

NORTHGARD

ZEMĚ NEPOZNANÉ



NORTHGARD: ZEMĚ NEPOZNANÉ

Vítá vás Northgard: Země nepoznané.

Vaší domovinou se šíří zvěsti o úrodné a nikým neobydlené krajině. Náčelníci prahnoucí po moci a slávě vybrali nejsmělejší klanové bojovníky a pověřili je jasným posláním: vypravit se za rozbouřené moře, stanout na dosud nedotčených březích... A obsadit onu panenskou krajinu zvanou Northgard!

HERNÍ MATERIÁL

70 jednotek (v 5 různých barvách, 14 pro každého hráče)



56 žetonů staveb

(7 žetonů pro každý z 8 druhů)



65 žetonů slávy o hodnotách 50 (5x), 10 (15x), 5 (15x) a 1 (30x)



2 soubojové kostky



30 počátečních karet (6 pro každého hráče, s prapory a ilustracemi v barvě daného hráče)



35 desek mapy (včetně 1 počáteční desky)



75 žetonů zdrojů (30 jídla, 25 dřeva a 20 znalostí)



1 žeton prvního hráče

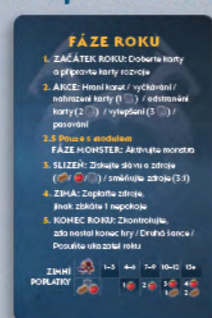


Během této hry se postavíte do čela jednoho z klanů zápolících o stejnojmennou zemi: Northgard. Budete zlepšovat své balíčky karet a s jejich pomocí snad nesmazatelně zapíšete svůj klan do dějin. Čekají vás nelehká rozhodnutí, která prověří vaše náčelnické schopnosti. Klání o nová území, slávu a blahobyt započalo. A dějiny píšou pouze vítězové!

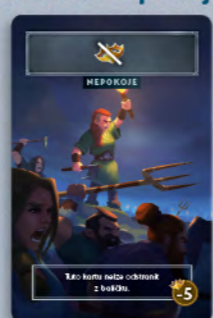
21 karet klanů (1 počáteční karta a 2 vylepšené karty pro každý ze 7 klanů)



5 nápověd hráčů



10 karet nepokojů



7 karet úspěchů



52 karet rozvoje (16 základních karet a 36 pokročilých karet)



1 žeton Kaiji, obrněné medvědice

(pouze pro klan medvědice)



1 žeton spálené země

(pouze pro klan zmije)

1 počítadlo let a ukazatel roku



CÍL HRY

• Ovládejte na konci libovolného roku 3 uzavřená území s velkými stavbami

NEBO

• Mějte nejvíce slávy 🏆 na konci sedmého roku.

DESKY MAPY

Na každé desce mapy najdete hranice, které desku dělí až na 4 různá území. Bílé hranice s kratšími čarami jsou běžné hranice. Žluté hranice s dlouhými čarami jsou náročné hranice (více informací najdete na straně 11 v sekci akce pohyb).

Na deskách mapy můžete najít zdroje: jídlo 🍎, dřevo 🌲 anebo znalosti 📖.

Na deskách jsou také pole pro malé a velké stavby (viz sekci stavba na str. 10).

Na některých polích pro stavby najdete symbol posvátného kamene 🪨. Stavbu Posvátný kámen lze postavit pouze na těchto polích.

Na některých územích najdete také doupatá monster 🐾. Ta hrají roli pouze, pokud hrajete s modulem monster.



POČÁTEČNÍ DESKA

Běžná počáteční deska má odlišný rub. Během přípravy hry ji vždy umístíte jako první.



GLOSÁŘ

Hranice: Přerušované linie dělící desku mapy.

Území: Úsek mapy tvořený hranicemi, popř. hranicemi a okrajem desek mapy. Území se může rozléhat i přes více desek mapy. Jednotky smíte rozmístit kdekoli uvnitř hranic území (smíte je i rozprostřít na více desek stejného území).

Sousedící území: Dvě území spolu sousedí, pokud mají alespoň 1 společnou hranici (dotyk pouze jedním bodem hranic či přes roh desky sousedství netvoří).

Uzavřené území: Území, které je zcela ohraničené hranicemi nakreslenými na deskách mapy, bez okraje desek. Takové území již nelze dále prozkoumávat (rozšiřovat).

Otevřené území: Území, které nebylo dosud uzavřeno, tzn. alespoň jeden jeho okraj je tvořený okrajem desky mapy. Okraj desky mapy v takovém případě tvoří dosud neprozkoumanou (a tedy rostoucí) hranici.

Ovládání území: Hráč, který má alespoň 1 jednotku na území, jej ovládá. Při souboji se za vládce území považuje obránce, a to až do konce souboje.

Neutrální území: Území, na kterém nejsou žádné jednotky. Mohou na něm ale být stavby předchozích vládců.

Souboj: Konflikt, který nastane vždy, když jsou na jednom území jednotky dvou různých hráčů.









Zdroje: Jídlo, dřevo, znalosti.

POČÁTEČNÍ DESKY PRO 5 HRÁČŮ

Počáteční deska pro 5 hráčů má stejný rub jako ostatní desky, ale na líci má symbol 🐉. Při hře pěti hráčů umístíte vedle sebe běžnou počáteční desku a počáteční desku pro 5 hráčů. Umístíte je tak, aby byl symbol jídla na prostředním území.



PŘÍPRAVA HRY

- A.** Kostky, žetony slávy , žetony zdrojů (jídla , dřeva , znalostí ) a žetony staveb umístěte na stůl, na dosah všech hráčů. Tvoří společnou zásobu.
- B.** Umístěte na stůl počítadlo let a ukazatel roku umístěte na pole 1.
- C.** Z karet nepokojů utvořte balíček a umístěte jej na stůl lícem vzhůru.
- D.** Zamíchejte všechny základní karty rozvoje a poté náhodně táhněte 2 karty za každého hráče, který se účastní partie (4/6/8/10 karet v závislosti na počtu hráčů). Na karty se nedívejte a utvořte z nich balíček. Proces opakujte s pokročilými kartami rozvoje s tím rozdílem, že táhnete 4 karty za každého hráče ve hře (8/12/16/20 karet). Balíček pokročilých karet rozvoje umístěte na stůl a poté na něj umístěte balíček základních karet rozvoje. Tím utvoříte balíček rozvoje, kde jsou základní karty rozvoje nahoře a pokročilé karty rozvoje jsou vespod. Zbylé karty rozvoje vraťte do krabice.
- E.** Zamíchejte karty úspěchů a náhodně táhněte tolik karet, kolik hráčů se účastní partie. Utvořte z nich na stole řadu lícem vzhůru. Zbylé karty úspěchů vraťte zpět do krabice.
- F.** Počáteční desku mapy umístěte doprostřed stolu. Při hře 5 hráčů najděte počáteční desku pro 5 hráčů a umístěte ji dle pravidel popsanych na str. 3. Zbylé desky mapy zamíchejte a utvořte z nich na stole sloupek lícem dolů.
- G.** Každý hráč si zvolí barvu a vezme si do ruky odpovídajících 6 počátečních karet. Také si vezme všech 14 figurek jednotek v této barvě a umístí je před sebe na stůl.
- H.** Každý hráč si vybere klan a vezme si odpovídající karty klanu: 1 počáteční kartu přidá k počátečním kartám v ruce, 2 vylepšené karty umístí lícem vzhůru poblíž své herní oblasti. Do hry vstoupí později.
- I.** Každý hráč zamíchá karty, které má v ruce, tzn. 6 počátečních karet a 1 počáteční kartu klanu (celkem tedy 7 karet). Vzniklý balíček umístí každý hráč před sebe lícem dolů na stůl. Toto je dobírací balíček hráče.
- J.** Určete prvního hráče. Každý hráč hodí oběma kostkami. Žeton prvního hráče dejte tomu, kdo hodí nejvíce sekýr (shodu rozhodne další hod).
- K.** V závislosti na pořadí dejte každému hráči počáteční zdroje, počínaje prvním hráčem a poté dál po směru hodinových ručiček:
 - 1. až 3. hráč → 2  + 2 
 - 4. a 5. hráč → 3  + 2 
- L.** Každý hráč si ze sloupku desek mapy dobere 3 desky. První hráč vybere 1 ze svých desek a umístí ji tak, aby se jednou celou stranou dotýkala (některé) počáteční desky. Poté vezme skupinu 3 jednotek a umístí ji na právě umístěnou desku, na prázdné území.

V pořadí průběhu hry provede každý hráč to samé (umístěná deska se musí dotýkat některé počáteční desky).



Jakmile každý hráč přiložil k počáteční desce jednu desku, zopakujte proces ještě jednou, ovšem s následujícími pravidly:

- Druhá umístěná deska se smí dotýkat libovolně desky, nejen počáteční. Stále se musí dotýkat alespoň 1 celou stranou.
- Desky mapy musíte umísťovat tak, aby navazovaly na stávající hranice (viz Zakázané přiložení desek mapy na str. 12).
- Druhou skupinu jednotek musí hráč umístit na prázdné území na desce, kterou právě umístil. I kdyby druhá umístěná deska utvořila jedno území s první umístěnou deskou, nesmí hráč umístit obě skupiny jednotek na stejné území.

Jakmile je hotovo, bude mít každý hráč na mapě dvě skupinky 3 jednotek na dvou různých územích. Zbylé desky mapy vrátí hráči zpět na sloupek desek mapy a znovu jej promíchají.

Důležité: Během přípravy hry nemohou hráči získat žádné zdroje, slávu ani jakékoli další výhody ze speciální schopnosti.

M. První rok může začít. První tah provede hráč s žetonem prvního hráče.

DECKBUILDING

Každý hráč má svůj vlastní balíček karet, který bude v průběhu hry budovat (odtud název deckbuilding; budování balíčku). Hráčovy karty se budou pohybovat mezi 4 zónami: dobíracím balíčkem (lícem dolů, odsud dobíráte nové karty), rukou (skrytá před ostatními, odsud hraje karty), aktivní oblasti (kam hraje karty během probíhajícího tahu) a odkládací hromádkou (lícem vzhůru, sem se karty přesunou na konci roku). Karty začínají v dobíracím balíčku, odkud je hráči berou do ruky, pak hrají do aktivní oblasti, načež je odhodí na odkládací hromádku, kterou po čase zamíchají a utvoří z ní nový dobírací balíček.

Důležité: Odkládací hromádku zamícháte a utvoříte z ní dobírací balíček tehdy – a pouze tehdy – pokud si máte dobrat kartu z dobíracího balíčku, ale ten je prázdný.

Každý hráč by před sebou měl mít kartu nápovědy. Dobírací balíček umístíte nalevo od nápovědy a odkládací hromádku tvoříte napravo.





Jakmile je hra připravena, může začít. Hra trvá po určitý počet let – jinak řečeno kol – přičemž každý rok má 5 po sobě jdoucích fází, které vždy projdete v pevně daném pořadí.

1. ZAČÁTEK ROKU

Na začátku každého roku si každý hráč dobere ze svého dobíracího balíčku 4 karty. Pokud hráči dojdou karty v dobíracím balíčku, musí zamíchat svoji odkládací hromádku a utvořit nový dobírací balíček.

Důležité: Tato obnova dobíracího balíčku nastane vždy, když je váš dobírací balíček prázdný a máte si dobrat kartu. Může nastat nejen na začátku roku, ale i kdykoli v jiných fázích.

První hráč poté otočí z balíčku rozvoje tolik vrchních karet, kolik je ve hře hráčů, a utvoří z nich řadu poblíž balíčku rozvoje.

Kvůli přípravě hry se budou v prvních dvou letech objevovat pouze základní karty rozvoje. Pokročilé karty rozvoje se budou objevovat od 3. do 6. roku.

V 7. roce (posledním kole hry) jsou karty rozvoje nahrazeny kartami úspěchů.

2. AKCE

Tuto fázi tvoří série po sobě jdoucích tahů jednotlivých hráčů. Počínaje prvním hráčem a poté dál v pořadí průběhu hry budou hráči postupně jeden po druhém provádět své tahy. Když je hráč na tahu, provede jednu akci a poté následuje tah dalšího ráče. Takto pokračujte do doby, než všichni hráči pasují. Když nastane váš tah, musíte vybrat jednu z následujících akcí:

A. Hraní karty/karet

Zahrajte jednu kartu z ruky lícem vzhůru do své aktivní oblasti. Poté vyhodnoťte akci na kartě. Akce karet jsou popsány v následující sekci pravidel.

Bleskové karty s tímto symbolem jsou speciální. Před nebo po zahrání své jedné „hlavní“ karty smíte zahrát libovolný počet bleskových karet. Pokud se tak rozhodnete učinit, musíte hrát karty jednu po druhé, protože je potřeba zcela vyhodnotit akci jedné karty, než zahrajete další kartu. Bleskové karty nemusíte hrát pouze jako bonus. Pokud chcete, smíte ve svém tahu zahrát bleskovou kartu jako „hlavní“ kartu (čímž de facto ignorujete její bleskovou výhodu).

B. Vyčkávání

Zahrajte jednu kartu z ruky lícem vzhůru do své aktivní oblasti. V tomto případě nevyhodnoťte akci na kartě.

C. Nahrazení karty

Zahrajte jednu kartu z ruky lícem vzhůru do své aktivní oblasti. Nevyhodnoťte akci na kartě. Poté zaplaťte 1 a doberte si jednu novou kartu ze svého dobíracího balíčku.

D. Odstranění karty

Vezměte jednu kartu z ruky a vraťte ji zpět do krabice hry, čímž ji zcela odstraníte (samozřejmě nevyhodnoťte akci na kartě). Poté zaplaťte 2 a doberte si dvě nové karty ze svého dobíracího balíčku.

E. Vylepšení

Zahrajte jednu kartu z ruky lícem vzhůru do své aktivní oblasti NEBO vezměte jednu kartu z ruky a vraťte ji zpět do krabice hry (výběr je pouze na vás). Ani v jednom z případů nevyhodnoťte akci na kartě. Poté zaplaťte 3 a vezměte si přímo do ruky jednu z vylepšených karet svého klanu. Tuto kartu smíte zahrát již v příštím tahu a stává se plnohodnotnou součástí vašeho balíčku karet.

F. Pasování

Odhoďte všechny karty, které vám zbyly v ruce (pokud vám nějaké zbyly), na svoji odkládací hromádku. Také umístěte na odkládací hromádku všechny karty ze své aktivní oblasti. Poté si vyberte jednu kartu rozvoje z řady karet rozvoje (popř. kartu úspěchu, pokud je sedmý rok). Tuto kartu musíte umístit navrch svého dobíracího balíčku.

První hráč, který během této fáze pasuje, si zároveň vezme žeton prvního hráče. Od této chvíle je prvním hráčem.

Poznámka: Pokud nastane váš tah a nemáte karty v ruce, musíte pasovat.

Poté, co všichni hráči pasovali, nastává sklizeň.

Důležité: Když pasujete, natrvalo vystupujete z kola, ale ostatní hráči pokračují ve hře. Vaše tahy jsou zcela přeskočeny. Nemůžete se vrátit do hry, pokud by měl znovu nastat váš tah.

3. SKLIZEŇ

Počínaje prvním hráčem získají hráči slávu a zdroje z území, která ovládají.

A. Zisk slávy z uzavřených území

Za každé uzavřené území, které ovládáte, získáte . Území, které se rozkládá pouze na 2 deskách mapy, vám přinese 1 . Každé větší území (pokrývající 3 a více desek mapy) vám přinese 2 .

B. Zisk zdrojů a slávy

Z území, která ovládáte, můžete získat další slávu a zdroje těmito způsoby:

- Získáte 3 za každý vámi ovládaný oltář králů.
- Získáte 1 jídlo , dřevo a znalosti za každý odpovídající symbol, který je vyobrazený na vámi ovládaných územích a stavbách.

C. Směna zdrojů

Smíte směňovat své zdroje se zdroji ze společné zásoby. Za každé 3 zdroje (v libovolné kombinaci), které zaplatíte do společné zásoby, si smíte vzít ze společné zásoby 1 libovolný zdroj.

Důležité: Svě žetony má každý hráč lícem dolů. Ostatní žetony nechávají hráči viditelně umístěné.

4. ZIMA

Počínaje prvním hráčem musí každý hráč zaplatit zdroje a tím se připravit na tuhou zimu. Zdroje platíte v závislosti na tom, kolik jednotek máte celkem na mapě. Kolik přesně musíte zaplatit, to určuje tato tabulka:

ZIMNÍ POPLATEK	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
	1	2	3	4	
			1		2

Pokud nemůžete zaplatit požadovaný počet zdrojů, musíte zaplatit alespoň tolik, kolik můžete, a vzít si jednu kartu nepokojů. Tuto kartu umístěte navrch svého dobíracího balíčku.

Karty nepokojů se stanou součástí vašeho balíčku a budou mařit vaše akce. Nemají žádný efekt a nelze je odstranit ze hry. Navíc ztratíte na konci hry 5 za každou kartu nepokoje, kterou máte v balíčku.

Je nepravděpodobné, že během hry využijete všechny karty nepokojů a vyprázdníte jejich hromádku. Pokud však tato vzácná situace nastane a některý hráč si má vzít kartu nepokojů, tento hráč nezíská žádnou kartu, ale okamžitě ztratí 5 a odhodí na odkládací hromádku vrchní kartu ze svého balíčku.

Příklad sklizně a zimy



• **Uzavřená území:** Fialový nezíská žádnou slávu. Červená získá 2 a žlutý také 2 .

• **Zdroje:** Fialový získá 2 a 1 .

Červená získá 3 , 1 a 2 .

Žlutý získá 1 , 1 a 3 .

• **Zima:** Červená zaplatí za čtyři jednotky, Fialový zaplatí 2 za sedm jednotek, žlutý nezaplatí nic za své tři jednotky.

5. KONEC ROKU

A. Zkontrolujte, zda nastal konec hry

1. Konec nastane ihned, pokud některý hráč ovládá alespoň tři uzavřená území, přičemž v každém z těchto území musí být alespoň jedna velká stavba (oltář králů, vysoká pec, pevnost).

NEBO

2. Pokud končí sedmý rok, hra končí automaticky. V obou případech přejděte k pravidlům, která najdete v sekci „Konec hry“ (str. 16).

B. Druhá šance

Pokud nastane situace, kdy některý hráč nemá na konci roku na mapě vůbec žádné jednotky, tento hráč smí umístit skupinu tří jednotek na libovolné neutrální území na mapě. Pokračuje ve hře se stejným balíčkem, zdroji a slávou.

Pokud není na mapě potřebné neutrální území, tento hráč vezme novou desku mapy a umístí ji tak, aby vytvořil neutrální území.

C. Posuňte ukazatel roku

Posuňte ukazatel roku o jedno pole doprava na počítadle let.

STRUKTURA KARET

Všechny karty mají podobné rozložení s menšími rozdíly v závislosti na jejich druhu.

Horní lišta je odlišná v závislosti na druhu karty (viz níže)

Symbol akce

Název karty

Symbol akce

Ilustrace

Název karty

Spodní lišta s úpravami pravidel a speciálními efekty (není u všech karet)

Hodnota slávy (není u všech karet)

Základní karty rozvoje

Pokročilé karty rozvoje

Karty úspěchu

Praporek v barvě hráče (pouze na počátečních kartách)

Ilustrace

DRUHY HORNÍCH LIŠŤ

Počáteční karty / karty klanu / karty nepokoje



AKCE

Následují popisy akcí, které najdete na kartách a které budete provádět ve **Fázi 2 – akce**.

Symbole v horní liště karty popisují efekt akce, zatímco spodní lišta obsahuje případné výjimky z pravidel, které se k dané akci vztahují.

Na počátečních kartách najdete 4 akce: verbování, průzkum, pohyb a stavba. Hostina funguje jako „žolík“, která vám umožní vybrat a vyhodnotit kteroukoli z těchto 4 akcí. Na kartách rozvoje a klanu najdete rozmanitější efekty, včetně dobrání karet a speciálních akcí.

AKCE VERBOVÁNÍ



Při vyhodnocení této akce umístíte na mapu určitý počet jednotek (vyobrazený na kartě), přičemž musíte dodržet následující podmínky:

- Nové jednotky smíte umístit pouze na území, která ovládáte.
- Pokud umísťujete více jednotek naráz, smíte je rozmístit na více svých území.
- Počet jednotek, které smíte umístit na jedno území, je neomezený.
- Maximální počet jednotek, které smíte mít na mapě, je omezený počtem figurek jednotek vaší barvy.
- Pokud verbováním umístíte alespoň 1 jednotku na území s výcvikovým táborem, automaticky přidáte na toto území 1 jednotku navíc (vždy pouze 1, nezávisle na počtu právě naverbovaných jednotek na toto území).
- Pokud hrajete verbování ve chvíli, kdy nemáte na mapě žádné jednotky, smíte jednotky umístit na libovolné neutrální území.

Karty mají vždy přednost

Ve hře Northgard vždy platí přednost pravidel na kartě. To znamená, že pokud text na kartě protirečí pravidlům v této brožuře, řiďte se vždy textem na kartě. Díky tomu mohou mít karty zajímavé a silné efekty.

Příklad:

Červená použila kartu s akcí „2 verbování“ a smí tedy umístit na mapu 2 jednotky. Rozhodne se, že umístí každou jednotku na jiné území. Na obou těchto územích jsou výcvikové tábory. Díky tomu aktivuje bonus obou výcvikových táborů a přidá na každé z těchto území 1 jednotku navíc. Jednou akcí tedy umístila 4 jednotky!

Před



Po



AKCE STAVBA



Při vyhodnocení této akce umístíte na mapu žeton stavby, přičemž musíte dodržet následující podmínky:

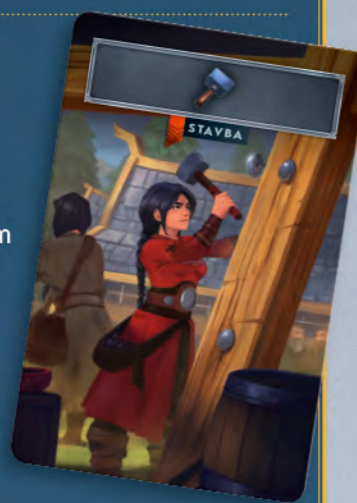
- Novou stavbu musíte umístit na území, které ovládáte, a zároveň na pole, které stavba vyžaduje.
- Za malou stavbu musíte zaplatit 1 dřevem, za velkou stavbu 3 dřevem.
- Malé stavby vyžadují malá pole, velké stavby vyžadují velká pole. Nelze postavit malou stavbu na velkém poli a naopak.
- Posvátný kámen vyžaduje malé pole se symbolem posvátného kamene. Na poli se symbolem posvátného kamene lze ovšem stavět i ostatní malé stavby.
- Na území nesmíte postavit druh stavby, který se již na tomto území nachází. Ovšem pozor, při spojení dvou a více menších území může nastat situace, kdy bude na jednom území více staveb stejného druhu.
- Celkový počet staveb od každého druhu je omezen počtem žetonů daného druhu stavby.
- Jakmile je stavba na mapě, nelze ji nijak přesunout ani odstranit.

Příklad

Červená má 2 dřevem, takže může postavit:

- Posvátný kámen, ale pouze na poli se symbolem posvátného kamene na území B.
- Kteroukoli jinou malou stavbu na libovolném poli na územích A a B (včetně pole se symbolem posvátného kamene, pokud jí to připadá vhodné).

Nemůže postavit malou stavbu na velkém poli na území C a nemá dostatek dřeva na velkou stavbu, na tu by potřebovala 3 dřevem.



MALÉ STAVBY

Stavba	Vyžadované pole	Potřebné dřevo	Efekt
			Sýpka: Fáze 3 – Získej 1 jablko
			Dřevorubcová bouda: Fáze 3 – Získej 1 dřevem
			Strážná věž: Během souboje přičte obrátce 1 k výsledku hodů kostkou za každou strážnou věž na daném území.
			Výcvikový tábor: Fáze 2 – Pokaždé když hráč naverbuje jednotku/jednotky na území s výcvikovým táborem, přidá na toto území 1 jednotku navíc za každý výcvikový tábor na daném území.
			Posvátný kámen: Fáze 3 – Získej 1 posvátný kámen

VELKÉ STAVBY

Pokud některý hráč ovládá alespoň 3 různá uzavřená území s velkými stavbami, vyhraje hru.

Stavba	Vyžadované pole	Potřebné dřevo	Efekt
			Pevnost: Během souboje přičte obrátce 2 k výsledku hodů kostkou.
			Vysoká pec: Fáze 1 – Dober si o 1 kartu navíc za každou vysokou pec, kterou ovládáš (tzn. 4 karty + 1 za každou vysokou pec).
			Oltář králů: Fáze 3 – získej 3 posvátné kameny za každý oltář králů, který ovládáš.

AKCE POHYB



Při vyhodnocení této akce provedete tolik samostatných kroků jednotkami, kolik je vyobrazeno na kartě.

- Krok znamená, že vezmete libovolně velkou skupinku svých jednotek z libovolného území (skupinku může tvořit 1 jednotka až všechny jednotky na území) a posunete ji přes hranici na sousedící území. Jedno překročení běžné hranice tedy spotřebuje jeden krok. Velikost skupinky nemá na počet spotřebovaných kroků vliv.
- Na počáteční kartě pohybu najdete pouze 1 krok, ale na kartách klanu a rozvoje najdete i několik kroků naráz.



- Pokud máte na kartě více kroků naráz, vyhodnotíte každý zvlášť. To znamená, že můžete např. pohnout menší skupinkou na území, kde čekají další vaše jednotky. Druhým krokem můžete vzít vzniklou větší skupinku a posunout ji dál. Kroky můžete libovolně rozdělovat mezi jednotky. Můžete všechny kroky použít k pohybu jednou skupinkou, použít každý krok k pohybu jiné skupinky, pohnout dvakrát jednou skupinkou a potřetí jinou apod.

- Pokud je součástí akce pohyb také soubojový bonus (nebo navíc) či jiný zvláštní efekt, bude se aplikovat na každý souboj způsobený v rámci celé této akce pohyb.

- Překročení náročné hranice spotřebuje o 1 krok navíc, tzn. celkem 2 kroky (obvykle tedy potřebujete kartu, na které jsou alespoň 2 kroky, velikost skupinky opět nemá vliv). Náročnou hranici nelze překročit dvěma po sobě zahranými akcemi pohyb. Náročnou hranici musíte překročit pouze tehdy, pokud mezi sousedícími územími není běžná hranice. V případě, že mezi sousedícími územími existuje běžná hranice, jednotky se přednostně posouvají přes ni.

- Smíte vstoupit na nepřátelská území, ale nesmíte přes ně přecházet. Jakmile vstoupí skupinka vašich jednotek na nepřátelské území, musí se na něm zastavit. Poté nastane souboj. Akce pohyb, která zahrnuje více kroků, může způsobit více soubojů.

- Pokud akce pohyb způsobí souboj(e), nejprve proveďte všechny zbývající kroky a teprve poté vyhodnoťte souboj(e). Pravidla najdete v sekci souboj. Souboje se považují za součást akce pohyb.

Připomínka: Pokud díky kartám provedete více akcí pohyb během jednoho tahu, musíte každou akci vyhodnotit zvlášť (nesčítáte je). Případné bonusy či zvláštní efekty musíte aplikovat pouze na tu akci, ke které patří (nekombinujete je). To znamená, že nelze zkombinovat více akcí pohyb k překročení náročné hranice a že nejprve vyhodnotíte všechny souboje způsobené jednou kartou, než zahrajete další kartu.

Příklad

Červená zahrála akci x4.

- Prvním krokem přesune 1 jednotku z území A na území B.
- Druhým krokem přesune 1 jednotku z území A na území C.
- Na území C ponechá 1 jednotku. Ostatní jednotky přesune zbylými dvěma kroky přes náročnou hranici na území D.

Na konci akce pohyb ovládá červená hráčka území B, C a D.

Počáteční rozložení jednotek



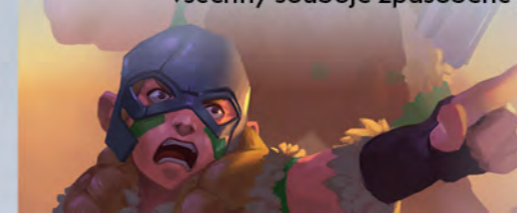
První krok



Druhý krok



Třetí a čtvrtý krok



AKCE PRŮZKUM


Při vyhodnocení této akce doberte novou desku mapy ze sloupku těchto desek a přiložte ji k mapě, za dodržení následujících pravidel:

- Průzkum smíte provádět pouze z otevřeného území, které ovládáte. Jinými slovy, desku smíte přiložit pouze k otevřeným (tzn. dosud neuzavřeným) územím, která ovládáte. Pokud ovládáte více otevřených území, smíte vybrat libovolně z nich. Desku smíte libovolně otáčet.
- Novou desku musíte přiložit tak, aby alespoň jednou celou stranou sousedila s alespoň jednou další deskou. Nelze přikládat desky tak, aby sousedily přes roh.
- Hranice na sebe musí vždy navazovat. Tzn. nesmíte novou desku přiložit tak, aby hranice vedly „do prázdna“ a byly zničehonic zakončeny uprostřed okolních desek. Náročné hranice smí navazovat na běžné hranice.
- Pokud nemůžete přiložit žádnou z dobraných desek (některé karty vám umožní dobrat více desek naráz), umístěte je zpět do sloupku desek a doberte si novou desku, kterou přiložíte místo nich, pokud je to možné.
- Pokud je sloupek desek prázdný, akci průzkum již nelze provést.
- Nezapomeňte, že pokud akce průzkum způsobí, že se spojí dvě nebo více území do jednoho většího, pak smí na vzniklém území stát více staveb stejného druhu, ovšem pouze pokud tyto stavby stály na územích ještě před jejich spojením.
- Smíte na mapě nechat „díry“.
- Novou desku nesmíte umístit tak, aby se na vzniklém území nacházely jednotky dvou a více hráčů. Tzn., že akci průzkum nesmíte způsobit soubor.

Zisk slávy za uzavření území


Kdykoli ve svém tahu uzavřete území, které ovládáte, získáte slávu. Pokud uzavřete neutrální území, nezískáte slávu. Pokud uzavřete území, které ovládá jiný hráč, nezíská slávu nikdo – ani vy, ani daný hráč.

Poznámka: Území ovládá ten, kdo na něm má jednotky.

Vždy když uzavřete území, které ovládáte, získáte slávu  podle toho, na kolik desek dané území zasahuje (1 deska = 1 sláva).

Příklad

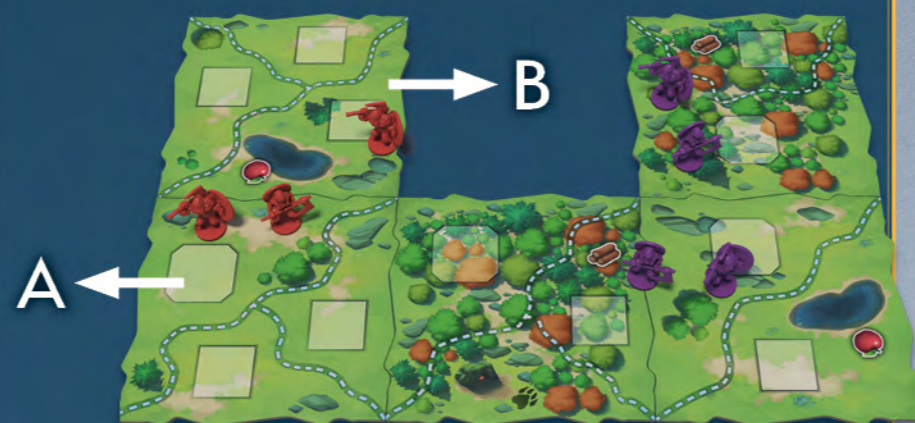
Případ 1: Pokud je na tahu červená a umístí desku takto, uzavře území, na kterém má jednotky žlutý hráč. V tomto případě nikdo slávu nezíská, protože červená neovládá území, které uzavřela, a žlutý není na tahu.

Případ 2: Pokud je ta tahu žlutý a umístí desku takto, uzavře území, které ovládá. Získá 3 , protože území zasahuje na tři desky mapy.



Zakázané přiložení desek mapy

Červená provádí akci průzkum a má dvě možnosti, kam přiložit desku.



Jenže novou desku nelze přiložit na místo B, protože ať otočí tuto desku jakkoli, způsobí buďto zakončení hranic „do prázdna“, nebo soubor mezi sebou a fialovým hráčem, což není dovoleno.



AKCE DOBRÁNÍ KARET

Při vyhodnocení této akce můžete dobrat do ruky nové karty ze svého dobíracího balíčku.

Akce dobírající karty se mohou lehce lišit. Umožní vám dobrat si hned několik karet a ponechat si některé z nich, přičemž zbylé buďto vrátíte zpět na dobírací balíček, nebo odhodíte na odkládací hromádku. Vždy se držte instrukcí na kartě. Barevně odlišené symboly fungují jako vizuální pomůcka pro určení, kam která karta poputuje.



Ponechte v ruce



Odhod'te




Umístěte na dobírací balíček

- Tyto efekty se vztahují pouze na karty dobrané prostřednictvím dané akce. Nemůžete odhodit nebo vrátit na balíček karty, které byly ve vaší ruce před zahráním této akce.
- Pokud máte odhodit nebo vrátit na balíček více karet najednou, smíte je odhodit/vrátit v libovolném pořadí.
- Pamatujte, že právě zahraná karta s akcí dobírající karet je umístěna do aktivní oblasti, NIKOLIV na odkládací hromádku. Pokud tedy budete muset zamíchat odkládací hromádku a vytvořit nový dobírací balíček, zahraná karta (stejně jako všechny ostatní karty v aktivní oblasti) nebude součástí právě obnoveného balíčku.
- Pokud nemáte v dobíracím balíčku a odkládací hromádce dostatek karet na dobírající všech karet, které akce vyžaduje, nemůžete tuto akci zahrát.



SPECIÁLNÍ AKCE

Karty se symbolem speciální akce  značí akci (popsanou ve spodní liště), která je natolik odlišná od ostatních akcí, že ji nelze jednoduše vyobrazit jedním symbolem. Pokud zahrajete takovou akci, jednoduše dodržujte instrukce ve spodní liště a vyhodnoťte akci podle nich.



SOUBOJ

Souboj nastane automaticky, kdykoliv se na jednom území nachází jednotky různých hráčů (obvykle jako následek akce pohyb).

Hráč, jehož jednotky právě vstoupily na území ovládané jiným hráčem, se nazývá útočník. Hráč ovládající dané území se nazývá obránce.

Do souboje se zapojí pouze jednotky nacházející se na daném území. Pokud se aktuálně nachází jednotky různých hráčů na více územích naráz, pak na každém z těchto území proběhne souboj zcela odděleně, přičemž pořadí vyhodnocení soubojů určuje hráč, který je aktuálně na tahu.

FAKTORY HRAJÍCÍ ROLI V SOUBOJI:

O úspěchu v souboji rozhodnou 4 faktory:

- Počet jednotek v souboji
- Případné bonusy z akce pohyb (pro útočníka) nebo staveb (pro obránce).
- Počet zaplaceného jídla (dobře živení válečníci bojují lépe).
- Vrtkavost osudu, kterou představuje hod kostkou.

KROKY SOUBOJE:

Krok 1: Sečtěte jednotky

Každý hráč zapojený do souboje sečte své jednotky v tomto souboji. Každá jednotka má hodnotu (bod síly).

Krok 2: Přičtěte případné bonusy

Útočník přičte k jednotkám všechny vyobrazené na zahrané akci pohyb anebo na schopnosti klanu.

Obránce přičte k jednotkám vyobrazené na stavbách anebo schopnosti klanu.

Krok 3: Bonus za jídlo

Oba hráči se rozhodnou, zda a kolik investují do tohoto souboje. Takto investované jídlo vrátí do společné zásoby. Útočník se musí rozhodnout jako první.

Smíte zaplatit maximálně 1 za každou vaši jednotku, která je zapojená do souboje. Za každé takto zaplacené přičtěte k vaší síle.

Krok 4: Hod kostkou

Každý hráč nyní hodí kostkou. Útočník hází jako první. Pokud padne výsledek / , musí se daný hráč rozhodnout, zda bude výsledek považovat za , nebo . Útočník musí toto případné rozhodnutí učinit ještě před hodem obránce.

Symbols a body síly

: jeden/dva/tři body síly

: způsobíte jednu ztrátu protivníkovi

MOŽNÉ VÝSLEDKY HODU KOSTKOU :

: dva body síly

: tři body síly

/ : vyberte jeden bod síly nebo jednu protivnickovu ztrátu

: dva body síly a jedna protivnickova ztráta

: dvě protivnickovy ztráty

: jeden body síly a jedna protivnickova ztráta

Krok 5: Určete vítěze

Určete celkovou sílu: každý hráč sečte všechny nasbírané během předchozích kroků.

Určete celkové ztráty: každý hráč sečte všechny , které mu protivník způsobil. Mohou je způsobit karty + stavby + hod kostkou + schopnosti klanu. Ztráty se odstraní až po boji a nemají vliv na celkovou sílu. Doporučujeme figurky zasažených jednotek položit, abyste je nezapomněli po souboji odstranit.

Pokud hráč utrpí tolik , kolik má jednotek v souboji, tento hráč automaticky prohrává souboj, nezávisle na síle. Ve výjimečných případech se může stát, že oba hráči ztratí všechny jednotky. V takovém případě nikdo nevyhraje.

Pokud nenastala žádná ze situací popsaných výše, stane se vítězem hráč s vyšší celkovou silou. Pokud nastane shoda, vyhrává obránce.

Krok 6: Odstraňte ztráty

Odstraňte z území 1 svoji jednotku za každou , kterou vám protivník způsobil, a umístěte ji zpět do své zásoby.

Krok 7: Poražený ustoupí

Poražený vezme všechny přeživší jednotky z území a ustoupí s nimi na sousedící neutrální území či sousedící území, které ovládá. Nesmíte ustoupit na území, na kterém nastane souboj v tomto tahu. Při ústupu smí jednotky překročit pouze běžné hranice, náročné hranice takto nelze překročit. Pokud je v sousedství více platných území, na které může poražený ustoupit, smí své jednotky libovolně rozdělit mezi tato území.

Pokud poražený nemůže ustoupit na žádné platné území (protože v sousedství není nebo je oddělené pouze náročnými hranicemi) poražený ztratí všechny jednotky, které měly ustoupit. Vráti je do své zásoby.

Poznámka: Stavby nejsou během souboje zničeny. Zůstanou na místě a vítěz souboje je nyní ovládá, spolu s územím.

Příklad souboje č.1

Červená zaútočila na fialového za pomoci běžné akce pohyb (bez bonusu). Červená má tedy pět jednotek bez bonusu. Červená zaplatí 2 , takže její síla činí 7 bodů. Fialový má dvě jednotky a dva bonusové body síly (za pevnost). Rozhodne se také zaplatit 2 (víc ani nemůže, protože má v souboji pouze dvě jednotky), fialový má tedy sílu šest. Červená hodí kostkou a padne . Červená způsobí fialovému dvě ztráty a stává se vítězem, protože zcela vyhladila jednotky fialového. Fialový i přesto musí hodit kostkou. Padnou .

Celková síla: Červená sedm a fialový osm.

Ztráty: Červená ztratí jednu jednotku kvůli strážné věži. Fialový ztratí obě jednotky kvůli hodu kostkou.

Výsledek souboje: Červená zvítězila, protože fialovému nezbyly jednotky (přestože měl vyšší sílu). Červená ovládla toto území.

Ústup: Nenastane, protože fialovému nezbyly jednotky, se kterými by mohl ustoupit.

Před soubojem



Po souboji



Příklad souboje č.2:

Červená zahraje akci pohyb a posune na území fialového čtyři své jednotky, čímž způsobí souboj. Červená má čtyři jednotky a jeden bonusový bod síly za zahranou kartu. Červená nezaplatí žádné , takže má sílu 5. Fialový má dvě jednotky na území a dva bonusové body za pevnost. Zaplatí 2 a má tedy sílu 6.

Červená hodí kostkou a padne . Fialovému padne / . Vybere , aby způsobil ztrátu.

Celková síla: Červená šest a fialový také šest.

Ztráty: Červená ztratí dvě jednotky (jednu kvůli hodu kostkou a jednu kvůli strážné věži). Fialový ztratí jednu jednotku kvůli hodu kostkou.

Výsledek souboje: Nastala remiza, takže vítězem se stane obránce. Fialový ubránil své území.

Ústup: Poražená červená musí ustoupit dvěma zbylými jednotkami. Jednou ustoupí zpět na území, ze kterého přišla, druhou posune dál na sousedící neutrální území.

Před soubojem



Po souboji




KONEC HRY A VÍTEŽ

Hra může skončit dvěma různými způsoby:

1. NĚKTERÝ HRÁČ OVLÁDÁ ALESPŮŇ 3 UZAVŘENÁ ÚZEMÍ, KAŽDÉ S ALESPŮŇ 1 VELKOU STAVBOU.

Tato situace může nastat na konci každého roku. V takovém případě se daný hráč stane na konci roku vítězem.


Pokud tuto podmínku splní více hráčů naráz, tyto hráči porovnají svoji slávu. Vítězem se stane ten z nich, který má nejvíce  (viz pravidla sčítání slávy níže). Pokud má více hráčů stejnou slávu, tyto hráči porovnají počet ovládaných území (uzavřených i otevřených). Vítězem se stane ten z nich, kdo ovládá více území. Pokud má více hráčů stejný počet území, pak porovnají počet jednotek na mapě, případně porovnají počet staveb v územích, která ovládají.





NEBO

2. PRÁVĚ SKONČIL SEDMÝ ROK

Na konci sedmého roku hráči vybírají z karet úspěchů namísto karet rozvoje.

Ve fázi konce sedmého roku hry nastane konec hry automaticky, i pokud nebyla splněna podmínka č. 1 (viz výše).


Každý hráč sečte svoji celkovou  :

- Sečte všechny žetony , které má v zásobě.
- Přičte 1  za každé 3 zdroje (libovolné), které mu zůstaly v zásobě.
- Přičte  vyobrazenou na všech kartách rozvoje a úspěchu, které vlastní (napříč dobíracím balíčkem a odhazovací hromádkou). Hodnota slávy karet úspěchu je kolísavá a je potřeba ji nyní spočítat.
- Odečte 5  za každou kartu nepokoje, kterou vlastní.


Hráč s největší slávou vyhrává hru.


Pokud má více hráčů stejnou slávu, tyto hráči porovnají počet ovládaných území (uzavřených i otevřených). Vítězem se stane ten z nich, kdo ovládá více území. Pokud má více hráčů stejný počet území, pak porovnají počet jednotek na mapě, případně porovnají počet staveb v územích, která ovládají.


Poznámka: Podmínka č. 1 má přednost před podmínkou č. 2. Tzn.: pokud byla na konci sedmého roku splněna podmínka č. 1 (uzavřená území se stavbami), primárně vyhodnocujete vítěze podle ní.


PŘIPOMÍNÁME:  získáte v průběhu hry za:

Průzkum (akce): Počet desek, na které zasahuje uzavřené území.

Ovládání uzavřených území (sklizeň): 1 nebo 2  za každé uzavřené území.

Ovládání staveb (sklizeň): 3  za každý oltář králů.

Karty (na konci hry): Karty rozvoje a úspěchů mají určitou hodnotu .

Zdroje (na konci hry): 1  za každé 3 libovolné zdroje, které vám zbydou v zásobě.

Poražení monstra (součást pohybu): Pouze s modulem (viz str. 18).


VARIANTY HRY

Pokud chcete hru okořenit, můžete zkusit některé z následujících variant:

DELŠÍ PARTIE:

Můžete hrát na deset let namísto sedmi. Otočte počítadlo let na opačnou stranu.

Během kroku D přípravy hry vezměte 3 základní karty rozvoje za každého hráče ve hře (namísto 2) a 6 pokročilých karet rozvoje za každého hráče (namísto 4) a utvořte z nich balíček rozvoje.

První podmínka vítězství neplatí, hra se dá vyhrát pouze na konci desátého roku pomocí největší .


TÝMOVÁ HRA:

Pokud hrají přesně 4 hráči, mohou se rozdělit do dvou týmů po dvou hráčích. Posadte se kolem stolu tak, aby spoluhráči nikdy nehráli po sobě, ale střídali se pravidelně členové obou týmů.

Spoluhráči spolu mohou probírat strategii a postup. Navíc mají společnou slávu. Nemohou si ovšem ukazovat karty, které mají na ruce.

Jednotky spoluhráčů nemohou být na stejném území, ale mohou se pohnout přes území spoluhráče, pokud provádí více kroků pohybu naráz.

Ve fázi sklizně, během kroku směny zdrojů, mohou spoluhráči vzájemně vyměňovat zdroje v poměru 1:1.

Podmínky vítězství (a postupy při rozhodnutí remízy) počítají vždy za celý tým, nikoliv za jednotlivce. Hráči sčítají svou  do společného skóre.

První podmínka vítězství je splněna pouze tehdy, pokud tým společně ovládá 5 uzavřených území, každé s alespoň 1 velkou stavbou (namísto obvyklých 3).

SCHOPNOSTI KLANŮ

Každý klan se od ostatních liší dvěma způsoby: speciálními kartami a speciální schopností klanu. Zde najdete vysvětlení speciálních schopností klanů.


> KLAN MEDVĚDICE

Nezlomní obránci rodné země, na jejichž straně stojí obrněná medvědice Kaija. Mezi klany platí za nejodolnější válečníky, se kterými není radno si zahrávat.

Schopnost klanu: Klan medvědice má přístup ke speciální jednotce, obrněné medvědici Kaije, kterou představuje žeton (níže jsou popsány jeho efekty).


ŽETON MEDVĚDICE

Tento žeton považujte za zcela běžnou jednotku s několika speciálními pravidly:

- Kdykoli klan medvědice verbuje jednotky, smí naverbovat Kaiju, jako by se jednalo o běžnou jednotku (klan ji smí umístit i během přípravy hry).
- Když je Kaija zapojena do souboje, má hodnotu ₂.
- Když klan medvědice provádí pohyb, může pohnout i Kaijou, ale Kaija nesmí nikdy vstoupit na nepřátelské území.
- Během fáze zimy se Kaija nezapočítává mezi jednotky, za které musí klan medvědice platit zdroje.



> KLAN DIVOČÁKA

Záhadní a nezkrotní, členové tohoto klanu rozumějí přírodě jako snad nikdo jiný na světě. Protože ale dávají přednost divočině před civilizací, ostatní je považují za neomalené, ba dokonce primitivní.

Schopnost klanu: Kdykoli klan divočáka provede průzkum, aniž by uzavřel území, získá 1 .

> KLAN KOZLA

Tuhé zimy vládnoucí kolem jeho domoviny učinily z klanu kozla nejodolnější a nejpřizpůsobivější lid široko daleko. Jsou to také výteční stavitelé, jejichž tvrdá dřina nese své ovoce.

Schopnost klanu: Když klan kozla postaví stavbu, získá 1 , pokud šlo o malou stavbu, nebo 2 , pokud šlo o velkou stavbu.

> KLAN HAVRANA

Věhlasní průzkumníci a obchodníci. Svižní na nohou i v přemýšlení. Často na ně narazíte tam, kde je nejméně čekáte.

Schopnost klanu: Kdykoli klan havrana během průzkumu uzavře území, které ovládá (jedno nebo více) okamžitě získá zdroje vyobrazené na těchto územích (na deskách i stavbách), jako kdyby je získával během fáze sklizně.

> KLAN ZMIJE

Vychytralý a podlý klan. Plazí se v temnotách a raději nepřítele bodne zákeřně do zad, než aby se mu postavil tváří v tvář.


Schopnost klanu: Klan zmije má přístup ke speciálnímu žetonu spálené země (popis jeho efektu najdete níže).

Předtím než klan zmije vyhodnotí efekt své karty klanu (ať už jde o počáteční kartu nebo vylepšenou kartu), smí umístit žeton spálené země na libovolné území sousedící s územím, které klan zmije ovládá.

Poznámka: Počáteční karta klanu tedy umožňuje klanu zmije umístit žeton spálené země před akcí pohyb A TAKÉ po akci pohyb.



ŽETON SPÁLENÉ ZEMĚ

K přelstění a porážce nepřátel používá klan zmije nemilosrdné a zákeřné taktiky. Před útokem nejprve spálí část nepřítelova území, aby jej zmátl a nahlodával jeho odhodlání. Žeton spálené země má následující efekty:

- Když klan zmije bojuje na území s žetonem spálené země, získá _{x1} jako bonus. To platí pro útok i obranu.
- Během fáze sklizně, pokud je žeton spálené země na nepřátelském území, smí klan zmije získat 1 libovolný zdroj, který toto území produkuje (ať už je na desce mapy nebo na stavbě). V takovémto případě získá tento 1 zdroj pouze klan zmije, hráč ovládající území jej nezíská.


> KLAN JELENA

Bohatí, vznešení a proslulí především svými vytříbenými způsoby. Nenechte se ale zmást. Nejde pouze o opulentní klan. Klan jelena je také ambiciózní a velice expanzivní.

Schopnost klanu: Kdykoli klan jelena obsadí soubojem cizí území, získá 1 . Kdykoli uzavře území (jedno nebo více), které ovládá, získá 1  navíc za každé z těchto území.

> KLAN VLČICE

Suroví a neúprosní. Obrovské smečky obratných vlčích válečníků dokážou odolávat jen ti skutečně nejzdatnější.

Schopnost klanu: Kdykoli klan vlčice vyhraje souboj, ve kterém byl útočником, získá 1 .

MODUL: MONSTRA

Než zapojíte do hry tento modul, doporučujeme vám nejprve odehrát několik partií základní hry Northgard a obeznámit se s jejím průběhem, protože tento modul učiní hru pestřejší, ale zároveň také o něco náročnější.

Pokud chcete monstra zapojit do hry, připravte Northgard: Země nepoznané podle základních pravidel, s úpravami popsány dále.

Neprobádanou přírodu Northgardu obývají roztodivná stvoření. Většinu jich zplodila matka Příroda, ale některé z nich očividně nepocházejí z tohoto světa.

Při průzkumu nových území klany nevyhnutelně narazí na doupatata těchto nadpřirozených monster a stanou tváří v tvář dosud největší výzvě. Chování monster určuje hra. Budou reagovat na akce hráčů podle předem daného pořadí a priorit.

Některá monstra mohou žít s klany v míru, ale jejich trvalé efekty klanům znepríjemní život. Jiná monstra budou surově bránit svá území či dokonce vyhledávat souboj s klany. Přestože tato krvelačná stvoření představují velkou hrozbu, jsou zároveň novou cestou ke slávě a možná i vítězství!



HERNÍ MATERIÁL

9 monster, včetně figurek a odpovídajících karet:

- 3 vlci (béžový, hnědý, tmavě hnědý)
- 2 medvědi (béžový, hnědý)
- 2 draugar (béžový, hnědý)
- 2 padlé valkýry (béžová, hnědá)



BARVY MONSTER

Každé monstrem může mít jednu z několika barev: béžovou, hnědou, tmavě hnědou. Díky barvám můžete rozlišovat mezi figurkami a snadno poznáte pořadí, v jakém se aktivují: barva figurky totiž odpovídá barvě symbolu v horní liště karty, která aktivuje danou figurku.



STRUKTURA KARTY MONSTRA

Všechny karty monster mají podobnou strukturu:




PŘÍPRAVA HRÝ

Po kroku K přípravy hry, ale ještě před krokem L:

Vezměte všechny karty monster s hodnotou síly 6 a méně. Zamíchejte je. Poté z těchto karet náhodně vytáhněte H+1 karet (*H je počet hráčů ve hře*), utvořte z tažených karet balíček a lícem dolů jej umístěte na stůl. Vezměte všechny zbylé karty monster, zamíchejte je a utvořte druhý balíček. Druhý balíček umístěte pod první. Tím vznikne **kompletní balíček monster**.

Během kroku L přípravy hry:

Poté, co je přiložena deska mapy s  (typicky *doupě monstra*), ale ještě před umístěním jednotek aktuálního hráče, nastane zjevení monstra (viz *sekcí zjevení monstra níže*).

Během přípravy hry se **monstra nepohybují, neaktivují a jejich efekty se neaplikují**.


Jakmile se monstrem zjeví, aktuální hráč smí umístit své 3 jednotky podle obvyklých pravidel (*smí je umístit na území s monstrem*).

OBEČNÁ PRAVIDLA PRO MONSTRA

ZJEVENÍ MONSTER

Kdykoli se zjeví nové monstrem, aktuální hráč vezme vrchní kartu z balíčku monster a otočí ji lícem vzhůru. Poté vezme figurku odpovídajícího druhu a barvy. Prozatím ji neumísťuje na mapu. Kartu monstra umístí hráč do řady monster lícem vzhůru na stůl.

Monstra se budou aktivovat postupně v pořadí zleva doprava (*přičemž při umístění prvních monster hráči určí, kde je levý konec řady a kde pravý konec*). Kdykoli umístíte do řady monster novou kartu, umístěte ji na pravý konec řady.

Jakmile je karta v řadě, umístěte figurku tohoto monstra na odpovídající území (*bud'to na přiložené území s  nebo jiné, podle speciálního pravidla*).

Příklad řady monster: první vlk, poslední draug.



Balíček a odkládací hromádka monster

Pokud máte otočit novou kartu monstra, ale balíček je prázdný, zamíchejte odkládací hromádku monster a utvořte nový balíček.

MONSTRA A HRÁČI NA ÚZEMÍ

Většina monster může sdílet území s jednotkami hráče. Souboj s nimi nenastane automaticky. Efekt monstra ovšem může různými způsoby omezovat hráče.

Pokud vstoupíte na území s monstrem během akce pohyb, smíte poté pokračovat v pohybu dál (*pokud máte na pohyb nárok*).

Na jednom území může být i více monster najednou (*např. po zjevení*). Všechny jejich efekty se aplikují normálně.

MONSTRA ÚTOČÍCÍ NA HRÁČE

Některá monstra, jako padlá valkýra, nestrpí na svém území jednotky hráčů. Tento fakt je napsán v jejich efektu.

Pokud se vaše jednotky pohnou na území s alespoň jedním z těchto monster, musí se zastavit a vyhodnotit souboj s tímto monstrem (*až budou provedeny všechny kroky – viz sekci souboj s monstrem*).


Důležité: Pokud je na jednom území více takovýchto monster, pak nesmíte na tuto území vůbec vstoupit. Nelze bojovat se dvěma monstry na jednom území naráz.

Tato monstra budou zároveň útočit na území hráčů během fáze monster.

EFEKTY MONSTER A AKTIVACE

Text na kartě monstra popisuje speciální efekt, včetně chvíle, kdy se aplikuje. Některé efekty jsou trvalé, jiné se aplikují, když se monstrem zjeví, aktivuje, pohne na území nebo když je splněna jiná podmínka popsána na kartě.

FÁZE 2 – AKCE PRŮZKUM

Když provádíte akci průzkum, můžete narazit na monstrem! Kdykoli přiložíte k mapě desku s , zjeví se nové monstrem. Postupujte podle pravidel pro zjevení monster.

Monstra, která se zjeví během průzkumu, **se nepohnou, ale okamžitě se aktivují** a jejich speciální efekty platí.

FÁZE 2 – SOUBOJ S MONSTREM


Aktivní hráč může zaútočit na monstra pouze během fáze pohybu a pouze na **neutrálním území nebo na území, které ovládá**.

Jakmile hráč dokončí akci pohyb, ale ještě před vyhodnocením soubojů, musí hráč říct, zda a případně kde všude jeho jednotky na monstra zaútočí. Může si zvolit až 1 monstrem na každém území, kde se nachází jeho jednotky (*a to i pokud je na daném území více monster najednou – ostatní monstra zůstanou nedotčena*).

Monstra se považují za nepřátelskou jednotku pro účely určení pořadí v boji a pro pravidla ústupu (*nesmíte ustoupit na území, na kterém budete bojovat s monstrem*).

Poznámka: Na monstra na vámi ovládaných územích smíte zaútočit i bez nutnosti fyzicky pohnout jednotkami, ale i tak je to možné pouze během akce pohyb.

VYHODNOCENÍ SOUBOJE


Podobně jako při souboji mezi hráči, i v souboji s monstrem hrají roli čtyři faktory: počet jednotek v souboji, případné bonusy z akce / staveb / schopností klanu, počet zaplacených  a hod kostkou.

Přesto je při souboji s monstrem několik změn:


Krok 1: Sečtete jednotky

Hodnota síly monstra je vyobrazena na jeho kartě.

Krok 2: Přičtete případné bonusy

Krok je beze změn. Hráč přičte k jednotkám všechny , které má jako bonus k útoku nebo k obraně. Monstra obvykle bonusy nemají.

Krok 3: Bonus za jídlo

Hráč se jako obvykle rozhodne, zda a kolik  investuje do souboje. Monstrem nic takového udělat nemůže.

Krok 4: Hod kostkou

Hráč nalevo od hráče v souboji bude házet kostkou za monstrem. Útočník hází jako první.

Pokud padne výsledek  /  monstrem si vždy vybere .

Krok 5: Určete vítěze


Pokud hráč utrpěl alespoň tolik , kolik má jednotek v boji, okamžitě utrpí tyto ztráty a automaticky prohrává souboj, nezávisle na síle.


V opačném případě sečtete ztráty a sílu jako obvykle. Síla monstra je rovna jeho síle na kartě, plus síle z hodu kostkou.

Vítězem souboje bude ten, kdo má vyšší celkovou sílu. V případě shody vyhrává obránce.

Pokud je vítězem hráč, získá jako odměnu slávu vyobrazenou na kartě monstra.

Krok 6: Odstraňte ztráty

, které způsobil hráč monstrem, se nepočítají.

, které způsobil monstrem hráči, se počítají normálně.

Krok 7: Poražený ustoupí


Pokud prohraje souboj s monstrem, se kterým můžete sdílet území, pak neustupujete. Ponecháte jednotky na území s monstrem.


Pokud prohraje souboj s monstrem, které vás na území nestrpí, musíte ustoupit podle obvyklých pravidel.




Monstrem nikdy neustoupí. Buďto vyhraje, nebo zemře. Pokud monstrem prohrálo, odstraňte jeho figurku z mapy a jeho kartu umístěte na odkládací hromádku monster.

Poznámka: Hráč útočící na monstrem nezíská potenciální bonusy ze staveb (jako je pevnost), protože je útočníkem a ne obránce.

Příklad souboje s monstrem

Červená pohnula dvěma jednotkami, aby zaútočila na vlka. Použila akci pohyb, která je bez bonusu. Třetí jednotka červené se také zapojí do boje, protože je také na území s monstrem, kde bude nyní souboj. Červená zaplatí 1 , takže její síla je 4.

Červená hodí kostkou a padne  /  a tak má celkovou sílu 5 (protože  nemá na monstrem vliv).

Protihráč hodí kostkou za monstrem. Padne  / . Monstrem si vždy vybere , takže má také sílu 5.

Celkové síly: 5 pro vlka a 5 pro červenou.

Výsledek souboje: Protože obránce vyhrává remízy, stane se vítězem vlk. Protože toto monstrem může sdílet území s hráčem, červená nemusí ustoupit a zůstane na území s vlkem.



Před soubojem



Po souboji

FÁZE 2.5 – FÁZE MONSTER

Tato nová fáze nastane těsně po fázi akcí hráčů (fáze 2) a před fází sklizně (fáze 3).

Všechna monstra v řadě monster na stole se **pohnou a aktivují**, jedno po druhém, v pořadí zleva doprava.

Pro každé monstrum zvlášť nejprve vyhodnoťte pohyb a poté aplikujte jeho efekt.




POHYB MONSTER

Monstrum se pohne pomocí těchto pravidel:

- Monstrum se **musí pohnout**, pokud je to možné. Pokud pohyb možný není, aktivuje se bez pohybu.
- Monstrum se pohne na sousedící území, přičemž ignoruje náročné hranice (pohne se přes ně, jako by byly běžné).
- Monstrum se nepohne na území, kde se nachází jiné monstrum (a to i přestože některá monstra mohou sdílet stejné území, díky pravidlům zjevení).
- Monstrum se prioritně pokusí pohnout na území, **kde jsou jednotky hráče**. Na neutrální území se pohne pouze tehdy, pokud nemá jinou možnost.

Při určení území, kam se má monstrum pohnout, projděte výše popsané podmínky. Pokud existuje více stejně vhodných území, podívejte se na kartu daného monstra a projděte jeho priority zleva doprava. Případnou shodu v první podmínce rozhodne druhá podmínka a tak dále, dokud není určeno jedno území.

Toto jsou možné priority:

-  Vyberte sousedící území, kde je nejvíce stavebních bodů z postavených staveb. Malá stavba má jeden stavební bod, velká tři stavební body.
-  Vyberte sousedící území, kde je nejvíce jednotek.
-  Vyberte sousedící území, kde je nejvíce zdrojů (na deskách mapy a na stavbách).

Pokud projdete všechny priority na kartě a stále nevzešlo jedno konkrétní území, pak z platných území vybere jedno území první hráč.

Jakmile se monstrum pohnulo a aktivovalo, přejděte k dalšímu monstru v řadě. Pro snadnější zapamatování můžete karty dříve aktivovaných monster otočit o 90°, lícem dolů či jinak označit, pokud chcete.

Příklad pohybu a aktivace monstra č. 1

Draug je na řadě. Prioritně se pokusí pohnout na území, kde jsou jednotky hráče. Tato území jsou dvě: území červené a území fialového.

Priorita 1: Nejvíce jednotek – oba hráči mají 3. Shoda trvá.

Priorita 2: Nejvíce stavebních bodů – oba mají 1. Shoda trvá.

Priorita 3: Nejvíce zdrojů – červená má 2, fialový 1. Draug se pohne na území červené.

Efekt monstra: Jakmile se draug pohne, svým efektem odstraní z území jednu jednotku červené hráčky.




Před pohybem








Po pohybu



Příklad pohybu a aktivace monstra č. 2


Padlá valkýra se již nachází na mapě. Pohne se na území červené, protože s ní sousedí a jsou na něm jednotky hráče. Poté aktivuje svůj efekt, který jí přikazuje zaútočit po zjevení nebo pohybu. Padlá valkýra zaútočí na území červené. Její hodnota síly je 7. Červená má 3 jednotky a žádný bonus. Zaplatí 3  takže její síla je 6.

Hráč nalevo od červené hodí kostkou za valkýru. Padne  / . Monstra vždy vybírají , takže její celková síla bude 8.

Červená také hodí kostkou. Padnou 2 . Jenže  nemají na monstra vliv.

Celkové síly: 8 pro padlou valkýru a 6 pro červenou.

Výsledek souboje: Červená musí ustoupit. Rozhodne se rozdělit své jednotky mezi dvě sousedící území.

Poznámka: Kdyby měla červená celkovou sílu 8, vyhrála by, protože obránce vyhrává remízy. V tomto případě by byla padlá valkýra odstraněna a červená by získala 4 .



Začátek aktivace



Konec aktivace


VARIANTA: VÍC MONSTER!

Pokud hrajete modul podle základních pravidel, pak postupně zkrotíte divočinu Northgardu, protože zjevení monster je omezeno počtem doupat na mapě. Varianta Víc monster! proto uspokojí ty vikings, kteří prahnou po kořisti, protože nyní mohou aktivně přidávat monstra do hry.

FÁZE 2 – PASOVÁNÍ HRÁČE


Důležité: Tento krok ignorujte, pokud je na mapě alespoň tolik monster, kolik je ve hře hráčů (např. 4 monstra a více při hře 4 hráčů).

Poté, co hráč pasuje a získá kartu rozvoje nebo úspěchu, MŮŽE aktivovat zjevení monstra.

Tento hráč vyhodnotí všechna obvyklá pravidla zjevení monstra, kromě umístění figurky. Hráč smí totiž vybrat LIBOVOLNÉ území na mapě, kde se nachází  a kde zároveň aktuálně není monstrum. Hráč umístí figurku na toto vybrané území.

Pokud na mapě takového území aktuálně není, hráč může vybrat libovolné území na mapě, kde aktuálně není monstrum, a umístit jej tam.

Jakmile je toto zjevení hotové, monstrum se **nepohne, ale aktivuje se**, jako obvykle.

Příklad: První hráč, který pasoval, si všimne, že na mapě je méně monster, než kolik je hráčů ve hře. Rozhodne se otočit vrchní kartu z balíčku monster. Je to draug. Kartu dá na pravý konec řady monster a figurku umístí na libovolné , kde nestojí žádné monstrum.

DETAILNÍ POPIS MONSTER

Nezmapovaná území Northgardu jsou domovem mnoha bytostí. Niže najdete popis každého monstra, které je součástí tohoto modulu:

> MEDVĚD

Tito tvorové zuřivě brání své území. Představují velkou hrozbu i pro nejzdatnější bojovníky a velkou překážku pro rozvoj každého klanu.

Efekt monstra: Nesmíte provést stavbu a verbování na území s tímto monstrem. Nesmíte prozkoumávat nebo přesouvat jednotky z území s tímto monstrem.

Pokud toto území ale napadne jiný hráč, prohrajete a musíte ustoupit, pak můžete ustoupit dle obvyklých pravidel.

Poznámka: Jednotky se tedy mohou pohnout na území s medvědem, ale nemohou se pohnout pryč. Pamatujte, že akci pohyb lze zahrát bez nutnosti pohnout jednotkami a můžete se rozhodnout zahájit souboj s každým monstrem, které je na vašem území (přičemž nemusíte na dané území pohnout jednotkami, smíte zaútočit jednotkami, které na území již stojí).

TABULKA AKTIVACE MONSTER

FÁZE	Nová karta monstra?	Kde se zjeví?	Pohne se?
Příprava hry (deska s tlapou)	Ano	Na území s 	Ne
Fáze 2 – průzkum (deska s )	Ano	Na území s 	Ne
Varianta Fáze 2 – pasování (pouze při variantě Víc monster!)	Pouze pokud je ve hře méně monster než hráčů a pokud právě pasující hráč chce.	Vyberte libovolné území s  bez monstra. Pokud takové není, vyberte libovolné území bez monstra.	Ne
Fáze 2.5 fáze monster	Ne	Nezjeví se.	Ano, všechna monstra v řadě se pohnou, postupně zleva doprava.

> DRAUG

Draugar (množné číslo od draug) jsou nemrtví zplozenci temných sil, kteří zamořili ostrovy Northgardu a ohrožují lidské obyvatelstvo.

Efekt monstra: Pokud se toto monstrum zjeví na území nebo se pohne na území, vládce tohoto území z něho musí odstranit 1 svou jednotku.

> PADLÁ VALKÝRA

Kdysi oslavované šampionky samotných bohů byly poskvrněny silami z Hellheimu. Nestrpí na svém území nikoho cizího!

Efekt monstra: Toto monstrum nemůže sdílet území s hráčem a automaticky zaútočí na hráče, pokud se zjeví na jeho území nebo se na něj pohne.

> VLK

Lesy Northgardu obcházejí obrovití a krvelační vlci. Sedláci se kvůli nim bojí vyjít z domů a nemohou sbírat tolik potřebné suroviny.

Efekt monstra: Území, na kterém se nachází toto monstrum, neprodukuje během sklizně žádnou slávu ani zdroje (stavby ovšem stále produkují zdroje a slávu).

Poznámka: Pokud chce klan zmiye pomocí žetonu spálené země sklídit zdroj z území s vlkem, musí vybrat zdroj ze stavby.

TVŮRCI

Autor Adrian Dinu

Ilustrace Grosnez

3D modely EMAK, Valerio Carbone, Benjamin Maillet

Grafická úprava Franck Achard

Vývoj Jim Gaudin

3D grafika Théo Jacquemin

Výroba Nicolas Aubry (Synergy Games)

Korektury Jonathan Caputo

Speciální poděkování si zaslouží Sébastien Vidal a Shiro Games za to, že nám svěřili tento výtvar. Děkujeme The Crowdfunding Agency a Caroline Imbertové za perfektní vedení kampaně na Kickstarteru a skupině Atlangames za mnoho hodin playtestingu.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

Redakce Miroslav Tlamicha

Překlad Ondřej Polák

Korektury Marcel Ondrák

Grafická úprava Michal Hubáček



www.tlamagames.com