od dob, co se z Nidavelliru vytratily hrozby, které po staletí brázdily zdejší nebesa.

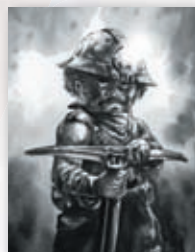
Povídačky kolující říší se nemylí. Válečníci skutečně ztratili někdejší slávu a už dlouho nebudí hrůzu... Jenže jejich přítomnost v **armádě** stále znamená prestiž, a na tu si král potrpí. Probouzí v něm totiž vzpomínky na dávné předky zápolící v temnotách s démony. A proto odmění toho Elvalanda, který do své **armády** naverbuje nejvíce **válečníků**. A nad zlatem nelze ohrnovat nos, pokud chcete zvítězit.



LOVKI

Zatím poslední boj s drakem vyústil ve veliký požár, kterému podlehla většina lesů říše a s lesem se vytratila i všechna zvířena... Z lovectví se stalo skomírající řemeslo, kterému se věnuje už jen hrstka trpaslíků v Bezejmenném údolí na skalistém okraji říše. Přestože jsou lovci dnes spíše přehlíženi, jejich zkušenosti se stopařstvím, pastmi a zbraněmi jsou přínosem pro každé dobré vojsko. Díky své výdrží jsou nepostradatelní obzvláště na konci bitvy.

Statečnost lovců se rovná jejich počtu na druhou. Není jich mnoho a první rekruti tohoto povolání vám příliš nepomohou. Ale čím více jich naverbujete, tím spíše vás dovedou ke konečnému vítězství.



HORNÍCI

V průběhu posledních staletí toto tisícileté řemeslo přichází o někdejší věhlas. Přestože je snad každý trpaslík v království potomkem nějakého horníka, marně pohledáte někoho, kdo by se tím chlubil. Horníci mají pověst špinavců posedlých vzácnými horninami, jak tomu bývalo v dávných dobách. Jejich příznivci ovšem tvrdí, že vzácné objevy z dolů dají Elvalandovi, který vsadí na horníky, rozhodující výhodu v bitvě.

Statečnost horníků se rovná součtu jejich **bodů statečnosti** vynásobenému počtem jejich **praporeků**. Jejich bojové schopnosti jsou nevalné, ale v hojném počtu vždy pomohou z úzkých. Koneckonců, ledasco se dá vyřešit dobře mířenou ranou krumpáčem!

KOVÁŘI

Kovářské řemeslo se mezi trpaslíky těší nejvyšší úctě, především díky jejich vynalézavosti a znalosti metalurgie. Jako takoví jsou nedílnou součástí každé správné armády. Nebo snad hodláte zvítězit beze zbraní a padnoucí zbroje? Navíc jsou zvyklí pracovat ve spalujícím žáru. Taková vlastnost jistě přijde vhod ke konci bitvy, až bude všechno v plamenech!

Statečnost kovářů se počítá podle rostoucí číselné posloupnosti. Jsou nejpočetnějším povoláním v Nidavelliru, takže jejich verbování pro vás bude v průběhu partie stále výhodnější a výhodnější.



PRŮZKUMNÍCI

Průzkumnické povolání je mezi trpaslíky novotou a nutno říci, že názory na něj rozdělují obyvatele říše. Někteří za jeho vznikem vidí zlotřilý vliv elfů, zatímco opačná strana vnímá průzkumníky jako známku otevřenosti trpasličího lidu, který mívá ve zvyku spíše hledět si vlastních tunelů. A přestože to málokdo otevřeně přizná, tyto rychlí a zdatní trpaslíci udělají dojem snad na každého. Také jim patří velký dík: průzkumníci totiž jako první zvěstovali probuzení Fafnira a iniciovali vznik armády.

Průzkumníci mají pevně dané **bodů statečnosti**, které se jednoduše přičtou k vaší armádě. Někteří tyto trpaslíci mají skutečně vysokou hodnotu **bodů statečnosti**, a tak se může zdát lákavé verbovat pouze je. Ale pamatujte, že vojsko složené pouze z **průzkumníků**, nemůže nikdy zvítězit v bitvě a bez **hrdiny**, který by vojsko vedl, nemáte šanci.



GLOSÁŘ

1. věk – První část hry skládající se ze 4 kol při hře 2–3 Elvalandů a 3 kol při hře 4–5 Elvalandů.

2. věk – Druhá část hry skládající se ze 4 kol při hře 2–3 Elvalandů a 3 kol při hře 4–5 Elvalandů.

Armáda – Místo pro karty umístěné napravo od desky Elvalanda. Sem budete umísťovat karty **trpaslíků** a některé **hrdiny**, vždy do sloupků podle jejich povolání.

Body statečnosti – Body vyobrazené v **praporecích**. Z těchto bodů se později sčítá **statečnost** jednotlivých povolání. **Statečnost** jednotlivých povolání se ovšem vždy určuje jiným způsobem (viz **Jak určit statečnost jednotlivých povolání** na str. 7).

Destičky výměn drahokamů – Tyto destičky jsou pod štíty krčem. Mají Elvalandům připomínat, že ti, kdo v krčmě nabídli stejně hodnotné **zlaťáky**, si před vyhodnocením další krčmy musí vyměnit drahokamy.

Drahokamy – Drahokamy určí pořadí hry v případě, že během nabídek došlo ke shodě. Umísťují se do **výřezu** v horní části desky Elvalanda.

Elvaland – Trpasličí výraz pro vůdce vojsk a členy nejvyšší rady říše. V těchto pravidlech slovem Elvaland označujeme hráče.

Hrdina – Mocná postava, kterou smíte povolát, jakmile vytvoříte v armádě řadu pěti různých **praporeků** (1 **praporek** od každého povolání). V průběhu hry může být dříve utvořená řada zničena. V takovém případě si pamatujte poučku: Pokud chcete povolat nového **hrdinu**, musí se počet dokončených řad **praporeků** ve vaší **armádě** rovnat počtu vámi povolaných **hrdinů** +1.

Inspekce armád – Sčítání **praporeků** jednotlivých povolání na konci **1. věku**. Za nejvyšší počet **praporeků** získáte karty **vyznamenání**.



Královská pokladnice – Nabídka, kde se nacházejí **zlaťáky**, které můžete získat **výměnou** nebo **vylepšením** svých **zlaťáků**.

Královská přízeň – Karty zamíchané mezi karty **trpaslíků** pro **1. věk** a také pro **2. věk**. Díky těmto kartám mohou Elvalandé získat hodnotnější **zlaťáky** ještě rychleji, prostřednictvím jejich **vylepšení**.

Krčmy – Tak se nazývají 3 místa, ve kterých budete najímat **trpaslíky**. **Krčmy** U Chechtavého skřeta, U Křepčícího draka a U Nablýskané herky představují vývěsní **štíty** uprostřed stolu a odpovídají jim **symboly** krčem na deskách Elvalandů.



Měsíc – Místo na spodní části desky Elvalanda. Tvoří jej 2 výřezy pro 2 **zlaťáky**, které během nabídek neumísťíte na žádný ze **symbolů krčem** na své desce.



Praporek – Praporky se nachází v levé horní části karet **trpaslíků** a **hrdinů**. Bývají v nich vyznačené **body statečnosti**.

Trpaslík – postavy najímané v krčmách. Mají vždy jedno z pěti povolání:

VÁLEČNÍK LOVEK HORNÍK KOVÁŘ PRŮZKUMNÍK

Velení – Místo pro karty umístěné nalevo od desky Elvalanda. Sem budete umísťovat karty **vyznamenání** a **hrdiny bez povolání**.

Výřez – Místo na horní části desky Elvalanda, kam mohou Elvalandé pohodlně umístit svůj **drahokam**.

Vyznamenání – Karty získané během **inspekce armád** za většinu praporeků jednotlivých povolání (při shodě v počtu **praporeků** se vyznamenání neudělí) na konci **1. věku**.

Závěrečná statečnost – Závěrečné skóre vaší **armády**. Součet **statečností** jednotlivých **povolání**, **hrdinů** ve **velení** a hodnot **zlaťáků**.

• TVŮRCI •



Autor hry Serge Laget
Ilustrace Jean-Marie Minguez
Grafický návrh Valériane Holleyová
Vývoj mobilní aplikace Nicolas Normandon
Font NORSÉ Joël Carrouché
NJORÐ TYPEFACE Tugcu Design CO.

Legendy Nidavelliru Serge Laget a Florian Grenier
Anglická pravidla Phil Vizcarro

Korektury Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot, Camille Bonnard, Even Liauzu, Philippe Jacquier-Roux, Nicolas Normandon, Rémi Petermann, Gwen Renault, Anne Ruiz.

• DISTRIBUCE •

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce Miroslav Tlamicha
Překlad Ondřej Polák
Korektury Daniel Knápek
Grafická úprava Michal Hubáček

• Poděkování autora hry •

Děkuji mnohým hráčům, kteří hře věnovali svůj čas a pomohli mi ji otestovat. Doufám, že i díky nim hra potěší širokou veřejnost. Především pak děkuji rodině Ruizových za jejich neskonalou otevřenost a nezlomnou dobrou náladu! Velký dík také patří celému týmu, který se na projektu podílel. Díky si tedy zaslouží: Céline, Valériane, Florian & Jean-Marie. Jen díky jejich talentu a pracovitosti dosáhla hra své současné podoby.



Shrnutí průběhu hry

Úpravy pro hru 2, 3 a 5 Elvalandů najdete na str. 4.

Příprava kola

1. PŘÍCHOD TRPASLÍKŮ

- * Umístěte X karet z balíčku pro aktuální věk do každé krčmy.
X = počet Elvalandů.

2. NABÍDKY

- * Umístěte své zlaťáky lícem dolů na symboly krčem na své desce (2 do měsce).

Vyhodnocení krčem

1. ODKRYTÍ NABÍDEK

- * Odkryjte zlaťák na symbolu právě vyhodnocované krčmy.
- * Elvaland, který nabídl nejvyšší zlaťák, se stane aktivním Elvalandem. Shody se řeší pomocí drahokamů.

2. TAH AKTIVNÍHO ELVALANDA

- * Vybte si kartu z právě vyhodnocované krčmy.
- * Pokud splňujete podmínky, povolte hrdinu.
- * Pokud nabídnete zlaťák se symbolem výměny (zpravidla O), vyměňte v tuto chvíli zlaťáky.

V pořadí podle klesajících hodnot zlaťáků (shody se řeší drahokamy) pokračují postupně tahy všech Elvalandů.

3. VÝMĚNA DRAHOKAMŮ

Jakmile všichni Elvalandé odehrají svůj tah, následuje výměna drahokamů mezi Elvalandy, kteří ve vyhodnocené krčmě nabídli stejné zlaťáky. Poté následuje vyhodnocení další krčmy v pořadí.

Vraťte se zpět ke kroku 1. ODKRYTÍ NABÍDEK.

Další kolo

Jakmile vyhodnotíte všechny 3 krčmy, vezměte si zpět do ruky své mince a připravte další kolo.



Jak určit statečnost jednotlivých povolání



VÁLEČNÍKI

Jejich **statečnost** je rovna součtu jejich **bodů statečnosti**. Elvaland, který má na konci hry nejvíce **praporeků** ve sloupku **válečníků**, si k jejich **statečnosti** navíc přičte číslo na svém nejhodnotnějším zlaťáku. V případě, že se o prvenství v počtu **praporeků** dělí více Elvalandů, přičtou si ke **statečnosti válečníků** nejhodnotnější **zlaťák** všichni Elvalandé, jež se o prvenství dělí.



LOVKI

Jejich **statečnost** je rovna počtu **praporeků** ve sloupku **lovců** na druhou. Aby byly počty během hry jednodušší, stačí se podívat na vaši desku na číslo na praporeku, který je na stejné úrovni jako nejnižší praporek na poslední umístěné kartě ve sloupku **lovců** (viz **Statečnost kovářů** a **lovců** na str. 7).



HORNÍKI

Jejich **statečnost** je rovna součtu jejich **bodů statečnosti** vynásobenému počtem **praporeků** na kartách ve sloupku **horníků**.



KOVÁŘI

Jejich **statečnost** roste na základě číselné posloupnosti (+3, +4, +5, +6, ...). Aby byly počty během hry jednodušší, stačí se podívat na vaši desku na praporek, který je na stejné úrovni jako nejnižší praporek na poslední umístěné kartě ve sloupku **kovářů**. (viz **Statečnost kovářů** a **lovců** na str. 7).



PRŮZKUMNÍKI

Jejich **statečnost** je rovna součtu jejich **bodů statečnosti**.

Karty ve hře

KARTY POUŽITÉ PŘI
HŘE 2, 3, 4 ELVALANDŮ

KARTY PŘIDANÉ PŘI
HŘE 5 ELVALANDŮ

	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	

		X	X
		X	X