

VLAADA CHVÁTIL

MAGE KNIGHT

ULTIMÁTNÍ EDICE

PŘÍRUČKA PRAVIDEL

Tato příručka obsahuje dvě části – **Příručku pravidel** a **Knihu scénářů**. Příručka pravidel obsahuje kompletní pravidla pro hraní hry **Mage Knight**. Není určena k tomu, abyste se podle ní hru učili, ani abyste podle ní vysvětlovali hru ostatním hráčům. Rozhodně doporučujeme přečíst si nejprve **Průvodce hrou**, kde jsou pravidla vysvětlena v lépe pochopitelném pořadí, s mnoha obrázky a příklady.

Tato příručka předpokládá, že čtenář už si přečetl **Průvodce hrou**, nebo dokonce, že už odehrál svůj první scénář, a je tedy seznámen s herními komponentami i s pojetím hry. Jejím záměrem je poskytnout kompletní pohled na herní systém jako celek a obsahuje všechna pravidla vyjma těch, která použijete jen v konkrétních scénářích (ty naleznete v **Knize scénářů**), a pravidel pro konkrétní místa (ta naleznete na kartách popisu míst).

Mage Knight je komplexní hra a i poté, co budete mít odehráno několik her, budete čas od času potřebovat nahlédnout do pravidel. Aby vaše hraní bylo co nejplynulejší, doporučujeme, abyste:

- Měli stále při ruce karty popisu míst. Ty obsahují všechna pravidla pro dané místo. Mohou obsahovat též termíny, které jsou dále rozvedeny v této **Příručce pravidel**.
- Měli při hře po ruce zadní stranu této **Příručky pravidel**. Obsahuje přehledný souhrn jednotlivých fází hry a také tabulku jednotlivých schopností v boji.
- Postupovali při hraní konkrétního scénáře podle popisu daného scénáře v **Knize scénářů** (příprava hry, zvláštní pravidla, podmínky vítězství, bodování). Popis může odkazovat i na některá obecnější pravidla (automatický hráč, bodování obecně) – ta naleznete na začátku **Knihy scénářů**.
- Užívali tuto **Příručku pravidel** při vyhledávání konkrétních pravidel (nespojených s konkrétním místem či scénářem). Je systematicky uspořádaná, a jakmile jednou pochopíte její strukturu, budete schopni se v ní snadno orientovat. Pokud hledáte konkrétní pravidlo či situaci, využijte obsah, který je k dispozici na této stránce, abyste určili, do které části dané pravidlo spadá. Pokud pravidlo nespadá do žádné části, pravděpodobně jej naleznete v části **Základní herní koncepty**.
- Postupovali při hledání podrobností pro jednotlivá místa na mapě obdobně jako výše (zajímá-li vás například, jak **magická věž** ovlivňuje pohyb, podívejte se do části **Pohyb**). V pravidlech jsou všechna místa zmiňována **takto**. Všimněte si, že pro některá místa existují společná pravidla (opevněná místa, místa dobrodružství či drancující nepřátelé).
- Nehledali pravidla v **Průvodci**. Všechna pravidla byste měli být schopni dohledat v této **Příručce pravidel** nebo na kartách popisu míst. Teprve pokud naleznete pravidlo zde a nevíte, jakým způsobem ho vyložit, doporučujeme podívat se do **Průvodce** na podrobnější výklad s příklady.

PRŮBĚH HRY

1. **Výběr scénáře** – Z **Knihy scénářů** si vyberte scénář, který budete hrát. Můžete použít i jakékoli zvláštní varianty pravidel, pokud s nimi budou všichni hráči souhlasit.
2. **Pořadí hráčů/Výběr hrdinů** – Určete pořadí, ve kterém si hráči vyberou své hrdiny. V tomto pořadí si každý hráč vybere jednoho dostupného hrdinu a vezme si všechny jeho příslušné komponenty.

- Když si hráč vezme svého hrdinu, umístí na stůl žeton pořadí tohoto hrdiny. Žetony pořadí by měly být postupně umísťovány do sloupce, takže žeton pořadí hráče, jenž si vybíral hrdinu jako první, se nachází v tomto sloupci nahoře, zatímco žeton hráče, který si vybíral hrdinu jako poslední, se nachází ve sloupci úplně dole.

OBSAH

PŘÍRUČKA PRAVIDEL

Průběh hry.....	1
Příprava hry.....	3
Jedno herní kolo (Den nebo Noc).....	4
Základní herní koncepty.....	4
Tah hráče.....	6
Pohyb.....	7
Vyjednávání s obyvateli.....	8
Boj s nepřáteli.....	8
Konec tahu.....	11
Zranění a léčení.....	11
Boj hráče proti hráči.....	12
Společný útek na město.....	13

KNiha SCÉNÁŘŮ

Obecné principy.....	14
Variety pravidel.....	16
Seznam scénářů.....	18

SHRnutí

Shrnutí pravidel.....	23
Schopnosti žetonů nepřátel.....	24
Přehled tahu.....	24

3. **Příprava hry** – Postupujte podle části **Příprava hry** uvedené na další straně. Dobře si pročtěte popis scénáře ohledně možných výjimek nebo zvláštních pravidel, které mohou změnit přípravu hry.
4. **Hra** – Hrajte herní kola, dokud nesplníte podmínky pro skončení hry uvedené ve scénáři, nebo dokud neuplyne maximální počet kol (uvedený ve scénáři).
5. **Výsledek hry** – Až hra skončí, postupujte podle pravidel pro vyhodnocení úspěchů uvedených ve scénáři.



Karty a figurky měst



Balíček karet pokročilých akcí



Sloupce žetonů nepřátel a ruin



Balíček karet kouzel



Balíček karet zranění



Balíček karet artefaktů



Pole pro společnou nabídku dovedností



Pole pro nabídku karet pokročilých akcí



Pole pro nabídku karet kouzel



Sloupec dílků mapy



Balíček karet elitních jednotek



Balíček karet základních jednotek



OCHRANA ZBRANÍ



Počítadlo slávy

Počítadlo pověstí

Deska slávy a pověstí



Žetony pořadí

Ceny pohybů

Pramen

Deska Dne a Noci



NOČNÍ POCHOD
Karty noční taktiky



MANA



ZKOUŠKA



Karty popisující místa a karta Vyhodnocení dosažených úspěchů



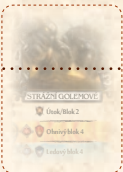
Pole pro nabídku jednotek



BYLINNÁŘI



STRÁŽCI



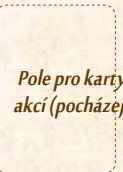
STRÁŽNÍ GOLEMY



DIVOCI



RÁD ŘEVŇÁKŮ



Pole pro karty pokročilých akcí (pocházející z klášterů)

Kostka many



Bank many

Žetony many

Mapa

Dítky mapy odkryté na začátku hry



Podoba mapy při použití počátečního dílku mapy na straně B



Vyložené karty denní taktiky

PŘÍPRAVA HRY

- **Deska slávy a pověsti** – Hráči umístí po jednom ze svých žetonů štítu na políčko 0 na počítadle slávy a na prostřední z polí označených nulou na počítadle pověsti.
- **Sloupec žetonů nepřátel a ruin** – Setřídte kulaté žetony nepřátel a šestihorné žetony ruin podle jejich rubové strany a naskládejte je do sloupců rubovou stranou nahoru. Vedle každého tohoto sloupce nechte volné místo pro odložené (použité) žetony. Pokud vám tyto žetony dojdou, pak zamíchejte sloupec odložených žetonů a vytvořte z nich nový sloupec (opět rubovou stranou nahoru).
- **Balíček karet artefaktů** – Zamíchejte karty artefaktů a položte tento balíček lícovou stranou karet dolů. Artefakty se nikdy nezařazují do žádné nabídky.
- **Balíček karet zranění** – Všechny karty zranění jsou stejné. Dejte je tedy do jednoho balíčku lícovou stranou nahoru.
- **Balíček karet kouzel a nabídka kouzel** – Zamíchejte karty kouzel a položte je lícovou stranou dolů. Odkryjte vrchní tři karty tohoto balíčku a vytvořte tak nabídku kouzel.
- **Balíček karet pokročilých akcí a nabídka pokročilých akcí** – Připravte je stejným způsobem jako kouzla (viz výše).
- **Společná nabídka dovedností** – Prázdná oblast, kam se budou umisťovat žetony dovedností, které si hráči nevybrali během postupu na další úroveň.
- **Balíčky karet základních a elitních jednotek** – Zamíchejte karty jednotek se stříbrnou i zlatou rubovou stranou, každý typ zvlášť, a vytvořte tak dva balíčky karet, které položíte na stůl lícovou stranou karet dolů.

- **Nabídka jednotek** – Odkryjte tolik karet základních jednotek, kolik je ve hře hráčů, plus 2 (automatický hráč se nepočítá, viz dále). Později se mohou v nabídce jednotek objevit i nějaké karty pokročilých akcí (za každý klášter na mapě jedna).
- **Žetony pořadí** – Každý hráč sem umístí svůj žeton pořadí, přičemž hráč, který si vybíral svého hrdinu jako první, umístí svůj žeton na nejvyšší (první) pozici.
- **Deska Dne a Noci** – Na začátku hry ji otočte její stranou Den nahoru. Na začátku nového kola se vždy otáčí na opačnou stranu, takže se střídá Den a Noc.
 - Levá strana této desky zachycuje **cenu pohybu** po různých typech terénu.
 - Pravá strana je tzv. **Pramen**. Hodte tolika kostkami many, kolik je hráčů, plus 2 (automatický hráč se nepočítá) a umístěte je sem. Alespoň na polovinu kostek by měla padnout některá ze základních barev (tj. červená, modrá, bílá nebo zelená). Pokud tomu tak není, tak opakovaně házejte černými a zlatými kostkami tak dlouho, dokud tato podmínka není splněna.
- **Zobrazené denní taktiky** – Rozložte všechny karty denní taktiky na snadno přístupném místě.
- **Nepoužité taktiky** – Sem položte karty noční taktiky. Nemusíte je míchat.
- **Sloupec dílků mapy** – Popis scénáře uvádí, kolik dílků mapy a jaké druhy máte použít k vytvoření tohoto sloupce.
 - **Dílků mapy venkova** (zelená rubová strana) vybírejte náhodně.

- **Hlavní dílky mapy** (hnědá rubová strana) rozdělte na dvě hromádky, na městské dílky mapy (mají uprostřed obrázek města) a dílky mapy bez měst. Pak náhodně vyberte z příslušných hromádek odpovídající počet dílků mapy.
- Pro vytvoření sloupce dílků mapy zamíchejte dohromady vybrané dílky mapy s hnědou rubovou stranou a takto vytvořenou hromádku položte pod zamíchané vybrané dílky mapy se zelenou rubovou stranou.
- **Mapa** – Podle popisu scénáře umístíte počáteční dílek mapy nahoru buď jeho stranou **A**, nebo stranou **B**.
 - Odkryjte dva (při použití počátečního dílku mapy A) nebo tři (při použití počátečního dílku mapy B) dílky mapy ze sloupce dílků mapy a přiložte je k počátečnímu dílku tak, jak je uvedeno na obrázku. Natočte tyto dílky stejným směrem jako počáteční dílek mapy.
 - U všech odkrytých míst se podívejte na odpovídající kartu popis místa, a případně učiňte to, co se má dle karty provést při odkrytí daného místa.
- **Karty popisu míst a karta Vyhodnocení dosažených úspěchů** – Tyto karty by měly být někde po ruce, aby se k nim hráči mohli snadno dostat a přečíst si je.
- **Karty a figurky měst** – Můžete je mít položené i někde opodál, protože je budete potřebovat až v pozdější fázi hry.
- **Bank many** – Umístěte všechny žetony many na dostupné místo. Položte tam i všechny nepoužité **kostky many**, protože během hry budete občas potřebovat hodit kostkou many.

OBLAST HRÁČE

- **Karta hrdiny** – Tato karta představuje vaši postavu. V dolní části karty se nachází **inventář**, kam si během hry ukládáte získané krystaly.
- **Sloupec žetonů úrovně** – Setřídte 5 osmihorných žetonů úrovně lícem nahoru do jednoho sloupce seřazeného podle čísel tak, že žeton označený 1–2 bude nahoře a žeton označený 9–10 dole. Aktuální žeton ukazuje hodnotu vaší zbroje (číslo 2) a limit karet v ruce (hodnota 5) – obě hodnoty platí pro 1. a 2. úroveň. Šestý, prázdný žeton úrovně položte do své oblasti jednotek jako **žeton velení**, stranou se štítem nahoru.
- **Oblast jednotek** – Sem budete umisťovat své naverbované jednotky. Každá jednotka potřebuje svůj vlastní žeton velení. Vy máte momentálně jeden žeton velení, takže můžete mít jen jednu jednotku. Až postoupíte na úroveň s lichým číslem, získáte další žeton velení, takže se váš limit počtu jednotek zvýší.

- **Dobírací balíček** – Každý hráč zamíchá 16 karet základních akcí svého hrdiny (zkontrolujte si jeho symbol v pravém horním rohu těchto karet), které budou tvořit jeho dobírací balíček.
- **Karty v hráčově ruce** – Na začátku hry si vezměte ze svého dobíracího balíčku 5 karet (v souladu s limitem karet v ruce uvedeném na vašem horním žetonu úrovně).
- **Odkládací balíček** – Sem budete na konci svého tahu (a často také během svého tahu) odkládat zahrané karty.
- **Figurka** – Prozatím sem umístíte figurku svého hrdiny. Během vašeho prvního tahu se přesune na mapu.
- **Žetony štítu** – Umístěte jeden tento žeton na počítadlo slávy a další na počítadlo pověsti. Ostatní se budou používat na označení vašich úspěchů na mapě. Jejich zásoba je nekonečná. Pokud vám náhodou dojdou, klidně za ně použijte libovolnou náhradu.

- **Sloupec žetonů dovedností** – Každý hráč má k dispozici 11 žetonů dovedností ve své barvě. Pokud hrajete kooperativní nebo sólovou hru, odstraňte ze hry interaktivní soupeřivou dovednost. Jestliže hrajete soupeřivou hru, odstraňte ze hry interaktivní kooperativní dovednost. Zbývající žetony náhodně zamíchejte a umístěte je do sloupce lícovou stranou dolů.
- **Získané dovednosti** – Do této oblasti budete umisťovat žetony dovedností získané během postupu na další úroveň.
- **Karta popisující dovednosti** – Na této kartě jsou popsány všechny žetony dovedností vašeho hrdiny.
- **Herní oblast** – Každý hráč by měl mít před sebou dostatek volného místa na pokládání karet, jež zahraje během svého tahu.



JEDNO HERNÍ KOLO (DEN NEBO NOC)

- Kola** se střídají jako Den a Noc. Během kola provádí hráči své **tahy**.
- Příprava kola** (v prvním kole hry přeskočte tento krok, jelikož už byl proveden během přípravy hry):
 - Otočení desky Dne a Noci** – Pokud byl Den, otočte desku na stranu Noci. Pokud byla Noc, tak desku otočte na stranu Dne.
 - Obnova Pramene** – Hoďte znovu všemi kostkami many v Prameni dle podmínek uvedených v části *Příprava hry*.
 - Vytvoření nové nabídky jednotek**:
 - Veźmte všechny karty jednotek, které se momentálně nachází v nabídce jednotek, a umístěte je na spodek jejich odpovídajících balíčků karet.
 - Pokud se v nabídce jednotek nacházely nějaké karty pokročilých akcí, umístěte je na spodek balíčku karet pokročilých akcí.
 - Doplňte do nabídky jednotek tolik nových karet jednotek, kolik činí počet hráčů, plus 2.
 - Pokud nebyly odkryty žádné hlavní dílky mapy, doplňte pouze základní jednotky (se stříbrnou rubovou stranou).
 - Pokud už byl odkryt alespoň jeden hlavní dílek mapy, doplňte střídavě elitní (se zlatou rubovou stranou) a základní jednotky (tj. elitní, základní, elitní atd.).
 - Pokud se na mapě nachází alespoň jeden **klášter**, přidejte do nabídky jednotek jednu kartu pokročilé akce za každý **klášter** na mapě, který není vypálen.
 - Doplnění nabídky pokročilých akcí** – Odeberte z nabídky pokročilých akcí kartu na nejnižší pozici a umístěte ji na spodek balíčku karet pokročilých akcí. Posuňte v nabídce pokročilých akcí každou zbývající kartu pokročilé akce o jednu pozici níže a poté si veźmte novou kartu z balíčku pokročilých akcí a dejte ji na nejvyšší pozici do této nabídky.
- Doplnění nabídky kouzel** – Postupujte podle stejných kroků jako při doplnění nabídky pokročilých akcí.
- Posbíráání karet taktiky** – Posbírejte všechny karty taktiky z předchozího kola. Poté vyložte do společné herní oblasti lícem nahoru příslušnou sadu karet taktiky určenou pro následující kolo.
- Každý hráč**:
 - Otočte všechny artefakty typu prapor a žetony dovednosti ve své herní oblasti lícem nahoru.
 - Zbojeschopní všechny jednotky ve své oblasti jednotek (přesune žeton velení ležící na nich nad ně), a to včetně zraněných jednotek (zraněné jednotky tím ale nejsou uzdraveny).
 - Zamíchá všechny své karty hráče, a tak získá nový dobírací balíček.
 - Z dobíracího balíčku si veźme tolik karet, kolik je jeho limit karet v ruce. (Tento limit může být zvýšen, pokud se hráč nachází přímo ve **městě** či v **pevnosti**, nebo v jejich sousedství – viz popisy těchto míst. Pokud se nachází v sousedství obou, pak použije pouze vyšší z těchto bonusů.)
- Hráči si **vybírají karty taktiky** pro toto kolo.
 - Každý hráč si zvolí jednu kartu taktiky z herní oblasti.
 - Hráč s nejnižší slávou si vybírá jako první, po něm hráč s druhým nejnižším množstvím slávy atd. V případě shody slávy si hráč, jehož žeton pořadí se nachází na nižší pozici, vybírá jako první.
Poznámka: To znamená, že v prvním kole si hráč, který si vybral hrdinu jako poslední, bude vybírat kartu taktiky jako první.
 - Začíná-li karta taktiky výrazem „Když si bereš tuto kartu...“, hráč se řídí jejími pokyny.
- Znovu uspořádejte žetony pořadí podle čísel vybraných karet taktiky hráčů, takže nejnižší číslo taktiky je na nejvyšší pozici (první) a nejvyšší číslo taktiky na nejnižší pozici (poslední).
- Odeberte všechny zbývající karty taktiky a položte je stranou.
- Hráči **hrají své tahty**:
 - Hráči provádí své tahty v pořadí daném žetony pořadí v rámci kola (shora dolů). Po posledním hráči zase přichází na řadu první hráč.
 - Pokud je na začátku hráčova tahu jeho dobírací balíček prázdný, pak tento hráč může místo odehrání svého tahu oznámit konec kola. Pokud to udělá, pak každý další hráč odehraje ještě jeden (poslední) tah a poté kolo končí.
 - Na konci tahu každého hráče jsou zkontrolovány podmínky ukončení scénáře. Pokud jsou splněny, mají před koncem hry všichni hráči ještě jeden poslední tah.
 - Pokud hráč ohlásil konec kola a zároveň byly splněny i podmínky pro konec scénáře, pak mají hráči ještě poslední tah (dle toho, co nastalo první).
 - Po svém posledním tahu v kole už hráči nemohou hrát žádné další efekty, a to ani ty, které se hrají v tahu ostatních hráčů.
 - Pokud v posledním tahu v kole zvýší hráči nějaký efekt limit karet v ruce, přesouvá se tento efekt na jeho další dobrání karet v následujícím kole.
- Ověřte si v popisu scénáře**, zda už hra neskončila.
 - Pokud byly splněny podmínky scénáře či byl odehrán maximální počet kol stanovený scénářem, hra končí a vy byste měli postupovat dle popisu scénáře a zjistit výsledek hry.
 - Pokud hra ještě neskončila, pokračujte dalším kolem.



ZÁKLADNÍ HERNÍ KONCEPTY

KARTY HRÁČE

- Všechny karty, které mají takovou rubovou stranu, se označují jako **karty hráče**. Dělí se na karty akcí (základní a pokročilé), kouzel, artefaktů a zranění. Na začátku hry mají hráči ve svém dobíracím balíčku pouze karty základních akcí.
- Když je hráč na tahu, hraje karty hráče ze své ruky. Aby hráč zahrál kartu, položí ji do své herní oblasti a provede efekt na ní popsaný.
- Různé karty hráče lze zahrát různě:
 - Kartu akce** (základní či pokročilou) lze zahrát tak, že buď poskytnete svůj **základní efekt**, nebo může být posílena jednou manou dané barvy, aby poskytla svůj **silnější efekt**.



- Kouzlo** musí být posíleno jednou manou uvedené barvy, aby poskytlo svůj **základní efekt**. Během Noci může být posíleno jednou manou uvedené barvy a jednou černou manou, aby poskytlo svůj **silnější efekt**.
- Artefakt** lze zahrát tak, že poskytnete svůj **základní efekt**, nebo může být odhozen (vyřazen ze hry) za poskytnutí svého **silnějšího efektu**.
- Karty zranění** nemohou být zahrány žádným způsobem.
- Libovolnou kartu, která **není kartou zranění**, lze zahrát jako kartu bokem, aby poskytla buď **Pohyb 1, Vliv 1, Útok 1** nebo **Blok 1**.
 - Karty ale nemohou být tímto způsobem zahrány, aby poskytly **stílecký útok**, **obléhací útok** nebo jakýkoliv typ **elementárního útoku** či **bloku** (**ohnivý**, **ledový** nebo **ledovým ohněm**).
- Karty poskytující podobné efekty (dokonce i ty rozdílných typů) mohou být zahrány dohromady, aby poskytly silnější účinek. Seskupte takto zahrané karty dohromady a sečtěte jejich hodnoty.
- Na konci tahu jdou všechny **zahrané karty hráče** do vašeho odkládacího balíčku. Ještě nezahrané karty, které máte v ruce, si můžete v ruce nechat, pokud se nerozhodnete jednu či více z nich odložit.
- Některé efekty karet vám přikazují buď **zaplatit další manou** některé barvy, či **odložit** (tj. položit do vašeho odkládacího balíčku) nebo **vyřadit** ze hry další kartu. Tyto efekty nemůžete použít, pokud nejste schopni tyto požadavky splnit.
 - Karty zranění nemohou být tímto způsobem nikdy odloženy ani vyřazeny ze hry, pokud to dotyčný efekt výslovně nedovoluje. Takže pojem „libovolná karta“ znamená jakoukoliv kartu, kterou máte v ruce, kromě karty zranění.

POUŽITÍ JEDNOTEK

- Jednotky jsou rozděleny do dvou balíčků karet – **základní jednotky** (se stříbrnou rubovou stranou) a **elitní jednotky** (se zlatou rubovou stranou). Jakmile se dotýká jednotka dostane do hry, tak rubová strana její karty nemá při hře žádný vliv.
- Na začátku hry hráči neovládají žádné jednotky. Jednotky získané (naverbované) během hry jsou stále umístěny v oblasti jednotek dotyčného hráče (nikdy se nedostanou do ruky hráče, do jeho dobíracího balíčku či do jeho odkládacího balíčku).
- Každá jednotka ve vaší oblasti jednotek má přiřazen **žeton velení**. Nemůžete mít ve své oblasti jednotek více jednotek, než kolik máte žetonů velení.
 - Jednotky se žetonom velení umístěným **nad** kartou této jednotky se považují za **bojeschopné**.
 - Jednotky se žetonom velení umístěným **na** kartě této jednotky se považují za **vyčerpané**.
 - Jednotky s kartou zranění umístěnou **přes** kartu této jednotky se považují za **zraněné**.
- Nově naverbované jednotky** jsou vždy bojeschopné a nijak nezraněné.
 - Pokud chcete získat další jednotku, ale všechny vaše žetony velení už jsou použité, musíte některou svou stávající jednotku **propustit**. Odeberte propuštěnou jednotku ze hry. Nově naverbovaná jednotka je bojeschopná a nezraněná, nehledě na stav propuštěné jednotky.
- Jednotka, která je bojeschopná a není zraněná, může být aktivována pro použití jedné ze svých schopností:
 - Pro aktivaci jednotky dejte na její kartu žeton velení – tato jednotka už není bojeschopná, je až do konce kola vyčerpaná.
 - Poté si vyberte jednu ze schopností jednotky a uplatněte její efekt. Můžete efekt jednotky kombinovat s dalšími kartami hráče, dovednostmi či dalšími jednotkami.
 - Abyste mohli využít schopnost, která má před sebou uvedený symbol many, musíte nejprve zaplatit manu odpovídající barvy.
- Kdykoliv vám nějaký efekt dovolí jednotku **zbojeschopnit**, můžete přesunout žeton velení nad její kartu. Tato jednotka je poté opět bojeschopná a může být znovu aktivována.
- Schopnost jednotky může být efektem posílena jen tehdy, pokud jednotka tuto schopnost má. Pokud tedy například chcete posílit blok jednotky, musí jednotka mít nějakou hodnotu bloku.
- Artefakty typu **prapor** mohou být kdykoliv během vašeho tahu přiřazeny jednotce. Položte kartu praporu částečně pod kartu jednotky, ke které ho přiřazujete. Dokud je tento prapor přiřazen této jednotce, může daná jednotka využívat jeho **základní efekt**, ale **silný efekt** praporu je pro vás nedostupný.
 - Pokud je tato jednotka zničená nebo propuštěná, nebo pokud této jednotce přiřadíte jiný prapor, pak původní prapor jde do vašeho odkládacího balíčku.
 - Na konci kola se můžete rozhodnout, zda necháte prapor přiřazený dané jednotce, nebo zda ho zamícháte zpět do svého dobíracího balíčku.
- Na konci svého tahu své vyčerpané jednotky neodkládáte ani neuvádíte do bojeschopného stavu. **Jednotky jsou automaticky uvedeny do stavu bojeschopnosti na konci každého kola.**

POUŽITÍ DOVEDNOSTÍ

- Dovednosti jsou představovány **žetony dovedností**. Každá postava má vlastní sadu žetonů dovedností.
- Na začátku hry nemají hráči k dispozici žádné žetony dovedností. Pokaždé když hrdina postoupí na **sudou úroveň**, získá jeden žeton dovednosti.
 - Hráči umísťují žetony dovedností, které získají během hry, před sebe lícem nahoru.
 - Hráči mohou získat nejen žetony dovedností své vlastní postavy, ale také žetony dovedností jiných postav ve hře. Pokud se tak stane, mohou je používat stejným způsobem jako své vlastní – jakmile se dovednost dostane do hry, pak už nezáleží na tom, které postavě původně patřila.

- Použití a efekt každé dovednosti je popsán pomocí ikon na jejím žetonu. Podrobněji jsou popsány na **kartě popisující dovednosti** dané postavy.
- Dovednosti jsou třech základních typů:
 - Žetony dovedností s tímto symbolem lze použít jen **jednou za kolo** ve vašem tahu (s výjimkou dovednosti *Motivace*, kterou lze použít i během tahu jiného hráče). Pokud takovou dovednost použijete, otočíte její žeton na opačnou stranu až do začátku dalšího kola.
 - Žetony dovedností s tímto symbolem lze použít jen **jednou za kolo, ale jejich efekt trvá** až do začátku vašeho dalšího tahu. Tyto dovednosti ovlivní ostatní hráče během jejich tahu, dokud jsou tyto dovednosti aktivní. Pokud použijete tento typ dovednosti, nahlas to oznamte a položte odpovídající žeton do prostřed stolu. Na začátku svého dalšího tahu (nebo na konci kola, nastane-li dříve) si ho vezměte zpátky a otočíte lícem dolů. Na začátku dalšího kola bude tento žeton opět otočen lícem nahoru.
 - Žetony dovedností bez uvedených speciálních symbolů lze použít **jednou za tah**.

POUŽITÍ MANY

- Ve hře existuje **mana** 4 základních barev (**červená, modrá, zelená a bílá**). Mana se může nacházet ve dvou formách:
 - Čistá mana** – Tato mana je představována kostkou many nebo žetonom many v herní oblasti hráče. Získá-li ji hráč, musí ji použít do konce svého tahu, jinak tato mana zmizí.
 - Krystaly** – Tato mana je představována žetony many umístěnými v hráčově inventáři (na kartě hrdiny). V inventáři mohou být uloženy až 3 žetony many od každé základní barvy many.
 - Krystal může být proměněn v čistou manu kdykoliv během tahu hráče. Čistá mana nemůže být proměněna na krystaly, pokud to některý efekt výslovně nedovolí.
- Existují 2 speciální barvy (zlatá a černá), které se vyskytují pouze v čisté podobě (tedy neexistují žádné zlaté či černé krystaly).
 - Během kol **Dne** lze použít **zlatou manu** jako manu libovolné základní barvy (její použití se tedy považuje za totéž jako použití many nahrazované barvy). Během Dne nelze vůbec používat černou manu.
 - Během kol **Noci** lze použít **černou manu** k posílení některých efektů. V Noci nelze vůbec používat zlatou manu.
- Pramen** představuje čistou manu přítomnou ve světě. Každý tah si může hráč vzít z Pramene jednu kostku many a použít ji jako manu barvy, která je uvedena na této kostce.
 - Na konci tahu hráče přehodte všechny kostky many, které si hráč vzal z Pramene, a poté je vraťte zpět do Pramene.
 - Hráči si berou kostky many až v okamžiku, kdy chtějí tuto manu použít. Hráčům není dovoleno vzít si kostku many a poté nepoužít manu, kterou tato kostka poskytuje.
 - Během kol Dne je jakákoliv kostka many v Pramenu, na které padla černá mana, ihned vyčerpaná. Během kol Noci je jakákoliv kostka many v Pramenu, na které padla zlatá mana, ihned vyčerpaná. Vyčerpané kostky many běžně nelze používat. Měly by být umístěny do pravého horního rohu Pramene, aby bylo jejich vyčerpání zřejmé.

EFEKTY

- Karty hráče, jednotky, žetony dovedností a některé karty **taktiky** poskytují různé typy efektů, které lze použít v daném tahu.
 - Mnoho efektů je popsáno zkratkami, jako např. **Pohyb X** (získáváte X bodů pohybu) nebo **Léčení X** (získáváte X bodů léčení). Tyto pojmy jsou dále v pravidlech vysvětleny.
 - Jiné efekty vám umožní upravit v daném tahu pravidla hry nebo získat něco, co byste normálně nebyli schopni získat. Ohledně takovýchto efektů se řiďte textem uvedeným na dané kartě.
 - Pokud tento efekt upravuje některé hodnoty nebo pravidla, pak tato změna trvá vždy jen do konce aktuálního tahu (není-li uvedeno jinak).

- Pokud nerozumíte některému efektu či součinnosti dvou či více kombinovaných efektů, **podívejte se do sekce FAQ na webových stránkách vydavatele hry (www.rexhry.cz)**.

SLOŽENÉ EFEKTY

- Některé karty (*Soustředění, Talent pro magii* atd.) umožňují hráči zahrát efekt jiné karty či žetonu jako součást této karty (některé i několikrát – *Maximální využití*).
 - Celé se to bere jako jeden efekt. Není tak například možné použít *Maximální využití s Odhodláním* a využít blok proti několika soupeřům.
 - Je třeba dodržovat všechna omezení zahraničních efektů. Každý efekt si zachovává svou barvu pro účely odolnosti, i když za něj neplatíte manu.
 - Zvláštní případ:** Kouzlo *Ohybání času* musí být po svém zahrání odloženo stranou. Pokud použijete jinou kartu k zahrání *Ohybání času* (např. *Talent pro magii*), pak se stranou položí tato karta.

EFEKTY TYPU „ZÍSKEJ...“

- Pokud vám nějaký efekt dovolí získat žeton many, vezměte si žeton many odpovídající barvy a položte ho do své herní oblasti.
- Pokud vám nějaký efekt dovolí získat krystal, vezměte si žeton many odpovídající barvy a položte ho do svého inventáře. Pokud už máte 3 krystaly této barvy, pak položte tento žeton many do své herní oblasti místo do inventáře.
- Pokud vám nějaký efekt během vašeho tahu či po jeho skončení dovolí získat novou kartu hráče (pokročilou akci, kouzlo nebo artefakt), pak tuto novou kartu položte na vršek svého dobíracího balíčku, není-li řečeno jinak.
 - Pokud získáte kartu z nabídky kouzel či nabídky pokročilých akcí, okamžitě tuto nabídku opět doplňte tak, že zbývající karty v nabídce posunete dolů a na vrchní pozici nabídky přidáte novou kartu.
 - Pokud získáte kartu z nabídky jednotek (tedy buď jednotku, nebo pokročilou akci, kterou se naučíte v *klášteře*), tak tuto nabídku nedoplňujte. Tato nabídka se doplní na začátku dalšího kola.
- Jakékoliv artefakty a jakékoliv odměny získané během boje dostanete až na konci svého tahu. Viz část *Konec tahu*.

ODKLÁDÁNÍ A VYŘAZOVÁNÍ KARET

- Pokud vám nějaký efekt říká, abyste **odložili** kartu, položte odkládanou kartu na svůj balíček odložených karet. Kartu zranění nemůžete nikdy odložit, pokud vám to nějaký efekt přímo neumožní.
- Pokud vám nějaký efekt říká, abyste **vyřadili** ze hry kartu, pak:
 - Pokud jde o kartu zranění, tak ji vraťte zpět do balíčku karet zranění.
 - V ostatních případech tuto kartu skutečně vyřadíte ze hry (vraťte ji do krabice).

VRACENÍ ZPĚT

- Pokud se nedohodnete jinak (což nedoporučujeme), mohou hráči vrátit zpět libovolné akce i rozhodnutí, která provedli během svého tahu. Je totiž rychlejší zahrát tah a pak si to rozmyslet, než si dopředu všechno v hlavě napláňovat.
- Nemůžete se ale vrátit před okamžik, kdy byla odkryta nová informace (odkryt nový dílek mapy, žeton nepřítel nebo karta), hozena kostka nebo kdy jiný hráč nějak specificky reagoval na akci hrájícího hráče (obvykle při boji hráče proti hráči).
 - Jakmile se toto stane, všechna rozhodnutí, pohyby, zahrané karty, použité dovednosti a schopnosti jednotek, použitá mana atd. musí zůstat přesně v tom stavu, v jakém byly.

TAH HRÁČE

- Některé karty taktiky, žetony dovednosti a karta popisu **vesnice** vám nabízí možnosti, které jsou označeny výrazy „**před vaším tahem**“ nebo „**během tahu jiného hráče**“.
 - Pro účely hry jsou oba tyto výrazy stejné. Můžete je zahrát v době, kdy hrají jiní hráči, nebo prostě těsně před svým tahem.

Poznámka: *Efety hratelné „během tahu jiného hráče“ můžete použít před svým prvním tahem, dokonce i když jste prvním hráčem v tomto kole.*
 - Rovněž je můžete zahrát v reakci na to, že jiný hráč ohlásí že bude zahrávat efekt (a vyhodnotí je před daným efektem). Toto nemůžete udělat uprostřed vyhodnocování efektu.
 - Nemůžete je zahrát v následujících situacích:
 - v průběhu svého konce tahu,
 - předtím než je dokončen výběr karet taktik na začátku kola,
 - během svého posledního tahu v kole.
 - Jiné efekty mimo svůj tah zahrávat nemůžete.
 - Tyto efekty vám obvykle umožní dobrat si karty z vašeho dobíracího balíčku. Následující podmínky (zda je dobírací balíček karet hráče prázdný; zda máte nějaké karty v ruce) se ověřují až poté, co tyto akce dokončíte.
- Pokud je žeton pořadí hráče lícem dolů, otočí jej zpět a přeskočí svůj tah.
 - V kooperativní hře může být žeton pořadí otočen v důsledku toho, že se hráč od svého minulého tahu zúčastnil společného útoku na město.
 - Ve velmi soupeřivých scénářích může být žeton pořadí hráče otočen v důsledku toho, že byl od svého posledního tahu obráncem v boji hráči proti hráči a plně se tomuto boji věnoval.
 - Ať byl žeton pořadí hráče otočen či nikoliv, všechny žetony kooperativních či interaktivních dovedností, které stále mají efekt, přestanou nyní fungovat.
 - Pokud hráč musí otočit zpět svůj žeton pořadí, nemůže v rámci tohoto svého tahu ohlásit konec kola.
- Pokud je na začátku vašeho tahu váš dobírací balíček prázdný a ještě nebyl ohlášen konec kola, můžete se **vzdát svého tahu** a oznámit **konec kola**. Pokud to uděláte, pak všichni ostatní hráči (kromě vás) dostanou ještě jeden tah a poté stávající kolo skončí.

- Můžete** oznámit konec kola, pokud je na začátku vašeho kola váš dobírací balíček prázdný.
 - Musíte** oznámit konec kola, pokud je na začátku vašeho kola váš dobírací balíček prázdný, a navíc **nemáte na začátku svého tahu v ruce žádné karty**.
 - Pokud máte v ruce nějaké karty, ale váš dobírací balíček je prázdný, pak záleží na vás, zda oznámíte konec kola, nebo zda normálně odehrajete svůj tah.
 - Pokud nemáte žádné karty v ruce ani ve svém dobíracím balíčku, ale konec kola už byl oznámen jiným hráčem, pak se musíte svého tahu vzdát.
- Pokud se svého tahu vzdáte, tak váš tah okamžitě končí. Už nemůžete využít ani výhody políčka na mapě, na kterém stojíte (např. **krytalových dolů** nebo **kouzelné mýtiny**).
 - Pokud se svého tahu nevzdáte, pak máte **dvě možnosti**: Buď zahrát **normální tah**, nebo **odpočívat**.
 - V obou případech musíte zahrát nebo odložit během svého tahu nebo na jeho konci alespoň jednu kartu (s výjimkou případu, kdy máte prázdnou ruku, ale na začátku vašeho tahu jsou ve vašem dobíracím balíčku pořád ještě nějaké karty).
 - Kdykoli od začátku až po ohlášení konce svého tahu můžete zahrát libovolný počet **speciálních efektů** ✨, a to i před tím, než se rozhodnete, zda hrajete běžný tah nebo zda odpočíváte. Totéž platí i pro léčivé efekty 🩹 s tou výjimkou, že tyto nelze zahrát během boje.
 - Kdykoli během tahu můžete, stejně jako speciální efekty, zahrát jakýkoli počet **efektů pohybu** 🏃 a **vlivu** 🗨. Většinou ale není důvod hrát je mimo jejich normální fázi.
 - Pokud není řečeno jinak, nesmí hráč pohnout svou figurkou nebo odkrývat nové dílky jindy než ve fázi pohybu ve svém tahu. Libovolné efekty, které pohyb nebo odkrývání umožňují, jsou mimo fázi pohybu ignorovány.
 - Zahrání **normálního tahu** má dvě volitelné části – **pohyb a akci**.
 - Nejprve se můžete (ale nemusíte) **pohnout**. Během pohybu můžete odkrýt nové dílky mapy – viz část *Pohyb* dále v textu.
 - Váš pohyb může vyústit v **povinnou akci**:
 - Pokud skončíte pohyb na políčku obsazeném jiným hráčem, pak musíte zahájit **boj hráče proti hráči**.

- Pokud jste vstoupili (tedy zaútočili) na **opevněné místo** (**pevnost**, **magickou věž**, **město**), pak **musíte bojovat s celou jeho nepřátelskou posádkou**.
 - Pokud váš pohyb skončil v důsledku napadení **drancujícími nepříteli**, pak **musíte s tímto nepřitelem bojovat**.
- Pokud neprovedete žádnou povinnou akci, můžete provést jednu (a pouze jednu) z následujících **volitelných akcí**:
 - Na **obydlených místech** (**vesnice**, **klášter**, **pevnost**, **magická věž**, **město**) můžete **vyjednávat s jejich obyvateli**. Viz část *Vyjednávání s obyvateli* dále v textu.
 - Na **místech dobrodružství** (**ruiny**, **podzemí**, **hrobka**, **doupě nestvůr**, **líheň nestvůr**) se můžete rozhodnout, že je **prozkoumáte**. To pak obvykle vede k boji.
 - Pokud se na jednom či více sousedních políčkách nachází **drancující nepřátelé** (**orčí nájezdníci** nebo **dračí lid**), můžete se rozhodnout, že vyzvete jednoho či více z nich k boji.
 - Pokud jste v **klášteře**, můžete se rozhodnout, že ho **vypláte**. To vede k boji.
 - Pokud není dostupná žádná z výše uvedených akcí nebo pokud nechcete provést žádnou z výše uvedených akcí, **neumíte dělat nic**.
 - V každém tahu můžete provést jednu akci (povinnou, nebo volitelnou). Chcete-li se pohnout nebo odkrýt nové dílky mapy, musíte to provést ještě před provedením akce. Po provedení akce se už nemůžete hýbat ani odkrývat dílky mapy.
 - Jakmile zahájíte svou akci, jsou všechny body pohybu a vlivu nashromážděné v předchozích fázích ztraceny.
- Při **odpočinku** se nemůžete pohybovat, zahájit boj ani vyjednávat s obyvateli.
 - V závislosti na kartách ve vaší ruce můžete buď **odpočívat normálně** (pokud máte v ruce alespoň jednu kartu, která není kartou zranění), nebo **odpočívat pomalu** (pokud máte v ruce pouze karty zranění).

Poznámka: *Zahrajete-li v průběhu tahu ze své ruky všechny karty, které nejsou zranění, je tím ovlivněn druh odpočinku.*

 - Běžný odpočinek** – Odložte jednu kartu, která není kartou zranění, a libovolný počet karet zranění.

Poznámka: *Toto není totéž, co léčení, neboť karty zranění skončí ve vašem odkládacím balíčku.*
 - Pomalý odpočinek** – Ukažte ostatním všechny karty v ruce, abyste dokázali, že máte v ruce pouze karty zranění. Poté odložte jednu kartu zranění do vašeho odkládacího balíčku.
 - Jakmile jste během svého tahu provedli všechno, co jste chtěli (normální tah nebo odpočinek), oznaňte ostatním hráčům, že váš **tah skončil**.
 - Nejprve do **Pramene vraťte všechny kostky many**. Přehodte ty kostky many, které jste použili, ještě než je vrátíte do **Pramene**. Jedná se o **první věc, kterou musíte udělat**, jelikož ostatní hráči tuto informaci potřebují znát, aby mohli začít hrát své tahy.
 - Informujte dalšího hráče v pořadí (viz žetony pořadí), že nyní může začít svůj tah**.
 - Tento postup urychluje průběh hry. Ovšem pokud na tom další hráč trvá, může počkat, dokud úplně nedokončí svůj tah, než on začne svůj.
 - Dokončete svůj tah, zatímco další hráč začíná svůj. Viz část *Konec tahu* dále v textu.
 - Během ukončování tahu nelze hrát žádné efekty.



POHYB

- Pohybovat se můžete pouze během svého **normálního tahu** (nikoliv během odpočinku). Během pohybu můžete odkrýt nové dílky mapy. Veškerý pohyb musí být dokončen **před provedením jakékoliv akce** (boje či vyjednávání s obyvateli).
- Při pohybu můžete zahrát libovolný počet **efektů pohybu**. Většina těchto efektů přináší **body pohybu**.
 - Můžete zahrát z ruky libovolný počet karet pohybu (a posílit je libovolnou dostupnou manou), použít pohybové dovednosti nebo aktivovat jednotky se schopnostmi pohybu.
 - Efekt **Pohyb X** znamená „**získáváte X bodů pohybu**“.
 - Libovolná karta (kromě karty zranění) může být zahrána **bokem** do sloupce karet jako **Pohyb 1**.
 - Hráči také mohou během pohybu zahrát libovolný počet speciálních a léčivých efektů.
- Sečtete **body pohybu**, které jste získali z karet a efektů. Poté můžete políčko po políčku přesunout svou figurku, a tak utracet body pohybu v závislosti na typu terénu, na který vstupujete (jak je vidět na desce Dne a Noci). Můžete se přesunout pouze na **přístupná sousední políčka**.
 - Políčka označená na desce Dne a Noci symbolem „X“ jsou **nepřístupná**.

Poznámka: Cena pohybu přes poušť a les se mění v závislosti na tom, zda je zrovna Den či Noc.

Poznámka: Cena pohybu do města je vždy 2 body, bez ohledu na terén políčka, na kterém město stojí.
- Omezení:**
 - Vstup na políčko s nedobytým **opevněným místem** (**pevnost**, **magická věž** nebo **město**) nebo s **pevností**, kterou vlastní jiný hráč, okamžitě ukončuje váš pohyb a považuje se za útok na dané místo.
 - Nemůžete vstoupit na políčko obsazené **drancujícími nepříteli** (**orčími nájezdníky** nebo **dračím lidem**), dokud tito nejsou poraženi.
 - Pokud vyprovokujete **drancujícího nepřítele** (tedy přesunete se přímo z políčka sousedícího s jeho žetonem na jiné políčko sousedící s tímž žetonem), pak jste tímto nepřítelem napadeni a váš pohyb okamžitě končí.
 - Vstup na políčko s **místem dobrodružství** (**ruiny**, **doupě nestvůr**, **líheň nestvůr**, **podzemí** nebo **hrobka**) váš pohyb nutně neukončuje. Pokud chcete, můžete místo ignorovat.
- Během pohybu můžete **odkrýt nové dílky mapy**:
 - Můžete odkrýt nové dílky mapy, pokud se nacházíte na políčku **sousedícím s prázdným místem**, kam se má nový dílek mapy přidat.
 - Dílky mapy musí být umístěny na předem dané pozice určené symboly v jejich rozích.
 - Žádný dílek mapy nemůže být umístěn za linii pobřeží (viz část *Příprava hry* a definice tvaru mapy v popisu scénáře).
 - Na odkrýtí nového dílku musí hráč **vynaložit 2 body pohybu**.
 - Nový dílek mapy se vezme z vršku sloupce dílků mapy. Pokud se hráč nachází na políčku, které hraničí se dvěma možnými umístěními nového dílku, pak musí ještě před odkrýtím nového dílku oznámit, které místo z nich zkoumá.
 - Dílky mapy jsou vždy natočeny **v určeném směru** (takže číslo uvedené v jednom z jejich rohů má stejnou orientaci jako číslo na počátečním dílku mapy). Hráči nerozhodují při pokládání dílků mapy o tom, jak budou orientovány.
 - V závislosti na barvě rubové strany dílku mapy, který právě pokládáte, se uplatní ještě **další omezení**:
 - Dílky mapy venkova** (zelená rubová strana) musí být umístěny tak, že budou sousedit s nejméně dvěma dalšími dílky mapy, nebo budou sousedit s dílkem mapy, který sousedí s alespoň dvěma jinými dílky mapy.
 - Hlavní dílky mapy** (hnědá rubová strana) musí být umístěny tak, že budou sousedit alespoň se dvěma dalšími dílky mapy.

- Pokud už v sloupci dílků mapy nezbyly žádné dílky mapy, když se hráč pokouší o průzkum, můžete použít libovolný náhodný dílek mapy venkova, který byl odebrán ze hry během přípravy hry. Pokud už byly umístěny všechny dílky mapy venkova, můžete místo nich použít odebrané hlavní dílky mapy bez měst. Dílky mapy prozkoumané tímto způsobem mohou být umístěny pouze tak, že sousedí alespoň se třemi dalšími dílky (aby vyplnily mezery). Pokud už ani v krabici nezbyvají žádné dílky mapy, pak se již nic prozkoumat nedá.
- Pro **místa na nově odkrývaném dílku mapy** použijte část „Při odkrývaném...“ na příslušných kartách popisu daného místa a řiďte se dotyčným textem. Zvláště:
 - Pokud je odkrýt **klášter**, vezměte jednu kartu pokročilé akce a přidejte ji do nabídky jednotek (nikoliv do nabídky pokročilých akcí).
 - Pokud je odkrýt dílek mapy, který má ve svém středu **město**:
 - Veźměte si kartu odpovídajícího města a dejte ji vedle mapy.
 - Podívejte se do scénáře, abyste věděli, jakou úroveň města máte nastavit. Veźměte odpovídající figurku města a nastavte ciferník v její základně tak, aby ukazoval úroveň města. Položte figurku na políčko s **městem**.
 - Základna ukazuje kolečka různých barev. Za každé kolečko táhnete žeton nepřítelů odpovídající barvy a položte je lícem dolů na kartu města.



- Během pohybu se můžete přesunout přes tolik políček a prozkoumat tolik nových dílků mapy, na kolik vám budou stačit body pohybu.
 - Můžete **střídat pohyb a prozkoumávání nových dílků mapy**.
 - Kdykoliv během pohybu můžete zahrát další efekty, abyste si zvýšili celkový počet bodů pohybu.
 - Můžete zahrát další karty poté, co je odkrýt nový dílek mapy.
 - Body pohybu získané z nově zahranych efektů se přidávají k bodům pohybu, které vám mohly zbyť z předchozích zahranych efektů.
 - Není možné posílit manou dříve zahrané karty kvůli **silnějšímu efektu**. To je třeba udělat v okamžiku, kdy je daná karta zahrána, pozdější doplnění manou není povoleno.
- Některé efekty upravují pravidla pro pohyb. Ta se vztahují na veškerý pohyb, který se uskuteční poté, co je daný efekt zahrán, a platí až do konce tahu.
 - Některé efekty snižují cenu pohybu po jistých typech terénu. Zahraje-li hráč více takovýchto efektů, může je aplikovat v libovolném pořadí. Pokud je cena pohybu po terénu snížena na 0, hráč může vstoupit na políčko tohoto terénu, aniž by platil nějaké body pohybu. Cena pohybu po terénu nemůže být nižší než 0.
 - Některé karty hráči dovolují, aby za jistou cenu vstoupil na políčko s nepřístupným terénem. Pozor! Hráči by měli skončit svůj tah na **bezpečném políčku** (viz dále), jinak se použijí pravidla o **nuceném ústupu** (viz *Konec tahu*, strana 9).
 - Některé efekty vám dovolují přímo se přesunout o jedno či více políček. Nemusíte za to platit jinou cenu, než stanoví efekt, a můžete se tak přesunout i přes jinak nepřístupná políčka (i ta, na nichž jsou **drancující nepřítelé** či **opevněná místa**), pokud není uvedeno jinak.
 - Některé z těchto efektů vám prikazují ukončit pohyb na bezpečném políčku (viz dále).



- Bezpečné políčko** je takové, které:
 - Je přístupné za normálních podmínek (tedy pokud se neuplatní žádný zvláštní efekt).
 - Není nedobytým **opevněným místem** nebo **pevností** vlastněnou jiným hráčem.
 - Neobsahuje jiné hrdinu, kromě políček, na kterých je více hrdinů povoleno (portál, dobyté město).









8. Ostatní hráči:

- Můžete **bez omezení projít** přes políčka, na kterých se nachází figurka jiného hráče, pokud se nejedná o **pevnost**, kterou daný hráč vlastní.
 - Také můžete vstoupit na políčko s figurkou jiného hráče, abyste mohli odkrýt nový dílek či dílky mapy, a poté pokračovat dál v pohybu.
- Pokud vstoupíte na políčko s figurkou jiného hráče a nechcete či nemůžete v tomto tahu pokračovat ve svém pohybu, pak se to automaticky považuje za **útok na dotyčného hráče**. Viz část *Boj hráče proti hráči* dále v textu.
 - Zvlášť vstup do **pevnosti**, kterou vlastní jiný hráč, přičemž dotyčný hráč se v této pevnosti nachází, okamžitě ukončuje váš pohyb a je automaticky považován za útok na dotyčného hráče.
- Útok na jiného hráče se považuje za vaši **akci** v tomto tahu. Není dovoleno provádět jakoukoliv jinou akci na políčku, kde se nachází figurka jiného hráče.
- U některých políček je dovoleno, aby se na nich nacházelo více figurek. Na těchto políčkách nikdy nenastane boj.
 - Pokud skončíte svůj tah na políčku portálu, odeberte svou figurku z mapy a položte ji před sebe. Na začátku svého dalšího tahu ji umístíte zpět na políčko portálu.
 - Pokud vstoupíte do dobytého **města**, vezměte svou figurku a umístíte ji na kartu odpovídajícího města. Vraťte svou figurku zpět na mapu, jakmile toto **město** opustíte.
- V jistých situacích **není dovolen** boj hráče proti hráči. Pokud skončíte svůj pohyb v následujících situacích na stejném políčku jako jiný hráč, **nemůžete provádět ve svém tahu žádné akce**. Na konci vašeho tahu se na vás budou vztahovat pravidla o **nuceném ústupu** (viz část *Konec tahu*). Těmito situacemi jsou:
 - Ohlášení konce kola – každý hráč má ještě svůj poslední tah v tomto kole.
 - Splnění podmínek scénáře – každý hráč má ještě svůj poslední tah ve hře.
 - Hrajete kooperativní scénář nebo jste se dohodli, že nedovolíte ve vaši hře boj hráče proti hráči.
 - Hrajete týmový scénář a onen druhý hráč je vaším týmovým kolegou.







VYJEDNÁVÁNÍ S OBYVATELI

- Vyjednávat s obyvateli můžete na několika různých místech na mapě (**vesnice, kláštery**, vámi vlastněné **pevnosti, magické věže** a **města** dobytá kterýmkoliv hráčem). Vyjednávání je pak vaší **akcí** v daném tahu.
- Při vyjednávání můžete zahrát libovolné množství **efektů poskytujících vliv** , abyste získali více **bodů vlivu**.
 - Podívejte se na pozici svého žetonu štítu na **počítadle pověstí**. Hned na začátku vyjednávání můžete získat **záporný postih**, nebo **kladný bonus**. Případné změny pověstí později v tahu nemají na tento bonus nebo postih vliv.
 - Pokud se váš žeton na počítadle pověstí nachází na políčku se **symbolem „X“**, pak vůbec **nemůžete s obyvateli vyjednávat!**
 - Můžete zahrát z ruky libovolný počet karet vlivu (a posílit je libovolnou dostupnou manou), použít dovednosti poskytující vliv nebo aktivovat jednotky s takovými schopnostmi.
 - Efekt **Vliv X** znamená, že „**získáváte X bodů vlivu**“.
 - Libovolná karta (kromě karty zranění) může být zahrána bokem do sloupce karet jako **Vliv 1**.
 - Hráči také mohou během vyjednávání zahrát libovolný počet speciálních  a léčivých efektů .
- Sečtete body vlivu**, které jste získali ze všech karet a efektů.
 - Pokud vyjednáváte s obyvateli v dobytém **městě**, přidáváte si ke svému vlivu jeden bod za **každý svůj žeton štítu**, který je umístěn na kartě dotyčného **města**.

Poznámka: Pokud jsou tyto bonusy dostatečně vysoké, pak můžete vyjednávat, aniž byste museli zahrát nějaké efekty vytvářející vliv.
 - Jakmile hráč spočítá svůj celkový vliv, **může tyto body vlivu utratit** za cokoliv, co dané místo nabízí. Bližší informace najdete na **kartě popisu daného místa** nebo na **kartě dotyčného města**.
 - Hráč může **naverbovat jednotku** z nabídky jednotek, pokud alespoň jedna z ikon typu jednotky (tj. ikona v levé horní části karty jednotky) odpovídá danému místu (tj. ikoně v pravém horním rohu jeho karty popisu). Cena dané jednotky v bodech vlivu je uvedena v levém horním rohu karty jednotky.
 - Ohledně verbování jednotek viz část **Základní herní koncepty – Použití jednotek**.
 - Můžete použít nově naverbovanou jednotku okamžitě (nemůžete ale použít efekt vlivu této jednotky, abyste pomocí něj za tuto jednotku zaplatili).
 - Body léčení** lze koupit ve **vesnicích** (1 bod léčení za 3 body vlivu) a v **kláštrech** (1 bod léčení za 2 body vlivu) – viz karty popisu těchto míst. Podrobnější informace o léčení lze také najít v části **Zranění a léčení**.
 - Jak je popsáno na kartě popisu **kláštera**, hráč se může **naučit novou pokročilou akci** za 6 bodů vlivu. Tato karta pokročilé akce musí pocházet z nabídky jednotek (nikoliv z nabídky pokročilých akcí) a položit se na vršek hráčova dobíracího balíčku. Nabídka jednotek se doplní až na začátku dalšího kola.
 - Hráč se může v **magické věži naučit nová kouzla** z nabídky kouzel. Aby hráč získal kouzlo, musí zaplatit 7 bodů vlivu a také **jednu manu stejné barvy**, jakou má kouzlo, které si chce koupit. Nově získané kouzlo se položí na vršek hráčova dobíracího balíčku a nabídka kouzel se ihned doplní.
 - Každé město má své vlastní možnosti** související s vyjednáváním zobrazené na dolní polovině jeho karty popisu:
 -  →  V **červeném městě** si můžete za 12 bodů vlivu **koupit artefakt**. Můžete si jich koupit i více, pokud na ně budete mít. Artefakt si vezmete na konci tahu, stejně jako byste ho získali v boji (viz **Konec tahu – Odměny za boj**).
 -  +  →  V **modrém městě** můžete **nakupovat kouzla**, jako kdybyste byli v **magické věži**.
 -  → +  V **bílém městě** můžete **verbovat jednotky všech typů**. Také můžete zaplatit 2 body vlivu a **přidat** do nabídky jednotek jednu kartu elitní jednotky.
 -  →  V **zeleném městě** můžete zaplatit 6 bodů vlivu a získat jednu kartu z **nabídky pokročilých akcí** (hned poté tuto nabídku doplňte) nebo vrchní kartu z **balíčku karet pokročilých akcí**. Získanou kartu položte na vršek svého dobíracího balíčku.
 - Pokud budete mít dostatek bodů vlivu na zaplacení, můžete si během vyjednávání koupit **libovolný počet věcí** stejného či různého druhu.
 - Bonus** nebo **postih** (za pověst či za žetony štítu ve **městě**) se uplatní pouze **jednou za tah**, neohledně na množství zakoupených věcí.

BOJ S NEPŘÁTELI

- Existuje několik možností, jak zahájit boj s nepřítelem:
 - Vstup na políčko s nedobytým **opevněným místem** (**pevností, magickou věží** nebo **městem**). To se považuje za **útok** a vy musíte bojovat s obránci tohoto místa. Ti jsou vždy opevnění (viz dále). Pokaždé když provádíte útok, tak **přicházíte o 1 bod pověstí**, bez ohledu na výsledek boje.
 - Také vstup na políčko s **pevností**, která patří jinému hráči, se počítá jako útok a vy ztrácíte 1 bod pověstí. Pokud je tento druhý hráč v **pevnosti** přítomen, pak zahájíte boj hráče proti hráči. Pokud není, pak si vytáhněte jeden šedý žeton nepřítele coby posádku **pevnosti** (za kterou ale získáte jen poloviční množství slávy).
 - Pokud jste na **místě dobrodružství** obsahujícím nepřítele (**hrobka** nebo **podzemí**, nedobyté **doupě nestvůr** či **líheň nestvůr** nebo **ruiny** nepřáteli), můžete oznámit, že v rámci své akce vstupujete do daného místa. Tím zahájíte boj se všemi nepřáteli nacházejícími se na daném místě.
 - Pokud se nacházíte v **klášteře**, můžete oznámit, že se ho pokusíte **vypálit**. Pokud to uděláte, **ztrácíte 3 body pověstí** a vytáhněte si náhodný fialový žeton nepřítele, který bude představovat obránce.
 - Pokud se nacházíte v sousedství žetonu **drancujícího nepřítele** (**orčí nájedzdníci** či **dračí lidé**), můžete ho **vyzvat k boji**. Pokud se **drancující nepřítel** nachází na několika sousedních políčkách, můžete si vybrat, zda jich vyzvete k boji několik, nebo jen jednoho.
 - Pokud se pohnete z políčka, které sousedí se žetonem **drancujícího nepřítele**, na jiné políčko, taktéž sousedící s tímž žetonem, pak tento pohyb vyprovokuje tohoto **drancujícího nepřítele** k útoku na vás.
- Během každého tahu je dovolen jen jeden boj. Ovšem za jistých situací lze během tohoto boje bojovat s nepřáteli nacházejícími se na několika políčkách:
 - Může se stát, že i jediný pohyb vyprovokuje dva **drancující nepřátele**. Pak musíte bojovat s oběma.
 - Útok na **opevněné místo** je pohyb, a tak se může stát, že vyprovokujete jednoho či více **drancujících nepřátel**. Musíte pak tedy bojovat najednou jak s obránci, tak i s těmito **drancujícími nepřáteli**. Ovšem **drancující nepřítel** nejsou opevnění a vy můžete dané místo dobýt, aniž byste je nutně museli porazit.
 - Pokud váš pohyb zahájil boj a pokud se na sousedních políčkách, vzhledem k políčku, na které jste se přesunuli, nachází jeden či více **drancujících nepřátel**, můžete je vyzvat, aby se připojili k boji. To znamená, že:
 - Můžete vyprovokovat svým pohybem **drancujícího nepřítele**, poté vyzvat jednoho či více **drancujících nepřátel**, kteří sousedí s políčkem, na něž jste se přesunuli, a bojovat s nimi se všemi najednou.
 - Při útoku na **opevněné místo** můžete také vyzvat jakékoliv **drancující nepřátele**, kteří sousedí s daným místem. Tito se přidají k obráncům daného místa, ale nejsou opevnění a vy je nemůžete porazit, abyste dané místo dobyli.
 - Pokud vstupujete do **místa dobrodružství**, nemůžete vyzvat další nepřátele.
 - Nikdy nemůžete bojovat zároveň s žetonem nepřítele a ještě s jiným hráčem. Ve svém tahu můžete provést pouze jednu akci, a jak boj s nepřáteli, tak i boj hráče proti hráči se počítají jako dvě různé akce.
- Boj začíná tažením a/nebo odkrytím všech nepřátel, se kterými musíte bojovat. Poté boj proběhne ve čtyřech fázích:
 - Fáze obléhacích a střeleckých útoků** – Nejprve lze použít **obléhací a střelecké útoky**, během kterých můžete zničit některé z nepřátel ještě dříve, než na vás stihnou zaútočit.
 - Fáze bloku** – Nepřítel, kteří nebyli zničeni během fáze obléhacích a střeleckých útoků, nyní zaútočí. Hráči mohou použít efekty bloku, aby tyto útoky vyblokovali.
 - Fáze přidělování zranění** – Všechny nevykryté útoky způsobí zranění. Body zranění musí být přiděleny vám (tj. vašemu hrdinovi) a/nebo vašim jednotkám.
 - Fáze útoku** – Útočte na nepřátele za použití libovolných dalších útoků, které vám zbyly v ruce (včetně **obléhacích a střeleckých útoků**, které jste nepoužili během první fáze), abyste nepřátele zničili.
- Během každé fáze může hráč zahrát odpovídající karty, použít dovednosti a aktivovat jednotky. Zaznamenávejte si zahrnané efekty tak, že je seřadíte do oddělených sloupců, kdy každý sloupec odpovídá jedné fázi boje.
- Pokud se neuplatní nějaký omezující efekt, můžete zahrát **další bojové efekty** (které ovlivňují jednotky, nepřátele či pravidla boje) během kterékoli z těchto fází. Pokud není řečeno jinak, trvá tento efekt až do konce tahu.
 - Jakýkoliv efekt kromě útoku a bloku pocházející z **červené** karty nebo ze schopnosti jednotky, za niž se platí červenou manou, nemá žádný efekt na nepřátele s **ohnivou odolností** .
 - Jakýkoliv efekt kromě útoku a bloku pocházející z **modré** karty nebo ze schopnosti jednotky, za kterou se platí modrou manou, nemá žádný efekt na nepřátele s **ledovou odolností** .
 - Efekty, jež cílí na něco jiného než nepřátele (jako například efekt „**Dobývané místo v tomto tahu ztratí opevnění**“ na kartě kouzla *Demolice*), nejsou ovlivněny odolnostmi nepřátel.
- Hráči mohou zahrát libovolný počet speciálních efektů  během kterékoli fáze boje. Během boje ovšem nelze zahrát žádné léčivé efekty .

FÁZE OBLÉHACÍCH A STŘELECKÝCH ÚTOKŮ

1. Během této fáze můžete provést jeden či více útoků, nebo pasovat a neudělat vůbec nic.
2. Pokud chcete provést útok, **zvolte si jeden nebo více žetonů nepřátel** za cíl svého útoku.
3. Zahrajte libovolný počet **obléhacích útoků** či **střeleckých útoků** (fyzických útoků bez atributu elementu či libovolných elementů – ohnivých, ledových, ledovým ohněm).
 - a. Můžete zahrát z ruky karty, které poskytují **střelecké útoky** nebo **obléhací útoky** (a posílit je libovolnou dostupnou manou), použít dovednosti poskytující **střelecké útoky** či **obléhací útoky** nebo aktivovat jednotky se schopnostmi **obléhacích útoků** či **střeleckých útoků**. Seřaďte (seskupte) tyto efekty do jednoho sloupce karet, abyste mohli lépe spočítat výslednou hodnotu.
 - Pokud jsou někteří nepřátelé **opevnění** (ať už proto, že brání **opevněné místo**, nebo proto, že mají na svém žetonu uvedenou **schopnost Opevněný**), pak můžete zahrát **pouze obléhací útoky**. Střelecké útoky můžete zahrát pouze v případě, že žádný z nepřátel vybraných za cíl vašeho útoku není **opevněný**.
 - Nepřítelé, kteří jsou **opevnění dvakrát** (poněvadž mají schopnost **Opevněný** a ještě brání **opevněné místo**), nemohou být v této fázi vůbec zacílení žádnými útoky, **dokonce ani obléhacími útoky**.
 - b. **Karty nelze zahrát bokem**, aby posílily **střelecké útoky** nebo **obléhací útoky**.
4. Nyní **sečtěte celkovou hodnotu útoku** ze všech zahraniých efektů:
 - a. Pokud má některý ze zacílených nepřátel jednu či více ikon odolnosti, pak všechny útoky odpovídajícího typu, vůči kterému má tento cíl odolnost, jsou neefektivní – jejich síla je poloviční. (Sečtěte hodnotu všech neefektivních útoků, vydělte ji dvěma a zaokrouhlete dolů.)
 - **Útoky ledovým ohněm** se snižují na polovinu pouze tehdy, pokud má alespoň jeden z nepřátel zároveň jak **ohnivou**, tak i **ledovou odolnost**.
 5. K provedení úspěšného útoku musí být celková hodnota útoku **stejná nebo vyšší než celková hodnota zbroje** všech zacílených nepřátel. Pokud tomu tak je, pak jsou zacílení nepřátelé poraženi.
 - a. Žetony poražených nepřátel jsou okamžitě **odloženy** do odkládacího sloupce vedle odpovídajícího sloupce žetonů nepřátel. Tito nepřátelé už se dále boje neúčastní.
 - b. Útočící hráč **získává slávu** rovnou číslu uvedenému v dolní části žetonů poražených nepřátel. Posuňte svůj žeton šítu na počítadle slávy o odpovídající počet polítek.
 - Pokud váš žeton šítu překročí konec řádku, **neprovádějte hned postup na další úroveň**. Postup na další úroveň se provádí až na konci tahu.
6. Útok, který má **nižší celkovou hodnotu**, než je celková hodnota zbroje nepřátel, nemá žádný efekt a jakékoliv způsobené zranění se nepřenáší do následujících fází nebo tahu.
 - a. Pokud zjistíte, že vaše útoky nestačí na porážku vybraného nepřítel, zahrajte buď více útoků, nebo za cíl jiného nepřítel, nebo si vezměte zahrané karty zpět a svůj útok zrušte.
7. Během této fáze můžete oznámit několik útoků, nebo jen jeden, ale i žádný. Každým útokem můžete porazit jednoho či více nepřátel. Seskupte proto zahrané karty a efekty do oddělených sloupců.
 - a. Pokud jsou někteří nepřátelé **opevnění** a někteří ne, možná se budete chtít vypořádat s těmi neopevněnými odděleným (jiným) útokem, abyste mohli využít **střelecké útoky**.
 - b. Pokud mají někteří nepřátelé odolnosti a někteří ne, možná se s nimi budete chtít vypořádat oddělenými útoky, jelikož přítomnost nepřítel s odolností snižuje hodnotu všech útoků, vůči kterým je odolný, na polovinu.

8. Nemůžete si schovat body útoku na pozdější využití. Musíte je ihned přidělit nepříteli nebo skupině nepřátel, jinak o ně přijdete.

FÁZE BLOKU

1. Po provedení všech střeleckých útoků a obléhacích útoků začíná fáze bloku. V této fázi dostanou všichni nepřátelé, kteří dosud nebyli poraženi, šanci na vás zaútočit. Hráči ale mají možnost se útoku jednoho či více **nepřátel aktivně bránit**, a to použitím bloku. Nepřátelský útok, který hráč vyblokuje, nezpůsobí během fáze přidělování zranění žádné zranění.
2. Před vlastním blokováním nejprve za každého nepřítel s ikonou **přivolávacího útoku** náhodně táhněte jeden hnědý žeton nepřátel a přidejte ho ke skupině nepřátel.
 - a. Během fáze bloku i fáze přidělování zranění nahrazuje přivolaná nestvůra původního nepřítel, který ji vyvolal. Žádný efekt v těchto fázích nemůže čílit na nepřítel, který ji vyvolal.
 - b. Jakmile začne fáze útoku, je vyvolávající nepřítel zpět a lze na něj čílit efekty.
3. Zvolte si **jednoho útočícího nepřítel**, jehož útok chcete blokovat.
4. Zahrajte libovolný počet **bloků** libovolných elementálních typů – **ohnivé, ledové, ledovým ohněm** nebo **fyzické** (bez elementu).
 - a. Zahrajte z ruky karty poskytující blok (můžete je posílit libovolnou dostupnou manou), použijte dovednosti poskytující blok nebo aktivujte jednotky se schopnostmi bloku. Seřaďte (seskupte) tyto efekty do jednoho sloupce, abyste mohli lépe spočítat výslednou hodnotu.
 - b. Libovolnou kartu (kromě karty zranění) lze zahrát bokem, aby poskytla **Blok 1**. Karty zahrané bokem jsou vždy **fyzické bloky**, nikdy ne bloky elementálního typu.
5. Určete celkovou hodnotu bloku ze všech zahraniých efektů.
 - a. Proti **elementálním útokům** jsou plně účinné **pouze některé bloky**:
 - **Blok libovolného typu** je efektivní proti **fyzickému útoku**.
 - Pouze **ledové bloky** nebo **bloky ledovým ohněm** jsou efektivní proti **ohnivým útokům**.
 - Pouze **ohnivé bloky** nebo **bloky ledovým ohněm** jsou efektivní proti **ledovým útokům**.
 - Pouze **bloky ledovým ohněm** jsou efektivní proti **útokům ledovým ohněm**.
 - b. **Neefektivní bloky** se snižují na polovinu. Když počítáte celkovou hodnotu bloku, sečtěte hodnotu všech neefektivních bloků, vydělte ji dvěma (zaokrouhlete dolů) a poté přičtěte hodnotu všech efektivních bloků.
6. Blok je úspěšný, pokud je jeho celková hodnota stejná nebo vyšší než hodnota útoku zvoleného nepřítel.
 - a. Pokud má nepřítel **schopnost Hbitý**, tak se hodnota jeho útoku pro účel určení hodnoty bloku zdvojnásobuje.
7. Po úspěšném **vykrytém útoku nepřítel se tento žeton položí stranou**. Útok tohoto nepřítel byl zablokovaný a v následující fázi boje už tedy nezpůsobí žádné zranění. Zatím ale není tento nepřítel zničen. Dostanete šanci ho zničit během fáze útoku.
 - a. Pokud je úspěšně vykryt útok nestvůry přivolané **přivolávacím útokem**, odložte její žeton na odpovídající odkládací sloupec (ale nezískáváte za ni žádnou slávu).
8. Pokud je vaše celková hodnota bloku menší než hodnota nepřátelského útoku, kterému se bráníte, pak tento blok nemá **žádný efekt**. Nemůžete snížit hodnotu útoku tím, že ho částečně zablokujete. Buď útok vykryjete celý, nebo **útok projde v plné síle**.
 - a. Někdy může mít karta bloku kromě samotného zvýšení bloku i další efekty. Není-li uvedeno jinak, tak se tyto efekty vždy provedou, nehlédě na to, zda je daný blok úspěšný, či nikoli.
9. Během této fáze můžete postupně blokovat **libovolný počet** útočících nepřátel. Nepřátelé, které chcete blokovat, se však vyhodnocují jednotlivě. Nemůžete se bránit několika nepřátelům najednou.




10. Nemůžete si schovat body bloku na pozdější využití. Musíte je ihned přidělit nepřátelskému útoku, jinak o ně přijdete.

FÁZE PŘIDĚLOVÁNÍ ZRANĚNÍ

1. Všichni nepřátelé, kteří jsou ještě naživu a jejichž útoky jste nevyblokovali, vám během této fáze **způsobí svými útoky zranění**.
 - a. Pokud žádní takoví nepřátelé nejsou, tak tuto fázi přeskočte.
 - b. Jinak postupně (po jednom) vyhodnotíte všechny nevykryté útoky nepřátel v libovolném pořadí.
2. Každý nepřítel způsobí **body zranění** rovné hodnotě jeho útoku.
 - a. Pokud má nepřítel **schopnost Brutální**, pak způsobí dvojnásobek bodů zranění, než udává hodnota jeho útoku.
3. Musíte **přidělit všechny body zranění**. Můžete přidělit body zranění jedné své nezraněné jednotce nebo i více jednotkám. Zbytek bodů zranění se přidělí vašemu hrdinovi.
4. **Body zranění** můžete **přidělit libovolně své nezraněné jednotce**, a to i když je vyčerpaná. Přidělení zranění jednotku nevyčerpá.
 - a. Jsou-li jednotce přiděleny body zranění, položte na ni **kartu zranění**. **Jednotka se pak stává zraněnou**, bez ohledu na počet přidělených bodů zranění. Poté snižte počet bodů zranění o hodnotu zbroje této jednotky.
 - Přidělení byt jen jediného bodu zranění dokáže zranit i jednotku s vysokou hodnotou zbroje. Hodnota zbroje pouze vyjadřuje, kolik bodů zranění vám zůstane poté, co je tato jednotka zraněna.
 - b. **Výjimka**: Pokud je jednotka **odolná** vůči některému elementu, který je součástí útoku (tj. **fyzická odolnost** vůči normálnímu **fyzickému útoku**, **ohnivá odolnost** vůči **ohnivému útoku**, **ledová odolnost** vůči **ledovému útoku**, **ohnivá a zároveň ledová odolnost** vůči **útokům ledovým ohněm**), pak:
 - Nejprve **snižte hodnotu zranění o hodnotu zbroje dané jednotky** (aniž by tím byla daná jednotka zraněna).
 - Pokud byly takto vynulovány veškeré body zranění, pak už se nic víc nestane.
 - Pokud ještě nějaké body zranění zbývají, pokračujte v přidělování zranění jako obvykle, tedy zraněním jednotky a snížením počtu bodů zranění o hodnotu její zbroje.
 - Jednotky odolné vůči danému typu útoku dokážou absorbovat dvakrát tolik bodů zranění, než je hodnota jejich zbroje, a jsou zraněny pouze tehdy, pokud je počet bodů zranění větší než hodnota jejich zbroje.
 - Pokud jsou nějaké jednotce přiděleny body zranění, ale ta není díky své odolnosti zraněna, pak už jí nemůžou být v tomto boji znovu přiděleny body zranění.
5. Pokud nemůžete nebo nechcete přidělit zranění jednotce, nebo pokud ještě pořád nějaké nepřidělené body zranění zbývají i po přiřazení bodů zranění vašim jednotkám, **pak musíte všechny zbývající body zranění přidělit svému hrdinovi**. To se děje opakovaně, dokud nejsou přiřazeny všechny body zranění:
 - a. Abyste přiřadili zranění svému hrdinovi, vezměte si do ruky **kartu zranění** a snižte počet bodů zranění o hodnotu zbroje svého hrdiny (tj. o levé číslo na žetonu úrovně vašeho hrdiny).
 - Stejně jako v případě jednotek, dokonce i když je počet přidělených bodů zranění nižší než hodnota zbroje, tak váš hrdina přesto utrpí zranění.
 - b. **Opakujte výše uvedený postup**, dokud nejsou přiděleny všechny body zranění. Jednoduše řečeno, vezmete si jednu kartu zranění za každých **X bodů zranění** (kde X je hodnota vaší zbroje), zaokrouhleno nahoru.
 - c. **Omráčení** – Pokud je počet karet zranění, které si vezmete během boje, stejný nebo vyšší než neupravený limit karet v ruce (tj. pravé číslo na žetonu úrovně vašeho hrdiny), jste omráčeni. Okamžitě **odložte** ze své ruky všechny karty, které **nejsou kartami zranění**.
 - Karty zranění získané z jiných zdrojů (např. efekty některých karet zahraniých během boje) se také započítávají do efektu omráčení.

- Když jste omráčeni, vaše jednotky mohou dále bojovat, vy můžete používat své dovednosti a i nadále můžete získávat další karty zranění, pokud musíte svému hrdinovi přidělit další body zranění.

6. Zvláštní schopnosti nepřátel vztahující se k přidělování zranění:






- Pokud má nepřítel **schopnost Jedovatý** :
 - Pokud jsou jednotce přiděleny body zranění pocházející od jedovatého nepřítele a tato jednotka má dostat kartu zranění, pak místo toho dostane dvě karty zranění. Aby se zbavila obou karet zranění, musí být léčena dvakrát.
 - Pokud jsou hrdinovi přiděleny body zranění pocházející od jedovatého nepřítele, pak musí hrdina dát do svého odkládacího balíčku jednu kartu zranění za každou kartu zranění, kterou si přidal do ruky.
 - Pokud má nepřítel **schopnost Ochromující** :
 - Pokud jsou jednotce přiděleny body zranění pocházející od nepřítele se schopností *Ochromující* a tato jednotka má dostat kartu zranění, pak je okamžitě zničena (odeberte její kartu ze hry).
 - Jsou-li hrdinovi přiděleny body zranění od nepřítele se schopností *Ochromující*, musí hrdina ihned odložit z ruky všechny karty, které nejsou kartami zranění.
 - Pokud má nepřítel **schopnost Přivolávacího útoku** , pak přidělujete body zranění způsobené přivolanou nestvůrou (a berete v potaz všechny speciální schopnosti, které tato nestvůra může mít). Po útoku odložíte žeton přivolané nestvůry na příslušný odkládací sloupec.
7. Tato fáze končí, jakmile jste **přidělili body zranění ze všech nevykrytých nepřátelských útoků.**

FÁZE ÚTOKU

- Fáze útoku **funguje stejným způsobem** jako fáze obléhacích a střeleckých útoků s tím rozdílem, že:
 - Můžete **kombinovat různé typy útoků**: *střelecké útoky*, *obléhací útoky* i *normální útoky*. V této fázi se nedělá rozdíl mezi *normálními*, *obléhacími* a *střeleckými útoky*. Dále se také už **neuplatní efekt opevnění** – můžete začít na libovolného nepřítele kterýmkoliv útokem či kombinací útoků.
 - Libovolnou kartu, která není kartou zranění, lze **zahrát** do útočného sloupce **bokem** jako fyzický **Útok 1**.
 - Můžete použít efekty, které jsou označené jako použitelné „pouze během fáze útoku“.
- Stejně jako během fáze obléhacích a střeleckých útoků můžete zlikvidovat několik nepřátel jedním útokem nebo oznámit několik oddělených útoků. Pravidla pro odolnosti nepřátel jsou stejná.

VÝSLEDEK BOJE

- Boj končí** po fázi útoku. Během boje můžete porazit jednoho nepřítele, několik, ale i žádného.
 - Pokud jste útočili na **město**, umístíte na kartu tohoto města jeden svůj **žeton štítu** za každého **nepřítele, kterého jste porazili**. Srovnajte žetony štítu do řady, aby bylo později jasné vidět, v jakém pořadí byly na kartu umístěny.
- Pokud jste **porazili všechny nepřátele na daném místě**, pak v závislosti na typu místa:
 - Pokud jste porazili jednoho či více **drancujících nepřátel**, odeberte jejich žetony z mapy. Jejich ikona na daném políčku už teď nemá žádný význam. Chovejte se k němu odteď jako k prázdnému políčku. Neoznačujte toto políčko žetonem štítu, ale zlepšete si svou pověst (o +1 za každého *orčího nájezdníka*, o +2 za každý *dračí lid*).

Poznámka: Za *orky* a *dračí lid*, kteří *nedrancují*, body pověsti *obecně nezískávají*.
 - Pokud jste porazili všechny nepřátele na **místě dobrodružství**, označte dané políčko žetonem štítu. Na konci svého tahu si vyberete odměnu uvedenou na kartě popisu daného místa. **Nevybírejte si odměnu před koncem svého tahu**, budete na to mít dostatek času, zatímco budou hrát ostatní hráči.
 - Pokud jsou to *ruiny*, odměna může obsahovat artefakt , kouzlo , pokročilou akci  sadu čtyř krystalů  nebo jednotku .
 - Pokud jste porazili všechny obránce **opevněného místa**, pak končíte svůj tah na dobytém políčku.

Poznámka: Pokud se tohoto útoku zúčastnili i někteří *drancující nepřátelé*, tak skutečnost, zda jste je porazili, nebo ne, nijak neovlivní fakt, že jste dobyli toto **opevněné místo**.

 - Pokud je tímto místem *pevnost* nebo *magická věž*, označte ji žetonem štítu.
 - Pokud jde o *magickou věž*, pak si budete moci na konci svého tahu vybrat jedno kouzlo jako odměnu.
 - Pokud jde o *město*, pak se podívejte do části *Útoky na město* dále v textu.
 - Pokud jste porazili obránce *kláštera*, označte *klášter* žetonem štítu. Tento *klášter* je nyní **vypálen** a považuje se po zbytek hry za prázdné políčko. Na konci svého tahu si vezmete jako odměnu artefakt.
- Pokud jste **neporazili všechny obránce daného místa**:
 - Pokud se vám nepodařilo porazit *drancujícího nepřítele*, tak tento zůstává i nadále na svém políčku.

- Pokud se vám nepodařilo porazit (tažené) žetony nepřátel v *podzemí*, *hrobce* či *klášteře*, odložte je. Až se zde příště některý hrdina pokusí bojovat, budou vytaženi noví nepřátelé odpovídajícího typu.
- Pokud se vám nepodařilo porazit nepřítele v *doupěti nestvůr* nebo jednu či dvě nestvůry v *líhních nestvůr* nebo *ruinách*, vraťte všechny zbývající žetony nestvůr lícem nahoru na dané políčko. Až se zde příště pokusí nějaký hrdina bojovat, bude bojovat s těmiž nepřáteli.

Poznámka: Můžete tyto žetony také vrátit lícem dolů, aby se nezaměnily s *drancujícími nepřáteli*, ale kdokoliiv se může kdykoliv podívat na jakýkoliv žeton nepřítele, který byl již dříve během hry odkryt.
- Pokud se vám **nepodařilo porazit všechny nepřátele na opevněném místě**, pak musíte ustoupit zpět na políčko, ze kterého jste zaútočili. Pokud to není bezpečné políčko, pak se uplatní pravidla pro nucený ústup (viz část *Konec tahu*).

ÚTOKY NA MĚSTO



- Útoky na město fungují stejně** jako útoky na kterékoliv jiné *opevněné místo*, ale navíc každé město poskytuje svým obráncům určitý **bonus** – viz horní část karty příslušného města:
 - V *bílém městě* získají všichni obránci **bonus +1 k hodnotě své zbroje**.
 - V *modrém městě* získají všichni obránci **bonus +2 ke svému útoku**, pokud mají *ledový* nebo *ohnivý útok*, a **bonus +1 k útoku**, pokud mají *útok ledovým ohněm*.
 - V *červeném městě* získají všichni obránci, kteří mají *fyzický útok*, schopnost *Brutální*.
 - V *zeleném městě* získají všichni obránci, kteří mají *fyzický útok*, schopnost *Jedovatý*.
- Pokud je **město** dobyt, pak musíte **určit jeho nového vůdce**.
 - Hráč s nejvyšším počtem žetonů štítu na kartě tohoto města (nebo v případě shody ten hráč, jehož žeton štítu je v řadě jako první) se stává vůdcem města.
 - Vůdce města si vezme kartu tohoto **města**, včetně všech žetonů štítu, a položí ji před sebe. Všimněte si, že když některý hráč vstoupí do tohoto **města**, tak umístí svou figurku na kartu města před onoho hráče (vůdce města), aby tak zdůraznil fakt, že je momentálně v jeho **městě** na návštěvě.

KONEC TAHU

- Můžete dokončit svůj tah, zatímco svůj tah začne hrát další hráč. První věcí, kterou musíte udělat, je **přehodit všechny kostky many**, které jste použili, a **vrátit je zpět do Pramene**.
- Nucený ústup** – Musíte skončit svůj tah na **bezpečném políčku**. Bezpečné políčko je libovolné políčko, které by vám bylo za normálních okolností přístupné, přičemž se na něm nenachází žádný nepřátelský hrdina.
 - Pokud se nenacházíte na bezpečném políčku, musíte se po trase svého pohybu vrátit zpět, až se dostanete na bezpečné políčko.
 - Za každé políčko, o které se vracíte zpět, si vezměte do ruky jednu kartu zranění.
- Uklidte svou herní oblast:**
 - Vraťte všechny žetony many, použité i nepoužité, ze své herní oblasti zpět do banku many.
 - Přesuňte všechny karty, které jste tento tah zahráli, do svého odkládacího balíčku (s výjimkou těch, které byly vyřazeny ze hry – ty vraťte do krabice, nebo v případě karet zranění je vraťte zpět na vršek balíčku karet zranění).
- Použijte výhody políčka**, na kterém stojíte:
 - Pokud jste skončili svůj tah na **kouzelné mýtině**, můžete odhodit jednu kartu zranění z ruky nebo z vašeho odkládacího balíčku. Tímto způsobem nemohou být léčeny jednotky.
 - Pokud jste skončili svůj tah v **krystalových dolech**, získáváte do svého inventáře jeden krystal stejné barvy, jakou mají dané doly (pokud už ovšem nemáte 3 krystaly dané barvy – v takovém případě nezískáváte nic).
- Odměny za boj** – Pokud jste získali v boji nějakou odměnu, tak ji nyní obdržíte. Vyberte si odměny v libovolném pořadí. Pokud jste získali:
 - Krystaly** – Přidejte je do svého inventáře (pokud už ovšem nemáte 3 krystaly dané barvy – v takovém případě nezískáváte nic). Pokud jste získali jakékoliv krystaly náhodné barvy, hoďte si kostkou many za každý z nich, abyste určili jeho barvu. Pokud vám padla černá barva, získáváte místo toho 1 bod slávy. Pokud vám padla zlatá barva, můžete si barvu krystalu vybrat.
 - Artefakty** – Vezměte si daný počet karet artefaktů plus jednu navíc. Jednu z těchto karet vraťte na spodek balíčku

karet artefaktů a zbývající karty umístěte v libovolném pořadí na vršek svého dobíracího balíčku.

- Kouzla a pokročilé akce** – Vyberte si je z odpovídající nabídky, položte je na vršek svého dobíracího balíčku a poté příslušnou nabídku zase doplňte. Nemůžete si vybírat z karet pokročilých akcí, které se nachází v nabídce jednotek.
- Jednotky** – Vezměte si libovolnou jednotku z nabídky jednotek, neheďte na její typ nebo cenu. Pokud nemáte pro tuto novou jednotku volný žeton velení, pak musíte některou svou jednotku propustit, nebo se této odměny vzdát.

Výjimka: Pokud během tahu také postoupíte na další úroveň a získali byste přitom nový žeton velení, můžete výběr nové jednotky odložit až do doby, než provedete postup na další úroveň, takže nebudete muset propustit žádnou svou jednotku.
- Postup na další úroveň** – Pokud váš žeton štítu překročil během tohoto tahu jeden či více rádků na počítadle slávy, pak získáváte úroveň za každý takto překročený rádek.
 -  Pokud postoupíte na úroveň označenou touto ikonou:
 - Odeberte svůj vrchní žeton úrovně. Dozvíte se tak svou novou hodnotu zbroje i novou hodnotu limitu karet v ruce.
 - Otočte odebraný žeton úrovně na opačnou stranu (tedy tu se štítem) a umístěte ho do své herní oblasti. Nyní se stává žetonem velení a váš limit velení se tímto zvyšuje o jedna.
 -  Pokud postoupíte na úroveň označenou touto ikonou, získáváte nový žeton dovednosti a jednu kartu pokročilé akce z nabídky pokročilých akcí. Otočte dva vrchní žetony dovednosti ze svého sloupce žetonů dovedností. Poté máte dvě možnosti:
 - Vezměte si **jeden z těchto žetonů** a ten druhý umístěte do společné nabídky dovedností. Dále si vezměte **libovolnou kartu pokročilé akce** z nabídky pokročilých akcí.
 - Vezměte si **žeton dovednosti jiného hráče** ze společné nabídky dovedností (pokud je nějaký takový k dispozici) a poté umístěte oba své nově odkryté žetony dovedností do společné nabídky dovedností. Dále si vezměte kartu pokročilé akce, která se **nachází v nabídce pokročilých akcí na nejnižší pozici**.

- V obou případech položte žeton nově získané dovednosti před sebe lícem nahoru, položte nově získanou kartu pokročilé akce na vršek svého dobíracího balíčku karet a poté doplňte nabídku pokročilých akcí (posunutím karet směrem dolů a přidáním nové karty na nejvyšší pozici).

7. Dobrání nových karet:

- Pokud chcete, můžete před dobráním nových karet odložit z ruky libovolný počet karet, které nejsou kartami zranění.
 - Pokud jste během svého tahu nezahráli nebo neodložili žádnou kartu, musíte nyní odložit alespoň jednu kartu.
- Doberte si karty ze svého dobíracího balíčku až do výše svého limitu karet v ruce (tedy čísla uvedeného na pravé straně vašeho žetonu úrovně).
 - Pokud se nacházíte v **pevnosti**, kterou vlastníte (tedy označené vaším žetonem štítu), nebo vedle ní, pak se váš limit karet v ruce zvyšuje o tolik, kolik vlastníte **pevnosti** kdekoli na mapě.
 - Pokud se nacházíte v dobytém **městě**, v němž máte alespoň jeden svůj žeton štítu, nebo vedle něj, pak se váš limit karet v ruce zvyšuje o 1 (nebo o 2, jste-li vůdcem tohoto města).
 - Pokud máte k dispozici bonus za **město** za **pevnost**, pak použijte pouze vyšší z nich.
 - Váš limit karet v ruce lze zvýšit také prostřednictvím karty denní taktiky **Plánování** (viz příslušná karta).
- Pokud máte v ruce vyšší počet karet, než představuje váš aktuální limit karet v ruce, pak nemůžete odložit karty, které máte nad tento limit (ale už si nedobíráte žádné nové karty).
- Pokud vám během dobírání karet dojdou karty ve vašem dobíracím balíčku, pak přestaňte s dobíráním karet. Nemíchejte znovu svůj odkládací balíček, pokud nemáte kartu noční taktiky **Dlouhá noc** (viz příslušná karta).

Poznámka: Taktiku **Dlouhá noc** lze použít i během dobírání karet – jakmile je dobírací balíček prázdný, řiďte se pokyny na této kartě taktiky a pokračujte v dobírání karet.

ZRANĚNÍ A LÉČENÍ

- Když je **hrdina zraněn**, vezme si jeho hráč jednu nebo několik karet zranění z balíčku karet zranění a přidá si je do ruky.
 - Karty zranění **nemohou být nikdy odloženy**, pokud to nějaký efekt výslovně nedovolí. Karty zranění nemohou být zahrány bokem (jako **Pohyb 1**, **Vliv 1**, **Útok 1** nebo **Blok 1**) a nemohou být odloženy na konci vašeho tahu.
 - Když si ve svém tahu zvolíte odpočinek nebo když vám nějaký efekt umožní odložit karty zranění, pak jdou tyto karty **do vašeho odkládacího balíčku**. Takže během dalšího kola se vám dostanou opět do ruky.
 - Na konci kola se jakékoliv zbývající karty zranění, které máte v ruce, zamíchají zpět do vašeho dobíracího balíčku se všemi ostatními kartami hráče.
- Zraněné jednotky** mají kartu zranění položenou přes svou kartu jednotky.
 - Zraněné jednotky nemohou být aktivovány, ani jim nesmí být během boje přiděleny body zranění.
 - Zraněná jednotka si zachovává svůj stav (tedy stav bojeschopná nebo vyčerpaná). Zraněná jednotka, která je vyčerpaná, se na začátku nového kola přesto dostane do stavu bojeschopná (ale nemůže být aktivována, dokud není vyléčena).

- Hráči se mohou během svého tahu **léčit**, a to dokonce i když odpovídají.
 - Můžete zahrát efekty, které **poskytují body léčeni** (Léčení X).
 - Také si můžete koupit jeden či více bodů léčeni ve **vesnici** nebo v **klášteře** (viz část *Vyjednávání s obyvateli*).
 - Sečtete všechny body léčeni, které jste koupili či jinak získali. Ty lze využít pro dále uvedené léčivé efekty:
 - Použijte **jeden bod léčeni na vyřazení jedné karty zranění z ruky** (vraťte kartu zranění do balíčku karet zranění).
 - K vyléčení zraněné jednotky musíte **zaplatit tolik bodů léčeni, kolik činí úroveň dané jednotky** (tedy číslo uvedené v pravém horním rohu její karty). Pokud tak učiníte, **odeberte z této jednotky kartu zranění** a vraťte ji do balíčku karet zranění.
 - Pokud má daná jednotka dvě karty zranění (neboť byla vystavena **jedovatému útoku**), pak musí být léčena dvakrát, aby byla vyléčena úplně.
 - Efekty léčící jednotku vyléčí jedno zranění na této jednotce.

- Hráči se mohou léčit kdykoliv během svého tahu s výjimkou boje.
 - Zranění získané v boji může být vyléčeno během téhož tahu, jakmile boj skončil.
 - Všechny neutracené body léčeni zmizí, jakmile začne boj.
- Poznámka:** **Kouzelná mýтина** neposkytuje léčeni. Její efekt nelze použít na jednotky a nemůže být kombinován s jinými léčivými efekty.



BOJ HRÁČE PROTI HRÁČI

1. Hráč může jako svou akci během tahu **vyvolat boj hráče proti hráči**, pokud splní následující podmínky:

- Vstoupil na políčko obsahující figurku jiného hráče a nechce nebo nemůže se pohnout dále.
- Toto políčko není portálem nebo políčkem **města** (na těchto políčkách totiž není dovolen boj mezi hráči).
- Ještě nebyl oznámen konec kola a ještě nebyla splněna podmínka konce hry.
- Hráčův žeton pořadí není otočen lícem dolů (v důsledku boje hráče proti hráči či společného útoku).

Poznámka: *Není dovoleno vstoupit na políčko obsazené jiným hráčem takovým pohybem, který by vyprovokoval k útoku drancujícího nepřítele.*

2. Pokud dojde k boji hráče proti hráči, je útočící hráč označen za **agresora** a bránící se hráč za **napadeného**. Napadený dostane možnost bránit se tak, že během agresorova tahu zahraje buď svůj úplný, nebo částečný tah. Během tohoto boje se napadený nemůže pohnout ani provést žádnou akci (vyjednávání či zahájení jiného boje).

3. Po napadení může napadený použít jakékoliv efekty, které může normálně použít před svým tahem nebo během tahu jiných hráčů (jako např. plenění **vesnice**). Poté má **dvě možnosti**:

- Plně se věnovat boji** – Hráč se může rozhodnout, že už dopředu provede svůj příští tah. Pokud se takto rozhodne, pak:

- Otočí svůj žeton pořadí lícem dolů. Dokud je tento žeton takto otočen, tak už tento hráč **nemůže být znovu napaden**. Až nastane jeho další tah, pak se tento žeton otočí zpátky, ale on úplně **přeskočí svůj tah** (nemůže ani oznámit konec kola).
- Může využít efektů na začátku tahu, jako je žeton many poskytnutý **kouzelnou mýtinou**.
- Může použít **jednu kostku many** z Pramene.
- Může **použít dovednosti**, které by měl normálně během svého tahu k dispozici.
- Pokud chce, může po boji **zahrát léčivé karty a efekty**.

- Poté provede všechny normální kroky, které se odehrají na konci tahu (použití **dolů** nebo **mýtiny**, postup na další úroveň, dobrání nových karet atd.).
- Nemůže se pohybovat, odkrývat dílky mapy či provádět jiné akce.

Poznámka: *Hráč se nemůže plně věnovat boji, pokud má na ruce pouze karty zranění.*

b. **Částečně se věnovat boji** – Hráč se může rozhodnout, že nepřeskočí svůj další tah. V takovém případě:

- Neotáčí svůj žeton pořadí a může se stát cílem útoku ostatních hráčů. Normálně odehraje svůj příští tah.
- Nemůže použít kostku many** z Pramene (pokud mu to nějaký jiný efekt přímo nedovolí).
- Nemůže použít své žetony dovedností** (kromě těch, které lze použít během tahu jiných hráčů).
- Až boj skončí, jeho část **tahu okamžitě končí**. Po boji se nemůže léčit ani zahrát jiné speciální efekty.
- Neřídí se normálními kroky po skončení tahu. Především si nedobírá žádné nové karty. Všechny nepoužité žetony many mu zůstávají až do konce jeho normálního tahu.

Poznámka: *Napadený se může i v tomto případě bránit soupeřovým útokům a provádět vlastní útoky, rozdíl je pouze v prostředcích, jež může použít, a v dalším průběhu hry po vlastním boji.*

4. Boj hráče proti hráči má dvě fáze: **oblézací a střelecké útoky a útoky zblízka**. Boj skončí, jakmile je jeden z hráčů donucen ustoupit, nebo pokud už ani jeden z hráčů nehodlá dále útočit. Pokud nastane druhý případ, pak musí agresor ustoupit.

OBLÉZACÍ A STŘELECKÉ ÚTOKY

1. V této fázi se hráči střídají v tazích, během kterých hrají **oblézací a střelecké útoky, počínaje napadeným**. Hráč provádějící útok se označuje jako **útočník** a druhý hráč, který se brání, je **blokující**, nehledě na to, kdo je agresorem a kdo napadeným.

2. Když je hráč na řadě s provedením útoku, vybere si, zda zaútočí, nebo zda pasuje (tj. nezaútočí).

3. K provedení útoku útočník zahraje libovolný počet **střeleckých útoků nebo oblézacích útoků** (a speciálních efektů), jako kdyby šlo o normální boj.

- Pokud je blokující zároveň napadeným a boj se odehrává na opevněném místě (tj. v **pevnosti** nebo **magické věži**), pak smí útočník (tedy agresor) použít pouze oblézací útoky.

- Tento útok nelze posílit kartami zahraničními bokem.

4. Poté může blokující zahrát libovolný počet **bloků** (a speciálních efektů), jako kdyby šlo o normální boj.

- Pravidla pro efektivní a neefektivní blok, popsaná v normálním boji, se uplatní standardním způsobem.

- Pokud se útok skládá z útočných efektů několika elementů, pak je blok efektivní, pokud je efektivní alespoň proti jednomu z elementů obsaženému v útocích.

- Na rozdíl od normálního boje **není nutné vykrýt celý útok**, útoky mohou být vyblokovány i částečně – takže je užitečné blokovat i jen část útoku.

- Celková hodnota útoku se **snižuje o 1 za každé 2 body** celkové hodnoty zahraničních bloků.

- To proto, že **oblézací útoky a střelecké útoky** fungují podobně jako schopnost nepřítele **Hbitý**. Pokud blokující použije efekt, který říká „blokováný nepřítel ztrácí schopnost Hbitý“, pak blok funguje v plné míře: Útok se snižuje o 1 za každý bod bloku.

Příklad: *Pokud útočník použije ohnivý střelecký útok v hodnotě 4 a vy zahrajete ledový blok v hodnotě 4, pak se hodnota útoku sníží na 2. Pokud zahrajete (obyčejný) Blok 7, pak se útok sníží na 3 (celková hodnota vašeho neefektivního bloku je 3, což sníží útok pouze o 1).*

- Pokud není útok snížen na 0, tak se jeho zbytek promění v body zranění, které musí být přiděleny blokujícímu (jeho hrdinovi nebo jeho jednotkám).

5. Na rozdíl od přidělování bodů zranění v normálním boji si zde **útočník vybírá, jak a komu se body zranění udělí**. Platí, že útočník musí způsobit alespoň tolik bodů zranění, kolik **činí hodnota zbroje zvoleného cíle**, aby ho mohl zranit (zaímco při boji s nepřítelem stačí 1 bod zranění ke zranění hrdiny či jednotky).

- Útočník může zranit kteroukoliv z nezraněných jednotek blokujícího, pokud jí přidělí body zranění rovné její hodnotě zbroje.

- Pokud je tato jednotka odolná vůči kterémukoliv elementu obsaženému v útocích, pak je hodnota její zbroje dvojnásobná, takže jí útočník musí přidělit dvakrát tolik bodů zranění, aby ji zranil.

- Útočník může zranit blokujícího hrdinu, pokud mu přidělí body zranění rovné hodnotě hrdinovy zbroje. To může být provedeno i opakovaně, a blokující si pak bere pokaždé do ruky jednu kartu zranění.

- Blokující může být i omráčen, pokud tímto způsobem získá příliš mnoho karet zranění – viz část *Boj s nepříteli*.

- Útočník může nechat některé body zranění nepřidělené. Musí je nechat nepřidělené, pokud by neměl žádný cíl s hodnotou zbroje rovnou či nižší než zbývající počet bodů zranění.

6. Po vyhodnocení útoku dostane druhý hráč možnost působit jako útočník a fáze oblézacích a střeleckých útoků pokračuje, přičemž oba hráči se v rolích útočníka a blokujícího střídají. Jakmile se oba hráči po sobě rozhodnou možnost útoku nevyužít, tato fáze končí.

ÚTOKY ZBLÍZKA

1. Fáze útoků zblízka funguje podobně jako fáze obléhacích a střeleckých útoků, ale s několika rozdíly:
 - a. Místo napadeného začíná jako útočník **agresor**.
 - b. Lze zahrát libovolnou kombinaci útočných efektů, včetně **střeleckých útoků a obléhacích útoků**. Opevnění se v této fázi ignorují.
 - c. Je možné zahrát libovolnou kartu bokem coby fyzický **Útok 1**. Všimněte si, že zvýšení útoku touto formou způsobí, že bude brán jako **fyzický útok**, pokud už jím nebyl (tím pádem proti němu bude efektivní libovolný blok a jednotky s **fyzickou odolností** proti němu budou mít dvojnásobnou hodnotu zbroje).
 - d. Blok funguje úplně, tj. útok se **sníží o 1 za každý bod zahráného bloku**.
2. Body zranění lze použít ke **zranění jednotek a/nebo nepřátelského hrdiny**, stejně jako ve fázi obléhacích a střeleckých útoků. Dále jsou zde dvě další možnosti, jak se zraněním naložit:
 - a. Útočník může vynaložit 5 bodů zranění, aby **ukradl blokujícímu jeden artefakt** a položil ho do svého odkládacího balíčku:
 - Artefakty lze ukrást, pokud se nachází v odkládacím balíčku blokujícího, v jeho herní oblasti nebo pokud jsou přiřazeny některé jeho zraněné jednotce (včetně jednotek zraněných během tohoto útoku).
 - Nelze ukrást artefakty, které má blokující v ruce, ve svém dobíracím balíčku, nebo které jsou přiřazeny některé jeho nezraněné jednotce.
 - b. Body zranění lze proměnit na body pohybu, a ty pak utratit za **donucení blokujícího k ústupu**. K donucení je třeba následující:
 - Útočník musí vybrat přístupné bezpečné políčko, které sousedí s políčkem, na kterém se odehrává boj (aby to nedopadlo tak, že je onen hráč nucen během ústupu zaútočit na opevněné místo nebo vyvolat boj proti jinému hráči).

- Útočník musí utratit počet bodů zranění rovný neupravené ceně pohybu daného políčka.
 - Blokující je přesunut na dané políčko a boj poté končí. Tento pohyb nikdy nevyprovokuje **drancující nepřátele** k útoku.
3. Hráči se střídají v rolích útočníka a blokujícího, dokud některý z nich není donucen k ústupu, nebo dokud se oba hráči po sobě nerozhodnou možnost útoku nevyužít.

VÝSLEDEK BOJE

1. Pokud je hráč **donucen ustoupit**, pak boj končí a druhý hráč se považuje za vítěze a může **získat nějaké body slávy**.
 - a. Pokud je vítězný hráč na nižší úrovni než hráč, který byl donucen k ústupu, pak získává 1 bod slávy plus další 2 body slávy za každou úroveň, o kterou je níže.
 - b. Pokud je na stejné úrovni, ale má méně slávy, pak získá 1 bod slávy.
 - c. Pokud má stejný nebo vyšší množství slávy, pak nezískává nic.
2. Pokud boj skončil, protože už žádný hráč nehodlal pokračovat v útocích, pak **boj skončil remízou** a nikdo nezískává žádnou slávu.
 - a. **Agresor musí ustoupit** na políčko, ze kterého útočil. Tento ústup se nebere jako nucený. Nicméně v případě, že se nejedná o bezpečné políčko, použijte se pravidlo pro nucený ústup (viz část *Konec tahu*).

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY V BOJI

1. V normálním boji můžete zahrát i jiné efekty než jen útoky či bloky. Většinu těchto efektů lze použít i při boji s jiným hráčem.
2. Efekty, které cílí na nepřátele, mohou být cíleny na **soupeřovy nezraněné jednotky**. Nemůžete jimi ale nikdy cílit na nepřátelského hrdinu.

- a. Pokud daný efekt pochází z červené karty nebo se jedná o schopnost jednotky aktivovanou červenou manou, pak nemá **žádný efekt na jednotky s ohnivou odolností**.
 - b. Pokud daný efekt pochází z modré karty nebo se jedná o schopnost jednotky aktivovanou modrou manou, pak nemá **žádný efekt na jednotky s ledovou odolností**.
 - c. Pokud daný efekt říká „znič“ nepříteli, pak je místo toho daná nepřátelská jednotka zraněna.
 - d. Hodnota zbroje jednotky nemůže být nikdy snížena pod 1.
 - e. Speciální efekty bloku, které ovlivňují nepříteli, jehož útok kryjete, mohou cílit na jednotku, která přispívá k útoku, pokud nějaká taková je. Pokud je takový efekt aktivován díky úspěšnému bloku, pak funguje jen tehdy, pokud obránce sníží hodnotu útoku na 0.
 - f. Síla nebo cena některých efektů může záviset na počtu nepřátel. V boji hráče proti hráči to představuje počet soupeřových bojeschopných nezraněných jednotek a jednotek podílejících se na aktuálním útoku či obraně plus jedna za nepřátelského hrdinu.
3. Efekty, které upravují hodnoty nebo pravidla (jako například ignorování opevnění), trvají po celou dobu boje.
 4. Efekty bránící nepříteli v útoku lze zahrát, pokud se bráníte. Vyberte si jednotku podílející se na útoku a odečtěte její podíl od celkové hodnoty útoku. Tato jednotka zůstává vyčerpanou. Tímto způsobem ale nemůžete zrušit zvláštní efekty nepříteli nebo jeho bloky.
 5. Efekty, které vám dovolí přeskočit fázi bloku nebo fázi přidělování zranění, mohou být použity ke zrušení (jednoho) libovolného útoku (*obléhacího, střeleckého či zblízka*). Tento útok nezpůsobí žádné body zranění (ale karty se považují za zahráné, jednotky zůstanou vyčerpané atd.). Boj ovšem normálně pokračuje.

SPOLEČNÝ ÚTOK NA MĚSTO

1. V kooperativních scénářích (a někdy i v soupeřivých scénářích, pokud se na tom hráči dohodnou) mohou hráči zaútočit na **město** společnými silami.
2. Hráč může ve svém tahu **zahájit společný útok na město**, pokud:
 - a. Ještě nebyl oznámen konec kola a ještě nebyly splněny podmínky scénáře.
 - b. Ještě neprovedl žádnou akci (pokud hráč souhlasí se společným útokem na **město**, pak je tento útok brán pro toto kolo jako jeho akce).
 - c. Se jeho figurka nachází na políčku sousedícím s tímto **městem**.

Poznámka: Také může zahájit útok, pokud je schopen dostat se do města použitím kouzla **Podzemní útok**.
 - d. Je k dispozici jeden či několik vhodných hrdinů. Hrdina je vhodný, pokud jsou splněny následující podmínky:
 - Nachází se na políčku sousedícím s tímto městem.
 - Ještě nemá otočen lícem dolů svůj žeton pořadí (ať už kvůli jinému společnému útoku, nebo kvůli boji hráče proti hráči).
 - Má v ruce alespoň jednu kartu, která není kartou zranění.
3. Hráč oznámí, že hodlá vytvořit společný útok:
 - a. **Přizve jednoho či několik vhodných hrdinů**. Může se rozhodnout, že některého hrdinu vynechá, i když je tento hrdina jinak vhodný.
 - b. Navrhne, **jak si hráči rozdělí nepřátele** ve **městě**, tedy kolika nepřátelům bude ten který hráč čelit. Každý hráč musí mít přiděleno alespoň jednoho nepřítele.

- c. **Pokud s tím všichni přizvaní hráči souhlasí**, pak může společný útok začít. Nesouhlasí-li někdo s přizvaných s útokem, nestane se nic. Hráč se může pokusit učinit jiný návrh nebo pokračovat ve svém tahu, jako kdyby žádný návrh nebyl učiněn.
4. Pokud hráči s návrhem souhlasí, pak všichni **přizvaní hráči** otočí své žetony pořadí lícem dolů, aby tak dali najevo, že se **vzdávají svého příštího tahu**.
 5. Pak **zamíchejte a náhodně rozdejte žetony nepřátel** (aniž byste se dívali na rubové strany těchto žetonů) mezi hráče s ohledem na dohodnutý počet nepřátel. (Představte si to takto: Hrdinové se mohou dohodnout, na jak dlouhou část hradeb **města** bude který z nich útočit, ale nemohou ovlivnit, kdo bude tuto část hradeb zrovna bránit.)
 6. Hráči **účastníci se společného útoku** se pak střídají při útoku na **město** podle žetonů pořadí počínaje hráčem, který společný útok zahájil:
 - a. Každý hráč provede všechny fáze boje, než se dostane řada na dalšího hráče.
 - b. Každý hráč může použít jednu kostku many z Pramene (ale nevrací ji zpět, dokud celý útok neskončí), stejně jako všechny efekty, které mohl použít před svým tahem nebo během něj.
 - c. Každý hráč musí začít pohybem, kterým vstoupí až do tohoto **města**.
 - Nejsou dovoleny **žádné jiné akce ani jiný pohyb**.
 - Pokud tento pohyb vyprovokuje některé **drancující nepřátele**, pak se tyto přidávají k přiděleným nepřátelům dotyčného hráče.



- Hráči mohou volitelně vyzvat libovolné jiné **drancující nepřátele**, kteří se nachází v sousedství napadeného **města**, a přidat je k nepřátelům.
- d. Vyhodnoťte útok jako obvykle (včetně ztráty pověsti a přidělení žetonů štítu na kartu daného města za poražené nepřátele).
 - Každý hráč **čelí pouze nepřátelům, které dostal přidělené**, a ignoruje ostatní nepřátele.
 - Efekty ovlivňující „všechny nepřátele“ se vztahují pouze na nepřátele přidělené danému hráči.
 7. **Město je dobyto**, pokud jsou poraženi všichni jeho obránci (nehledě na to, zda byli poraženi **drancující nepřátelé**, kteří se k boji připojili).
 - a. Pokud město není dobyto, pak musí všichni hráči ustoupit na políčko, odkud zaútočili.
 8. Poté se účastníci útoku střídají v **ukončení svých tahů** jako obvykle, v pořadí daném žetony pořadí.
 - a. Hráči mohou před koncem svého tahu zahrát libovolné léčivé a speciální efekty, stejně jako po normálním útoku.

KNIHA SCÉNÁŘŮ

Tato *Kniha scénářů* se skládá ze tří částí. Nejprve se seznámíte s obecnými principy, které jsou platné pro všechny scénáře či pro všechny scénáře určitého typu (například kooperativní scénáře). Ve druhé části najdete volitelné varianty pravidel, které můžete při hře použít. Třetí část obsahuje popisy jednotlivých scénářů.

KAPITOLA I. – OBECNÉ PRINCIPY

TVAR MAPY

V každém popisu scénáře naleznete doporučený tvar mapy dle počtu hráčů, kteří hru hrají. Jakékoli dílky mapy, které by se měly odhalit při právě hře, se vždy berou ze sloupce dílků mapy určených scénářem.

Mapa ve tvaru V

Mapa tohoto tvaru vychází ze strany A startovního dílku mapy. Vypadá prakticky stejně jako mapa startovního scénáře, s jedním pravidlem navíc:

- Hlavní (hnědé) dílky mapy není možné přidávat k pobřeží (tedy pokračovat jimi v linii zcela vlevo či zcela vpravo).

Mapa sice začíná úzká, ale relativně brzy se otevírá a nakonec může být dost široká. Toto pravidlo navíc má zajistit, aby města nebyla příliš daleko od sebe.

Tento typ mapy je nevhodnější pro dva či pro tři hráče. S ohledem na jeho poněkud stísněný start jej nedoporučujeme pro hru různě zkušených hráčů – ve třech hráčích může být méně zkušený hráč na začátku vyblokovan. Ve čtyřech hráčích je toto riziko ještě větší a je mnohem obtížnější se mu vyhnout.



Otevřená mapa

Otevřená mapa využívá stranu B startovního dílku mapy, kolem které jsou rozmístěny 3 další dílky mapy. Pobřeží se tu otevírá v mnohem větším úhlu. Neotevírá se však donekonečna. Maximální šířka mapy je 5 paralelních sloupců. Představte si to tak, že se pobřeží láme v každém směru poté, co přidáte ke startovnímu dílku dva další dílky – viz obrázek.

Otevřená mapa je vhodná pro hru ve čtyřech hráčích. S méně hráči je trochu rozlehlá a v pozdějších fázích hry by nemusel být mezi hráči dostatek interakce.

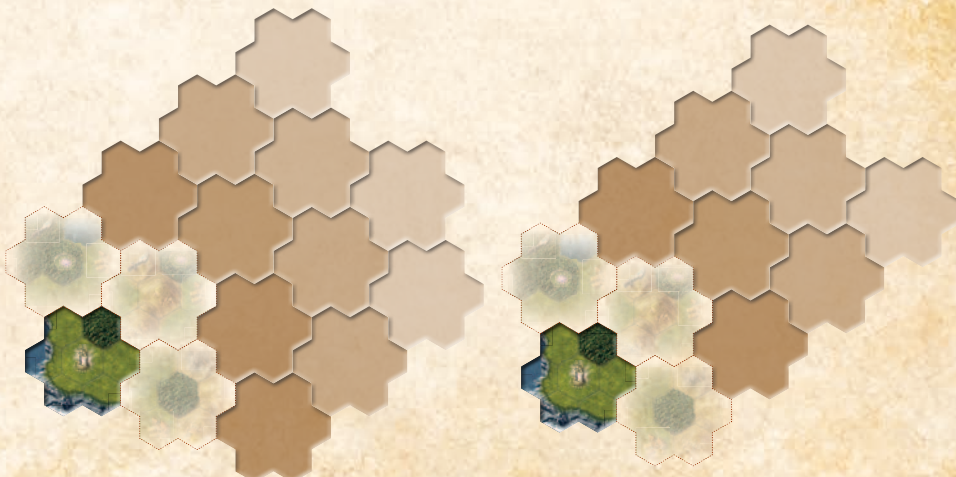


Otevřená mapa s limitem tří nebo čtyř sloupců

Vychází ze stejného tvaru jako otevřená mapa, jen má méně sloupců. Při čtyřech sloupcích se otevírá více doprava než doleva (pro bližší představu se podívejte na uvedené obrázky).

Mapa se čtyřmi sloupci je vhodná pro hru ve třech hráčích, pokud nechcete, aby start byl příliš přečpaný, případně pro hru ve čtyřech, pokud chcete zajistit více interakce.

Obdobně mapa se třemi sloupci se hodí pro hru ve 2 či 3 hráčích, pokud preferujete větší interakci. Budete-li ji hrát ve třech či ve čtyřech, může se stát, že některý hráč na začátku uteče a ostatním na mapě nezbude dostatek míst k prozkoumávání a dobývání.



KOOPERATIVNÍ A SÓLOVÉ SCÉNÁŘE

Ve hře **Mage Knight** si tempo hry určí sami hráči. Pokud někdo spěchá a každé kolo zahraje maximum svých karet, musí se ostatní jeho tempu přizpůsobit, nebo skončí na konci kola s polovinou nepoužitých karet v balíčku. Pokud hráči spolupracují, bylo by pro ně výhodné maximálně využít každý efekt každé karty. Potřeba přizpůsobovat tempo by vymizela a hra by mohla trvat věčně. Proto když se hraje kooperativní nebo sólový scénář, je do hry přidán automatický hráč, aby se tomuto případu zamezilo.

Automatický hráč

Na začátku hry:

- Poté co si hráči vyberou své hrdiny, vyberte jednoho ze zbývajících hrdinů jako hrdinu automatického hráče. Budete potřebovat pouze jeho kartu hrdiny, jeho žeton určující pořadí v rámci kola a jeho startovní balíček 16 karet základních akcí.
- Podívejte se na kartu hrdiny. Na spodní straně karty naleznete tři barevné tečky (například Goldyx tam má zelenou, zelenou a modrou tečku). Dejte tři krystaly odpovídajících barev (jeden za každou barvu) do inventáře automatického hráče. Toto pravidlo se vztahuje jen na automatického hráče. Ostatní hrdinové začínají bez krystalů.
- Zamíchejte hrdinovy karty hráče a automatický hráč je připraven ke hře.

Při vybírání taktik:

- Podívejte se na popis konkrétního scénáře, jakým způsobem si automatický hráč vybírá kartu taktiky na začátku každého kola.

- Automatický hráč nezíská výhodu z dané karty taktiky. Pouze je tím určeno jeho pořadí ve hře. Poskládejte žetony pořadí jako obvykle.

Když je automatický hráč na tahu:

- Pokud je jeho dobírací balíček prázdný, oznámí konec kola. Každý hráč má ještě jeden tah a kolo končí.
- Pokud jeho dobírací balíček není prázdný, otočte vrchní tři karty a dejte je na odkládací balíček karet. Zkontrolujte barvu poslední otočené karty (svrchní karty odkládacího balíčku):
 - Pokud automatický hráč nemá žádný krystal dané barvy ve svém inventáři, jeho tah skončil.
 - Pokud má nějaký krystal dané barvy, otočte tolik dalších karet, kolik má těchto krystalů. Poté jeho tah končí (barva dodatečně otočených karet nehraje roli).

Poznámka: Není-li v dobíracím balíčku dostatek karet, otočte tolik karet, kolik můžete. Ve svém příštím tahu automatický hráč oznámí konec kola.

Při přípravě nového kola:


- Když odstraňujete z nabídky nejnižší kartu pokročilé akce, dejte ji do balíčku automatického hráče a tento balíček poté důkladně zamíchejte.
- Když odstraňujete z nabídky nejnižší kartu kouzla, dejte ji do spodní části balíčku kouzla jako obvykle. Navíc přidejte krystal odpovídající barvě kouzla do inventáře automatického hráče. Na rozdíl od skutečných hráčů může tento hráč mít více než tři krystaly stejné barvy.

Poznámka 1: Automatický hráč většinou nehraje příliš agresivně, a tak máte dostatek času hrát své karty efektivně. Někdy ale vzhledem k náhodným otočením hraje daleko rychleji. Hlídejte si ho a upravujte dle toho tempo své hry!

Poznámka 2: Nad balíčkem automatického hráče a krystaly, které vlastní, máte určitou kontrolu. Může pro vás být výhodné zamezit svou hrou tomu, aby automatický hráč získal karty a krystaly stejné barvy.

Poznámka 3: Balíček karet pro automatického hráče je důvodem, proč jsou všechny kooperativní scénáře koncipovány pro maximálně tři hráče. Chcete-li však hrát i tyto scénáře ve čtyřech, použijte jako náhradu za balíček automatického hráče nějaké jiné karty (například piky jsou zelené, srdce červené, káry bílé a kříže modré...) anebo jen barevné kousky papíru jako náhradu.

Dovednosti v sólové hře

V sólové hře používáte i sadu žetonů dovedností hrdiny automatického hráče. Buď odstraňte soupeřivou interaktivní dovednost (tu se symbolem ) automatického hráče před začátkem hry, nebo ji v případě, že ji doberete v průběhu hry, odložte bokem a vezměte ze sloupce novou.

V každém případě dovednosti zamíchejte a položte je do sloupce lícem dolů vedle karty jeho hrdiny

Pokaždé když váš hráč získá žeton dovednosti, odkryje též jeden žeton automatického hráče a položte jej do společné nabídky. Bude vám k dispozici příště, jakmile budete moci získat další žeton. Pokud se rozhodnete vybrat si takovou dovednost ze společné nabídky, musíte si vzít nejnižší kartu pokročilé akce, tak jako podle běžných pravidel zvyšování úrovně.

TÝMOVÁ PRAVIDLA

Některé scénáře pro čtyři hráče jsou určeny pro hru dvou týmů. Rozdělte hráče do týmů náhodně či dle dohody před tím, než si vyberou své hrdiny.

- Interaktivní dovednosti (ty, které jsou na kartě popisující dovednosti napsány jinou barvou) ignorují vašeho spoluhráče.
- Interaktivní kouzla (ta, která ovlivňují ostatní hráče) nicméně vašeho spoluhráče neignorují. Magie prostě nerozeznává mezi přáteli a nepřáteli.
- Spojenci si nesmí vyměňovat krystaly, artefakty, jednotky atd. Rytíři-mágové jsou velmi individualističtí a je s podivem, že vůbec spolupracují.
- Doporučujeme využívat pravidla pro společný útok na město, nicméně hráči mohou spolupracovat mnoha dalšími způsoby. Můžete se dohodnout, kdo kam půjde, kdo potřebuje jako

kartu taktiky, kdo potřebuje jaké karty z nabídky, konkrétní barvu many z Pramene atd. Nicméně hráči by si neměli sdělovat, jaké karty mají v ruce, a ani si vzájemně radit, jak zahrát své akce (zahrávání karet, použití jednotek atd.). Každý hráč je sám zodpovědný za to, jak hraje.

- Spojenci spolu na konci tahu nesmí sdílet políčko na mapě (kromě měst a portálů). Pokud by se tak stalo, použijte na později příchozího hráče pravidlo o nuceném ústupu.
- Spojenci spolu nesmí bojovat hráč proti hráči.
- Hráč může vstoupit do prázdné pevnosti vlastněné jeho spojencem a verbovat tam jednotky. Pokud se nachází ve spojenecké pevnosti či v jejím sousedství, jeho limit karet v ruce se zvyšuje, ale jen o pevnosti, které vlastní on sám. To znamená, že když se nalézá v sousedství spojenecké pevnosti, ale sám žádnou pevnost nemá, jeho limit karet v ruce se nemění.

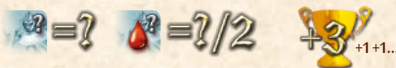
- Při závěrečném bodování má každý tým společné bodování:
 - Základem pro bodování je hodnota slávy hráče s nižší slávou. Hodnota hráče s vyšší slávou v týmu se nebere v potaz.
 - U dosažených úspěchů a podobných bodování skóruje vždy jen hráče, který má vyšší skóre pro danou kategorii. Hráče s menším skóre vždy ignorujte. U *Největšího výprasku* skóruje pouze hráče s větším počtem bodů zranění.
 - Rozdělte tituly jako obvykle (srovnávejte jen vyšší hodnoty v rámci obou týmů).

Poznámka: Vyplatí se, aby se každý hráč týmu soustředil na jiné věci, za předpokladu, že při tom výrazně neztrácí ve slávě či není příliš zraňován.

DOSAŽENÉ ÚSPĚCHY

Největší znalosti

Každý hráč získá 2 body slávy za každou kartu kouzla a 1 bod slávy za každou kartu pokročilé akce ve svých kartách. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů slávy, získá ještě 3 další body slávy, neboť dosáhl **Největších znalostí**. Pokud vícero hráčů dosáhne stejného (nejvyššího) počtu bodů, pak každý z nich získá 1 bod slávy (s výjimkou případu, kdy by tato shoda nastala u hráčů, kteří v této kategorii nedosáhli žádného bodu slávy).



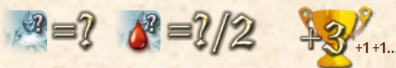
Největší kořist

Každý hráč získá 2 body slávy za každou kartu artefaktu ve svých kartách a 1 bod slávy za každé 2 krystaly ve svém inventáři. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů slávy, získá ještě 3 další body slávy, neboť získal **Největší kořist**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu slávy.



Největší vůdce

Každý hráč získá body slávy v hodnotě celkové úrovně všech svých jednotek. Zraněné jednotky se počítají pouze za polovinu, zaokrouhlovaně dolů. Takže zraněná jednotka 1. úrovně nepřinese žádný bod slávy. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů slávy, získá ještě 3 další body slávy, neboť se stal **Největším vůdcem**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu slávy.



Největší dobyvatel

Každý hráč získá 2 body slávy za každý vlastní žeton štítu na políčku **pevnosti**, **magické věže** nebo **kláštera**. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů slávy, získá ještě 3 další body slávy, neboť se stal **Největším dobyvatelem**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu slávy.



Největší dobrodruh

Každý hráč získá 2 body slávy za každý vlastní žeton štítu na políčku s místem dobrodružství. Hráč, který tímto způsobem získá nejvíce bodů slávy, získá ještě 3 další body slávy, neboť se stal **Největším dobrodruhem**. V případě shody bodů získají dotyční hráči po 1 bodu slávy.



Největší výprask

Každý hráč ztratí 2 body slávy za každou kartu zranění ve svých kartách (nikoliv na jednotkách). Hráč, který takto přišel o nejvíce bodů slávy, ztrácí ještě 3 další body slávy, neboť dostal **Největší výprask** (nebo přichází o 1 bod slávy v případě shody bodů, kromě případu, kdy shoda nastane mezi hráči, kteří nemají ani jednu kartu zranění).



KAPITOLA II. – VARIANTY PRAVIDEL

Varianty pravidel jsou tu od toho, aby hře ještě více přidaly na variabilitě a aby si ji hráči mohli přizpůsobit dle své chuti. Doporučujeme řídit se při výběru pravidel následujícími body:

- Prvních pár her byste měli hrát se standardními pravidly, abyste se do hry pořádně dostali.
- Varianty používejte jen tehdy, když se na tom shodnou všichni hráči.

- Měli byste se dohodnout a jasně oznámit, který scénář a s kterými variantami hrajete, **PŘED TÍM**, než začnete hrát, tedy před volbou hrdinů.
- Nevybírejte si příliš variant zároveň, protože byste mohli při hře zapomenout, která pravidla užíváte a která ne.
- Pokud se vám některá varianta líbí natolik, že s ní hrajete vždycky, můžete se dohodnout, že se pro vaši skupinu stane

standardním pravidlem. Nebudete se tak muset na jejím využití usnášet před každým hraním.

- I když vaše skupina hraje obvykle s variantními pravidly, měli byste od variant upustit, když hru vysvětlujete novému hráči. Hrajte s ním standardní scénář **První průzkum**. Bude mít předpodobně i tak co dělat, aby všechna pravidla zvládl.

DRAŽBA HRDINŮ

Možná se vám jeden z hrdinů zdá silnější nebo prostě více sedí vašemu stylu hry. A v některých scénářích či s některými úpravami pravidel může být některý z hrdinů opravdu o trochu silnější než ostatní. Podle standardních pravidel má hráč, který si vybírá hrdinu jako první, v prvním kole nevýhodu, že si až jako poslední vybírá kartu taktiky. Pokud se vám tato nevýhoda zdá málo, můžete použít následující pravidla:

- Náhodně určete pořadí hráčů pro vybíráání hrdinů (jako ve standardních pravidlech).
- Když si hráč vybere hrdinu, zeptá se ostatních, zda s výběrem souhlasí. Pokud všichni souhlasí, vezme si hrdinu a výběr je za ním.

- Každý z hráčů, který ještě nemá hrdinu, může nesouhlasit a nabídnout za hrdinu jeden či více bodů slávy. Hráč, který si hrdinu původně vybral, musí buďto dorovnat nabídku, nebo se hrdinu vzdát.
- Pokud má zájem více hráčů, musí být nabídka vyšší než předchozí. Hráči se střídají dokola jako v aukci, ovšem s tím, že hráči, jenž je dříve v pořadí výběru, stačí nabídku hráčů za ním pouze dorovnat, nemusí ji překonat.
- Ve chvíli, kdy již nikdo nechce nabídku navýšit, získá hrdinu hráč, který nabídl nejvíce (nebo je nejdříve v pořadí výběru z těch, co nabídli nejvíce), a zaplatí za to slávou. Ostatní neztrácejí nic a v výběru pokračuje následující hráč (případně ten samý hráč, pokud dražbu nevyhrál).

- Označte ztracenou slávu tak, že položíte hráčův žeton štítu na poslední rádek počítadla slávy (například na políčko 118, je-li jeho sláva –2). Hráč je na první úrovni a nic se nestane, když přejede konec posledního řádku. Pokračuje pak na prvním řádku počítadla.
- Karty taktiky hráči vybírají v opačném pořadí, než bylo pořadí výběru hrdinů (bez ohledu na slávu). To by mělo kompenzovat hráče, který byl v dražbách na posledním místě.

VARIABILITA MAP

Tvar mapy a počet dílků

Tvary map a počty dílků ve scénářích jsou jen doporučené. Pokud vám bude nějaký tvar mapy sedět lépe, protože vám vyhovuje méně/více interakce ze začátku hry či později v ní, nebo budete chtít objevovat více dílků či dokonce bojovat s více městy, je to jen na vás.

Náhodná orientace dílků

Orientace nově objevených dílků je normálně pevně daná a hráč nemá žádný vliv na to, jak je dílek orientován. To je v pořádku, hrdinové prostě jen objevují neznámé království a nestaví, řekněme, středověké město v jižní Francii.

Nicméně poté, co se stanete ostřílenými veterány, si možná povšimnete toho, že omezený počet dílků mapy způsobuje, že se některé vzorce rozložení dílků ve hře čas od času opakují. Pokud chcete, můžete použít následující pravidlo:

- Když odkrýváte nový dílek (v průběhu hry nebo na jejím začátku), je jeho orientace náhodná. Přidejte jej k mapě lícem dolů (tak, aby nikdo neviděl, co na něm je) a poté jej otočte podle jakékoli osy (vyberte si osu před tím, než dílek otočíte).

Poznámka: Symboly v rozích na sebe musí pořad navazovat, i když nyní můžete spojit kolečko s hvězdičkou.

Náhodná města

Města mají ve hře jasně danou pozici. Bílé město je vedle jezera s pevností, červené město uprostřed pouště obklopené draky atd.

Takový je herní příběh a města jsou tak odlišena i něčím jiným, než jen svojí posádkou a bonusy. Pokud ale chcete více variability, můžete to udělat i jinak:

- Kdykoliv je odkryt nový dílek s městem, táhněte náhodnou kartu města a položte figurku města dané barvy na středové políčko dílku, bez ohledu na barvu políčka.

*Poznámka: Můžete použít náhodná města i ve scénářích, které nějakou barvu předepisují (například zelené město v **Nocích druidů**). Dílek se používá především kvůli okolí města, ne kvůli městu samotnému. Proto v těchto scénářích použijte předepsaný dílek, ale poté na něj umístěte náhodné město.*

VARIABILITA DNE A NOCI

Každý scénář začíná koly v pořadí Den, Noc, Den, Noc... Pokud si přejete, můžete to změnit, abyste hře dodali variabilitu.

Noční příchod

Hru můžete začít nočním kolem, což je, jak si můžete povšimnout, složitější a náročnější než za Dne. Nejenže je za temné noci těžší

využívat manu a cestovat přes lesy, ale také nevíte, kdo nebo co brání pevnosti a věže a jaká nebezpečí na vás číhají v ruinách.

Pokud toto pravidlo použijete, doporučujeme házet kostky many tak dlouho, dokud na nich není žádná zlatá ani černá strana.

Temnota se blíží

Začínáte denním kolem. Na konci kola hodte dvěma kostkami many. Pokud je alespoň jedna z nich černá, padla Noc a tato Noc vydrží až do konce hry. Pokud ne, pokračujte dalším denním kolem a na jeho konci opět hodte dvěma kostkami.

PŘÁTELŠTĚJŠÍ HRA

Pokud vaše herní skupina není moc soupeřivá, případně pokud spolu hrají zkušenější hráči a nováčci, můžete využít některá či všechna z následujících pravidel.

Žádná interaktivní kouzla

Můžete odstranit ze hry karty kouzel, která postihují ostatní hráče – jedná se o kouzla *Spálení many*, *Blokace many*, *Čtení myšlenek* a *Odčerpání síly* (109–112).

Žádné interaktivní dovednosti

Můžete odstranit ze hry žetony dovedností, které postihují ostatní hráče – ty s následující ikonou (všimněte si též, že mají na kartě popisu dovedností jinou barvu).

Žádný boj hráče proti hráči

Můžete zakázat boj hráče proti hráči. Pokud hráč skončí svůj tah na políčku, na kterém se nachází figurka jiného hráče (kromě města a portálu), použijte na něj pravidlo o nuceném ústupu.

Přátelštější mana

Můžete se rozhodnout, že v průběhu Dne hráč nemůže použít zlatou kostku jako manu určité barvy, pokud se v Prameni nachází nepoužitá mana této barvy. Například je-li v Prameni červená kostka, nelze použít zlatou kostku k posílení červené karty – je třeba použít červenou kostku z Pramene.

Rovněž platí, že zlatou kostku není možné přehazovat nebo ji přetáčet, dokud se v Prameni nachází alespoň jedna kostka many, která není zlatá.

NÁJEZDNÍCI!

Vypořádání se s nájezdníky představuje vedlejší úkol. Můžete je přidat do každého scénáře, abyste si je trochu okořenili.

Království je těžce zkoušené nájezdy. Utlačovaní lidé jsou velmi podezíraví a nikomu nevěří.

- Všichni hrdinové začínají s pověstí -2 (tedy postihem -1 pro vyjednávání).
- Na konci každého Dne hodte kostkou za každé políčko, na kterém byl poražen *drancující nepřítel*. Pokud na kostce padne teplá barva (červená, zelená či zlatá), přidejte na políčko nový žeton.

- Pokud padne zlatá, přidejte na políčko jeden hnědý žeton k obvyklému zelenému či červenému žetonu. Pokud se rozhodnete bojovat, musíte bojovat s oběma nepřáteli. Políčko považujte za obsazené drancujícím nepřítelem, dokud obsahuje alespoň jeden žeton. Za každý poražený žeton získáváte +1 k pověsti.
- Na konci každé Noci udělejte to samé, nyní ale použijte jen studené barvy (bílou, modrou a černou). Hnědý žeton navíc přidejte, pokud padla černá kostka.

Hordy nájezdníků!

Toto je ještě extrémnější verze varianty *Nájezdníci!*

- Všichni hrdinové začínají s pověstí -4 (tedy postihem -2 pro vyjednávání).
- Na konci každého Dne a Noci hodte kostkou za každého poraženého *drancujícího nepřítele* jako v případě uvedeném výše. Nicméně žeton přidejte vždy. Pokud ve Dne padne teplá barva či v Noci studená, přidejte ještě jeden hnědý žeton.

INTERAKTIVNÍ BOJ

V této variantě jiný hráč nejenže dohlíží nad soubojem, ale může také činit drobná rozhodnutí. Boj je pak méně předvídatelný a může se stát pravým soubojem schopností.

- Toto variantní pravidlo se uplatní pokaždé, když hráč začíná boj s jediným nepřítelem (je jedno, jestli je to drancující nepřítel, nestvůra v podzemí či jediný obránce města po předchozích útocích atd.).
- Když se tak stane, hráč po pravici aktivního hráče si vezme kostku many (nikoliv z banku) a tajně si na ní nastaví barvu. Schová ji pod ruku tak, aby bojující hráč nemohl zvolenou barvu vidět.
 - Bílá barva přidává nepříteli +1 ke zbroji ve fázi obléhacích a střeleckých útoků.
 - Červená přidá nepříteli +1 k útoku.

- Modrá přidá nepříteli +1 ke zbroji ve fázi útoku.
- Ve všech výše zmíněných případech získá hrdina o jeden bod slávy navíc, pokud nepřítele porazí.
- Pokud je barva černá (nebo zelená či zlatá, pokud jste udělali chybu), nepřítel nezíská žádný bonus, ale bojující hráč nezíská žádnou slávu navíc.
- Hráč, který kostku nastavil, ji odkryje ve fázi, ve které bude bonus mít účinek. Na začátku fáze obléhacích a střeleckých útoků tak buď odkryje kostku, nebo řekne: „Není to bílá.“ Na začátku fáze bloku opět buď odkryje kostku, nebo řekne: „Není to červená.“ Na začátku fáze útoku pak kostku odkryje vždy (pokud tak již neučinil dříve).

Poznámka: Tuto variantu doporučujeme především pro hru ve dvou hráčích. Když ji použijete, vyplatí se sledovat herní styl protihráče. Někdy můžete nastavením kostky na bílou stranu zabránit protihráči zastřelit nepřítele, někdy mu můžete způsobit značné problémy posílením nepřijemné speciální schopnosti a někdy můžete zajistit přežití nepřítele posílením jeho obrany (obzvlášť má-li nějakou odolnost). Na druhou stranu někteří hráči budou útočit s rezervou a změna zbroje či útoku o 1 výsledek boje nezmění. Jen přidáte soupeři jeden bod slávy navíc.

VÍCE MOŽNOSTÍ STAVBY BALÍČKU

Pokud máte pocit, že byste rádi více pracovali se svým balíčkem během hry, můžete využít jednu z následujících variant. Nedoporučujeme je zařazovat v prvních několika hrách. Při použití těchto pravidel také síla vašeho hrdiny roste rychleji a možná by pak nebylo špatné upravit si náročnost hry zvýšením úrovně měst.

Poznámka: Pokud hrajete některou z následujících variant ve čtyřech a především pokud se karty umožňující získat karety pokročilých akcí dostanou brzy do hry, může se vám stát, že vám dojde balíček karet pokročilých akcí. Pokud se tak stane, jako první to postihne nabídka karet z klášterů (nedávejte do ní karty, pokud již žádné nezbyvají). Pokud není dost karet na doplnění nabídky pokročilých akcí, tak jich použijte tolik, kolik to jen jde. Pokud již nezbyvají žádné karty, hráč, který si jednu má vzít, nedostane nic.

Vylepšování akcí

Tato varianta umožňuje nejen vylepšit si svůj balíček, ale dává i malou výhodu hráčům, kteří jsou pozadu za ostatními.

- Na konci každé Noci kromě té poslední (tedy dvakrát ve standardním šestikolovém scénáři) otočte o jednu kartu pokročilých akcí více, než je počet hráčů ve hře.
- Hráči by si poté měli projít svůj balíček a spočítat svoji sílu. Použijte na to první tři řádky karty *Vyhodnocení dosažených úspěchů*. Hráč má:

- Dva body za každý artefakt či kouzlo.
- Jeden bod za kartu pokročilé akce.
- Jeden bod za každý krystal.
- Tolik bodů, kolik je součet úrovní jeho jednotek (zraněné jednotky se počítají za polovinu, zaokrouhleno nahoru).
- K tomu připočtete 3 body za každou úroveň nad úroveň hráče s nejnižší úrovní a označte výsledek.
- Poté si, počínaje hráčem s nejméně body (v případě remízy hráčem s méně body slávy, a pokud ani to nerozhodne, hráčem, který hrál později v posledním kole), každý hráč může (ale nemusí) vybrat jednu z vyložených karet pokročilých akcí a přidat si ji do balíčku. Zároveň musí vyřadit ze hry jednu ze svých karet akcí (základních či pokročilých). Nová karta musí mít buď stejnou barvu, anebo musí být stejného typu (mít stejnou aspoň jednu z ikon v levém horním rohu) jako karta vyřazená ze hry.
- Poté jsou karta či karty, které si nikdo nevybral, odloženy do spodu balíčku karet pokročilých akcí.
- Hráči by si měli zamíchat své balíčky před tím, než začne další kolo.

Poznámka: Tato varianta by se vám mohla líbit, pokud preferujete pomalejší tempo hry. Umožňuje jednou či dvakrát během hry (dle počtu kol) projít balíček karet a určit, co potřebujete vylepšit. Pokud se na tom domluvíte, tak si hráč může prohlédnout i balíčky ostatních hráčů. V průběhu hry na to není moc čas.

Draft na začátku hry

Tato varianta podporuje dlouhodobé plánování. Naplánujete si vylepšení pro svého hrdinu dopředu a svá rozhodnutí ve hře můžete upravovat tak, aby odpovídala vašemu plánu.

- Poté co jsou rozděleni hrdinové (ale před tím, než je poskládána mapa, hozeno kostkami a vyloženy nabídky), rozdejte každému hráči čtyři karty pokročilých akcí.
- Každý hráč si vybere jednu z karet a dá si ji bokem, zbytek poté posune hráči po směru hodinových ručiček.
- Takto pokračujte, dokud každý hráč nemá tři karty. Karty, které si nikdo nevybral, zamíchejte zpět do balíčku karet pokročilých akcí.
- Hráči tyto karty drží tajně na nějakém bezpečném místě (ideálně mimo hrací stůl, aby si je omylem nezamíchali do svého balíčku).
- Na konci každého kola Dne, když si hráči míchají balíčky, si každý hráč vybere jednu z těchto karet a zamíchá si ji do balíčku.

Poznámka: Tato pravidla můžete použít, i pokud má scénář méně než šest kol. Hráči prostě některé z draftovaných karet nepoužijí.

ÚROVNĚ MĚST

Úrovně měst pro daný scénář jsou určeny v popisu scénáře. Jakmile budete zkušenější, můžete si zvýšit úroveň měst, zvláště při užívání pravidel pro společný útok na město. Brzy uvidíte, že i město s úrovní 11 může být dobyto jediným hráčem, pokud má skutečně silné karty a armádu vhodnou pro dobývání měst.

Megapole

Pokud máte pocit, že ani města s nejvyšší úrovní pro vás už nejsou výzvou, nebo si chcete hru jen trochu zpestřit, můžete z jednoho z měst udělat megapoli.

Poznámka: Je to možné jen ve scénářích se třemi a méně městy.

- Jakmile se domluvíte na úrovni měst, domluvte se i na úrovni **megapole**. Může to být jakékoliv číslo mezi 2 a 24. Toto číslo nemusí být nutně vyšší než 11.
- Megapole by vždy měla být posledním odkrytým městem ve hře.
- Když odhalíte megapoli, umístíte její figurku a vezmete si její kartu města jako obvykle. Poté náhodně vyberte jednu z nepoužitých karet měst a vyložte ji napravo od již vyložené karty města. Vezměte také figurku města příslušné barvy a položte ji na mapu jedno políčko napravo od figurky prvního města. Terén (a v případě zeleného města také symbol) na políčku zakrytém figurkou města ignorujte.
- Nastavte úroveň každého města jako polovinu úrovně megapole. Pokud je toto číslo liché, město nalevo bude mít úroveň vyšší a město napravo nižší (úroveň megapole je tak součtem úrovní obou měst). Vezměte žetony posádky obou měst a dejte je dohromady jako jednu posádku megapole (nezáleží na tom, který žeton je tažen za které město).



- S megapoli zacházejte jako s jedním velkým městem:
 - Pokud se nacházíte na jakémkoliv políčku sousedícím s jedním z políček megapole, otočte žetony posádky celé megapole.
 - Na megapoli můžete útočit z jakéhokoliv políčka sousedícího s jedním z políček megapole.
 - Bojujete s celou posádkou megapole najednou. Všechny její jednotky získávají díky megapoli schopnost *Opevnění* a užívají výhod bonusů z obou měst současně.
 - V případě společného útoku na město mohou být přiváni hráči stojící na políčku sousedícím s jedním z políček megapole. Zamíchejte a náhodně rozdělte všechny nepřátele, nehraje roli, kdo stojí u jaké části megapole.
 - Megapole je dobyta v okamžiku, kdy jsou poraženi všichni její obránci. Určete vůdce města jako obvykle.
- Pokud je megapole dobyta, považujte ji za jedno velké město. Hráč musí dát svoji figurku na jednu z karet měst, aby označil, ve které části se nachází. V průběhu svého tahu se může pohnout z jedné části města do druhé (za cenu standardního pohybu ve městě – 2 bodů), anebo opustit megapoli vstupem na políčko, které sousedí s částí města, ve které se nachází. Abyste mohli vyzvat drancujícího nepřítele k boji přímo z města, musíte být na políčku sousedícím s políčkem s nepřítelem.
- Bez ohledu na to, ve které části města se hráč nachází, může během vyjednávání využít možnosti nabízené oběma městy.
- Během bodování se megapole počítá jako jedno město (při bodování se totiž úroveň města nebere v potaz).
- Pokud se rozhodnete hrát hru se dvěma megapolemi, přidejte náhodné město k prvnímu odkrytému městu. Zbývá dvě města půjdou automaticky na druhý odkrytý dílek s městem, a to i v případě, že by na něm bylo město barvy, kterou jste přidali do první megapole.

KAPITOLA III. – SEZNAM SCÉNÁŘŮ

PRVNÍ PRŮZKUM

- **Počet hráčů:** 2 až 4 (plus sólo varianta).
- **Typ:** Mírně soupeřivý.
- **Délka:** 3 kola (2 Dny a 1 Noc).
- **Cíl:** Tréninkový scénář. Důrazně jej doporučujeme, kdykoliv někteří z hráčů hraje hru poprvé, protože představuje přirozenou cestu učení se pravidlům a jejich pochopení.

Ve své první misi jste vysláni do neznámé části Atlantského království, abyste našli hlavní město. Toť vše. Veškerá sláva, znalosti či poklady, které při hře získáte, jsou jen a jen vaše.

Detailní popis tohoto scénáře najdete v **Průvodci hrou**. Zde je stručný výtah:

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V bez omezení.
- **Dílky venkova:** 8, 9 či 11 (seřazeny podle čísel).
- **Hlavní dílky měst:** 1.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2.
- **Města:** Města v tomto scénáři nemohou být dobyta a nelze do nich vstoupit.

Zvláštní pravidla:

- Hráč získá 1 bod slávy pokaždé, když odkryje nový dílek mapy (libovolného typu).
- Boj hráče proti hráči není povolen (pokud se hráči nedohodnou jinak).
- Při první hře by měla být v nabídce alespoň jedna jednotka se symbolem vesnice 🏠 (nachází se na levé straně karty). Pokud tomu tak není, zamíchejte karty a rozdejte je znovu.
- Elitní (zlaté) jednotky se v tomto scénáři nepoužívají.
- Kouzla a karty pokročilých akcí by neměly být vyloženy před tím, než jsou poprvé potřeba.

Konec hry

Jakmile jeden z hráčů odkryje dílek s městem, všichni hráči (včetně něj) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Použijte standardní bodování dosažených úspěchů. Hráč s největší slávou je vítězem. Při shodném počtu bodů hráči vítězství sdílí.

Sólo varianta

Pokud si chcete vyzkoušet svůj první scénář v sólo variantě, hrajte s osmi dílky venkova (tak jako při variantě pro dva hráče), ale upravte délku hry na čtyři kola (dva Dny a dvě Noci).

Použijte pravidla pro automatického hráče (viz strana 15) a speciální pravidla pro výběr taktik ze scénáře *Sólové dobývání* (strana 19). Při závěrečném bodování neudělujte žádné tituly.

Pokud se chcete jen seznámit s herními mechanismy, můžete si svou první hru vyzkoušet bez automatického hráče a užít si ji jen se svým hrdinou bez tlaku, který by na vás automaticky hráč vyvíjel.

PLNÉ DOBÝVÁNÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soutěživý.
- **Délka:** 6 kol (3 Dny a 3 Noci).
- **Cíl:** Standardní scénář, ve kterém využijete vše, co hra nabízí. Může být dlouhý, obzvlášť hraji-li jej čtyři nezkušení hráči.

Vaším úkolem je najít a dobyt všechna města za tři Dny a tři Noci. Každý z vás jede sám na sebe a jako obvykle se snaží nashromáždit co nejvíce slávy, znalostí a kořisti. Naštěstí pro vás je dobývání měst skvělým způsobem, jak si vydobýt slávu!

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2), Tvar V (3) nebo Otevřená (4).
- **Dílky venkova:** 8, 9 nebo 11.
- **Hlavní dílky měst:** 2, 3 nebo 4 (stejný počet jako počet hráčů).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 či 3 (o jeden méně, než je počet hráčů).
- **Města:** Každé odkryté město má úroveň 4.

BLESKOVÉ DOBÝVÁNÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soutěživý.
- **Délka:** 4 kola (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Kratší scénář, který využívá většiny mechanismů standardní hry, ale je rychlejší.

Vaším úkolem je opět dobyt všechna města. Máte na to jen dva Dny a dvě Noci, takže jste byli obdařeni silou navíc. A opět – kdo bude mít na konci nejvíce slávy, vyhrál.

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče):


- **Mapa:** Tvar V (2), Tvar V (3) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4).
- **Dílky venkova:** 6, 7 nebo 9.
- **Hlavní dílky měst:** 2, 3 nebo 4 (stejný počet jako počet hráčů).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 či 3 (o jeden méně, než je počet hráčů).

SÓLOVÉ DOBÝVÁNÍ

- **Počet hráčů:** 1.
- **Typ:** Sólóvá.
- **Délka:** 6 kol (3 Dny a 3 Noci).
- **Cíl:** Soliterní hra. Vhodná též pro hráče, který chce porozumět hře před tím, než ji bude učit ostatní.

Ano, je to pravda. Nyní jsi osamocen. Ale Rada stále požaduje, aby města byla dobytá. Hodně štěstí!

Příprava hry (pro 1 hráče)

- **Mapa:** Tvar V.
- **Dílky venkova:** 7.
- **Hlavní dílky měst:** 2.
- **Hlavní dílky bez měst:** 2.
- **Města:** První odkryté město má úroveň 5, druhé úroveň 8.
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Obecné principy*).
- **Karty a dovednosti:** Odstraň 4 soupeřivá kouzla (karty kouzel číslo 109–112) a jednu interaktivní dovednost (označenou symbolem ) ze sady dovedností hráče.

Konec hry

Jakmile jsou dobyt všechna města, všichni hráči (včetně toho, který dobyl poslední město) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Použijte standardní bodování dosažených úspěchů. Navíc obodujte města tak, jak je uvedeno na druhé straně karty *Vyhodnocení dosažených úspěchů*.

- Hráč dostane 7 bodů slávy za každé město, ve kterém je vůdcem.
- Hráč dostane 4 body slávy za každé město, ve kterém sice není vůdcem, ale má na kartě tohoto města alespoň jeden svůj žeton štítu.
- Hráč, který za města dostane nejvíce bodů, dostane navíc +5 bodů slávy jako *Největší dobyvatel měst* (+2, pokud hráči titul sdílí).

Pokud jste dobyli všechna města, vaše mise byla úspěšná. V každém případě je vítězem hráč s nejvíce body slávy.

Varianty

Pokud jste zkušení hráči, můžete si zvýšit úroveň měst. Ale pozor! Is doporučeným nastavením se jedná o dlouhou hru!

Týmová varianta

Hrajete-li ve čtyřech, můžete si vyzkoušet týmovou variantu (viz sekce *Obecné principy*).

V takovém případě se můžete rozhodnout ponechat ve hře všechna čtyři města, nebo využít pravidla o společném útoku na město, použít jen dva dílky mapy s městy a jejich úroveň nastavit na 10 či výše. Nebo můžete hrát se dvěma megapolemi (viz sekce *Varianty*).

- **Města:** Každé odkryté město má úroveň 3.

Zvláštní pravidla

- Hráči začínají s 1 bodem slávy. Pokaždé když skočíte na další řádek počítadla slávy, přidejte si 1 bod slávy navíc.
- Hráči začínají s pověstí +2 (mají tedy bonus k vyjednávání +1 hned od začátku hry).
- Elitní (zlaté) jednotky se v tomto scénáři nepoužívají.
- V Prameni je o kostku many navíc a v nabídce jednotek o jednotku navíc oproti standardním pravidlům.

Konec hry

Jakmile jsou dobyt všechna města, všichni hráči (včetně toho, který dobyl poslední město) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Obodujte úspěchy a města (obě strany karty *Vyhodnocení dosažených úspěchů*) jako ve standardním scénáři *Plné dobývání*.

Varianty

Můžete si uzpůsobit výši úrovní měst dle svých preferencí.

Zvláštní pravidla

- Když si bereš karty taktiky, vždy si vybíráš první. Automatický hráč si poté vezme náhodně jednu ze zbývajících karet.
- Na konci Dne i Noci odstraň obě použité karty taktiky ze hry. To znamená, že každá karta taktiky bude v průběhu hry použita právě jednou.

Konec hry

Jakmile jsou dobyt všechna města, máš poslední tah (automatický hráč ne).

Bodování

Pokud dobudeš všechna města, jsi vítězem. Pokud ne, selhal jsi. V každém případě si můžeš spočítat body, abys viděl, jak sis vedl. Jako základ použij svou slávu. Poté použij standardní bodování dosažených úspěchů kromě toho, že se neudělují tituly.

Poté oboduj splnění cíle a čas, který ti splnění zabralo. Podívej se na druhou stranu karty *Vyhodnocení dosažených úspěchů*:

- Přidej 10 bodů za každé dobyté město.
- Přidej dalších 15 bodů, pokud jsi dobyl všechna města.
- Pokud jsi skončil hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidej 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidej 1 bod za každou kartu v balíčku karet automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud ještě nebyl ve tvém posledním kole zahlášen konec kola, přidej ještě dalších 5 bodů.

Varianty

Můžeš si nastavit úroveň měst tak, aby představovala dostatečnou výzvu. Můžeš použít i megapoli (viz sekce *Varianty*).

Další sólóvé mise


Toto je standardní sólóvá mise. Pokud si to ale budeš přát, můžeš si zahrát jakýkoliv ze scénářů jako sólóvý. Prostě využij stejnou přípravu hry a stejná speciální pravidla jako v tomto scénáři.

PLNÁ SPOLUPRÁCE

- **Počet hráčů:** 2 nebo 3.
- **Typ:** Kooperativní.
- **Délka:** 6 kol (3 Dny a 3 Noci)
- **Cíl:** Standardní kooperativní scénář – ultimátní výzva pro hráče, kteří chtějí porazit hru společnými silami.

Vášim úkolem je dobýt všechna čtyři města. Budete hrát jako tým a jako tým budete i odměněni – podle vašeho nejslabšího článku a největších úspěchů.

Příprava hry (pro 2 nebo 3 hráče)

- **Mapa:** Otevřená.
- **Dílky venkova:** 8 či 10.
- **Hlavní dílky měst:** 3 nebo 4 (o jeden více než počet hráčů).
- **Hlavní dílky bez měst:** 2 či 3 (stejný počet jako počet hráčů).
- **Města:** Města mají úroveň 5, kromě toho odkrytého jako poslední. To má hodnotu 8 (při hře 2 hráčů) nebo 11 (při hře 3 hráčů).
- **Automatický hráč:** Ve hře je jeden standardní automatický hráč (viz sekce *Obecné principy*).
- **Karty a dovednosti:** Odstraň 4 soupeřivá kouzla (karty kouzel číslo 109–112) a jednu interaktivní dovednost (označenou symbolem ) ze sady dovedností hráče.

Zvláštní pravidla

- Když si berete karty taktiky, automatický hráč si nejprve vezme náhodnou kartu a teprve poté si mohou vybrat hráči.
- Na konci Dne i Noci se dohodněte a odstraňte ze hry jednu kartu taktiky použitou hráči (ne automatickým hráčem). To nemusíte dělat na konci posledního Dne a poslední Noci.
- Použijte týmová pravidla – jste jeden velký tým (viz sekce *Obecné principy*).

Konec hry

Jakmile jsou dobyta všechna města, všichni hráči (kromě automatického hráče) mají jeden poslední tah.

Bodování

Pokud dobudete všechna čtyři města, jste všichni vítězi. Pokud ne, všichni jste selhali. V každém případě si můžete spočítat body, abyste viděli, jak jste si vedli.

Máte jedno skóre pro celý tým. Jako jeho základ použijte slávu hráče s nejnižším počtem bodů slávy. Poté použijte standardní bodování dosažených úspěchů, s výjimkou toho, že:

- V každé kategorii bodujete jen hráče s nejvíce body (nebo nejvíce negativními body v případě *Největšího výprasku*).
- Nejsou udělovány žádné tituly.

Poté obodujte splnění cíle a čas, který vám splnění zabralo. Podívejte se na druhou stranu karty *Vyhodnocení dosažených úspěchů*.

- Přidejte 10 bodů za každé dobyté město.
- Přidejte dalších 10 bodů, pokud je každý hráč vůdcem alespoň v jednom městě.
- Přidejte dalších 15 bodů, pokud jste dobyli všechna města.
- Pokud jste skončili hru jedno či více kol před vypršením časového limitu, přidejte 30 bodů za každé takové kolo.
- Přidejte 1 bod za každou kartu v dobíracím balíčku automatického hráče (která nebyla ještě toto kolo otočena).
- Pokud nebyl ve vašem posledním kole zahášen konec kola, přidejte ještě dalších 5 bodů.

Varianty

Můžete si nastavit úroveň měst tak, aby pro vás představovala dostatečnou výzvu. Při hře ve dvou může být poslední město megapolí (viz sekce *Varianty*).

Můžete se také domluvit, že při bodování se počítá u úspěchů vždy do nejnižší skóre. To vede k tomu, že se budete snažit rozvíjet hrdiny rovnoměrně, místo toho, abyste šli cestou jejich specializace (u *Největšího výprasku* se ale opět počítá největší bodový postih).

BLESKOVÁ SPOLUPRÁCE

- **Počet hráčů:** 2 nebo 3.
- **Typ:** Kooperativní.
- **Délka:** 4 kola (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Zkrácený kooperativní scénář, který využívá většiny mechanismů hry, ale je jednodušší a kratší.

Vášim úkolem je opět dobýt všechna města. Máte na to jen dva Dny a dvě Noci, takže jste byli obdařeni zvláštními silami navíc.

Uplatní se všechna pravidla a příprava hry jako v *Plné spolupráci* s následujícími modifikacemi.

Příprava hry (pro 2 nebo 3 hráče)

- **Dílky venkova:** 7 nebo 8.
- **Hlavní dílky měst:** 2 nebo 3 (stejný počet jako počet hráčů).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1 nebo 2 (o jeden méně, než je počet hráčů).
- **Města:** V pořadí, ve kterém jsou města odkryta, mají úroveň 5 a 8 (ve dvou hráčích) nebo 5, 8 a 11 (ve třech hráčích).

Zvláštní pravidla:

- Hráči začínají s 1 bodem slávy. Pokaždé když skočíte na další řádek počítadla slávy, přidejte si 1 bod slávy navíc.
- Hráči začínají s pověstí +2 (mají tedy bonus k vyjednávání +1 hned od začátku hry).
- Elitní (zlaté) jednotky se v tomto scénáři nepoužívají.
- V Prameni je o kostku many navíc a v nabídce jednotek o jednotku navíc oproti standardním pravidlům.

OSVOBOZOVÁNÍ DOLŮ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soutěživý.
- **Délka:** 4 kola (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Kratší scénář podobný *Bleskovému dobývání*, ale s jinými cíli. Bojujete v tunelech!

Doly v tomto přátelském království jsou plné nepřátel. Bez zásoby krystalů nemohou mágově sloužit své zemi. Vydejte se do dolů a získajte je pro mágy zpět!

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2), Tvar V (3) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4).
- **Dílky venkova:** 8, 9 či 11 (dejte ze hry jen dílky bez dolů).
- **Hlavní dílky měst:** 1 (vždy červené město).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 nebo 3 (jeden bez dolů je vždy mezi odstraněnými).
- **Města:** Město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.

Zvláštní pravidla

- Když jsou odkryty doly, položte na ně zelený (v případě dílku venkova) či červený (v případě hlavního dílku) žeton nepřitele lícem nahoru. K němu vždy přidejte jeden hnědý žeton lícem dolů. To jsou nepřátelé ovládající doly (jeden z nich je schován v hlubinách dolů). Umístěte žetony tak, aby byla vidět zadní strana hnědého žetonu, aby žetony bylo možné odlišit od drancujících nepřátel.
- Abyste doly osvobodili, musíte do nich na příslušném políčku vstoupit (prostřednictvím vaší akce). Bojujete s oběma nepřáteli. Uplatní se noční pravidla, stejně jako při boji v podzemí (ale můžete využívat své jednotky). Pokud neporazíte oba nepřátele, zbývající žetony (eventuálně žeton) zůstávají na políčku. Můžete s nimi bojovat později.
- Ten, kdo porazí posledního nepřitele, doly osvobodí. Označí je svým žetonem a přidá si +1 ke své pověsti (+2, pokud se doly nachází na hlavním dílku).
- Dokud nejsou doly osvobozeny, neprodukují žádné krystaly. Jakmile jsou osvobozeny, začnou fungovat normálně (stane se tak ihned, takže osvoboditel získá jeden krystal v tahu, ve kterém doly osvobodil).
- Na začátku každého Dne i Noci dostává hráč jeden krystal za každé doly, které již osvobodil, a to bez ohledu na to, kde na mapě se právě nalézá. Je to prostě dar od vděčných horníků.

Poznámka: Pokud nemáte dostatek hnědých žetonů, využijte něco jako náhradu za hnědá monstra, která jsou již na mapě, ale nejsou ještě otočena. Vytáhněte nový hnědý žeton, pokud má dojít k odkrytí tohoto žetonu.

Konec hry

Jakmile jsou odkryty všechny dílky mapy a osvobozeny všechny doly, všichni hráči (včetně toho, který osvobodil poslední doly) mají jeden poslední tah. Pokud v jeho průběhu skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud jste osvobodili všechny doly, vaše mise byla úspěšná. V každém případě použijte standardní bodování úspěchů s následujícím dodatkem:

- Hráč získá 4 body slávy za své doly na dílcích venkova a 7 bodů na hlavních dílcích.
- Hráč, který takto získá nejvíce bodů slávy, dostane dalších 5 bodů slávy jako *Největší osvoboditel*.

NOCI DRUIDŮ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Mírně soupeřivý či Soupeřivý.
- **Délka:** 4 kola (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Kratší scénář podobný *Bleskovému dobývání*, ale s jinými cíli. Na jak velkou výzvu si troufáte?

Všimli jste si na kouzelných mýtinách zdejšího království záhadných obelisků s vyrytými runami? Jděte a prozkoumejte je!

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2), Tvar V (3) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4).
- **Dílky venkova:** 8, 9 nebo 11 (dejte ze hry jen dílky bez kouzelných mýtin).
- **Hlavní dílky měst:** 1 (vždy zelené město).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 nebo 3 (o jeden méně, než je počet hráčů).
- **Města:** Město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.

Zvláštní pravidla

- Pokudé, když skončíte pohyb na **kouzelné mýtině**, můžete ji aktivovat – položte na ni svůj žeton štítu. Na každé **mýtině** může být více žetonů, ale pouze jeden od každého hráče.
- Během první Noci můžete jednou provést vyvolávání. Nesmíte být na obydlém místě a vyvolávání se počítá jako vaše akce pro daný tah. Vyvoláte jednu nestvůru za každou **mýtinu**, na níž máte svůj žeton – táhněte příslušný počet hnědých žetonů a bojíte.
 - Nepřátelé, které porazíte, vám přinesou dvojnásobek slávy.
 - Nepřátelé, kteří přežijí, po boji zmizí (zranění, která vám v boji udělí, však nikoli).
 - Bez ohledu na to, kolik nepřátel jste porazili, získáte náhodný krystal za každou vyvolanou nestvůru (hodte si za každou kostkou jako v podzemí).
- Na konci první Noci odeberte všechny žetony z **mýtin**. Hráči si mýtiny musí znovu označit, pokud je chtějí využít pro vyvolávání v rámci druhé Noci.
- Ve druhé Noci opakujte postup z první Noci, jen si místo hnědých táhněte červené nepřátele. Sláva za ty, které zabijete, je opět dvojnásobná a za každého zabitého nepřítele získáte dva náhodné krystaly.

Konec hry

Použijte standardní bodování dosažených úspěchů. Hráč s největší slávou je vítězem.

Varianty

Můžete hrát soupeřivější variantu. **Mýtiny** mohou mít limit pouze jednoho (ve hře 2 hráčů) či dvou (při hře 3 či 4 hráčů) žetonů štítu. Pokud již na **mýtině** leží maximální počet žetonů, vyměňte jeden ze žetonů, které na ní leží, za svůj.

V méně hráčích můžete hrát i epickou variantu na 3 Dny a 3 Noci. Použijte všechny dílky venkova a hlavní dílky bez měst. Také na konci druhé Noci odstraňte z mýtin žetony štítu. Ve třetí Noci vyvoláváte jeden červený a jeden hnědý žeton za každý svůj štít na kouzelné mýtině a získáte tři krystaly za každý pár nepřátel.

VLÁDCI PODZEMÍ

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Soupeřivý.
- **Délka:** 5 kol (3 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Kratší scénář podobný *Bleskovému dobývání*, ale s jinými cíli. Vzhůru do podzemí!

Mysleli jsme si, že tuto zemi ovládneme. Není tomu tak. Pod královstvím se táhnou rozsáhlé podzemní chodby. Nevíme, kdo je vykopal, ale to je nyní jedno. Jděte a ovládněte je!

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (2), Tvar V (3) nebo Otevřená s limitem 4 sloupců (4).
- **Dílky venkova:** 8, 9 nebo 11 (dejte ze hry jen dílky bez podzemí).
- **Hlavní dílky měst:** 1 (vždy modré město).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 nebo 3 (vždy použijte pouštní dílek s **klášterem a hrobkou**).
- **Města:** Město je přátelské. Každý z hráčů si na něj dá jeden žeton štítu, ale nikdo není vůdcem.

Zvláštní pravidla

- Kdykoli hráč odkryje dílek s vesnicí, vybere si přístupné políčko (ne bažinu) sousedící s touto vesnicí, které na sobě nemá žádné zvláštní místo (toto políčko může dokonce ležet na sousedním dílku). Od této chvíle se na tomto políčku nachází tajný vstup do podzemí. Abyste jej označili, položte na něj lícem dolů hnědý žeton.
- Tajný vstup do podzemí funguje stejně jako běžné **podzemí** (podívejte se na jeho kartu popisu). Když jej dobudete, označte si jej žetonem a vezměte si odměnu. Pokud selžete, odhodte tento žeton a místo něj na stejné políčko položte nový hnědý žeton.
- Stejná pravidla se uplatní pro **kláštery**, ale v tomto případě položte na sousedící políčko červený žeton, abyste označili místo tajné hrobky.
- Tajná hrobka funguje stejně jako běžná **hrobka**.
- Do dobytých **podzemí** a **hrobek** (jak běžných, tak tajných) nelze v tomto scénáři znovu vstoupit, abyste získali více slávy.
- Všechna dobytá **podzemí** jsou propojená se všemi **hrobkami** (včetně tajných).
 - Pokud jste se během svého pohybu dostali na políčko s dobytým **podzemím** či **hrobkou**, můžete se přesunout na jakékoliv jiné políčko s dobytým **podzemím** či **hrobkou**.
 - Tato dvě políčka nemusí být stejná (můžete cestovat z běžného **podzemí** do tajné **hrobky** atd.).
 - Za přesun zaplatíte 2 body pohybu a k tomu 1 bod pohybu za každé políčko, o které se přesunete.
 - Cestovat lze pouze přes odkrytá políčka a je nutné vyhnout se jezerům a bažinám. Pokud toto nelze splnit, nejde na dané místo cestovat.

Konec hry

Jakmile jsou odkryty všechny dílky mapy a dobytá všechna **podzemí** a **hrobky**, všichni hráči (včetně toho, který dobyl poslední **podzemí** či **hrobku**) mají jeden poslední tah. Pokud v průběhu těchto posledních tahů skončí kolo, hra končí ihned.

Bodování

Pokud jste dobyli všechna podzemí a hrobky, vaše mise byla úspěšná. V každém případě použijte standardní bodování dosažených úspěchů s následujícím dodatkem:

- Když dobudete dobrodružství, obodujte i tajná **podzemí** a **hrobky**. Všechna **podzemí** a **hrobky** dávají 4 body slávy místo 2.
- Místo titulu *Největšího dobrodruha* se uděluje titul *Největšího prolézače podzemí* a tento má hodnotu 5 bodů slávy (2 body, když jej hráči sdílejí).

OBSAĎ A UDRŽÍ!

- **Počet hráčů:** 2 nebo 4 (týmová varianta).
- **Typ:** Velmi soupeřivý.
- **Délka:** 4 kola (ve 4 hráčích) nebo 6 kol (ve 2 hráčích).
- **Cíl:** Velmi soupeřivý scénář plný příležitostí k tomu, aby se hráči spolu střetli v boji. Vítězné body jsou místo za slávu udělovány za vlastněná místa.

Rada nicoty tě vyslala do problematické provincie, abys ji zpacifikoval. Hmm... Rada... Popravdě jen určitá (samozřejmě ta správná) část Rady. Druhá (samozřejmě zlovolná) část Rady však chce získat provincii pro sebe. Měj se na pozoru a nedovolj to!

Příprava hry (pro 2 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Předem definovaná (viz obrázek). Použijte startovní dílek B a k němu přiložte tři dílky venkova. Na předem dané pozice pak přijdou další dva dílky venkova a 4 hlavní dílky (můžete je rovnou položit licem dolů na stůl při přípravě hry).



- **Dílky venkova:** 5 (všechny s pevnostmi a věžemi).
- **Hlavní dílky měst:** 1 (vždy bílé město).
- **Hlavní dílky bez měst:** 3 (všechny s pevnostmi a věžemi).
- **Města:** Město bylo přátelské, ale jeho brány jsou nyní zavřené. Nesmíte do něj vstoupit.
- **Jednotky:** Odstraňte jednotky úrovně IV (ty, které mohou být najímány jen ve městech) z balíčku elitních jednotek.

Zvláštní pravidla

- V první polovině hry tvoříte nabídku jednotek ze základních (se stříbrným rubem) jednotek. Ve druhé polovině hry (od třetího kola při hře ve čtyřech a od čtvrtého kola při hře ve dvou) tvoříte nabídku jak ze základních, tak z elitních jednotek.
- Jednotky, které lze najímat v **kláštrech**, lze najímat i ve **věžích**. Jednotky, které lze najímat ve **vesnicích**, lze najímat i v **pevnostech**.
- Za útok na **pevnost** či **věž** neztrácíte v tomto scénáři **Pověst**.
- **Magické věže** v tomto scénáři fungují jinak než běžně, spíše jako **pevnosti**:
 - Když dobudete **věž**, nezískáte kouzlo. Můžete si zde ale kouzla později koupit.
 - Když jeden hráč dobude **věž**, je tato **věž** jeho, podobně jako **pevnost**. Ostatní hráči na **věž** mohou stejně jako na **pevnost** zaútočit. V tom případě bojují proti náhodnému fialovému nepříteli a získají za něj polovinu slávy (zaokrouhlo nahoru).
 - Pokud začínáte svůj tah ve **věži** nebo na políčku s ním sousedícím, dostanete zlatou manu (během Dne) nebo černou manu (během Noci) za každou **magickou věž**, kterou vlastníte.
- Pokud jste poblíž **pevnosti** i **věže**, získáváte bonus z obou!
- Během druhého Dne a Noci vytáhněte dva šedé (u **pevnosti**) nebo dva fialové (u **věží**) žetony, pokud hráč útočí na **pevnost** či **věž** druhého hráče. Musí bojovat s oběma a sláva z jednotek se po jejich porážení sečte a vydělí dvěma (zaokrouhlo nahoru).
- Během třetího Dne a Noci (při hře ve dvou) platí pravidla výše, ale vytáhněte vždy tři žetony.

Týmová pravidla

- Hrajete-li ve čtyřech, využijte týmová pravidla (viz sekce **Varianty**).
- Především věnujte pozornost následujícímu pravidlu (v sekci **Varianty**): Hráč může vstoupit do **pevnosti** vlastněné jeho spojencem a najímat tam jednotky. Pokud je ve spojenecké **pevnosti** či v její blízkosti, jeho limit karet v ruce je navýšen, ale pouze za **pevnosti**, které vlastní on sám.
- Stejná pravidla platí i pro **magické věže** a manu navíc.

Vítězství

Scénář se hraje až do konce limitu kol, anebo do chvíle, kdy jedna ze stran uzná, že ta druhá vyhrála. Každá vlastněná **pevnost** se počítá za 3 body. Každá vlastněná **věž** se počítá za 2 body. Hráč nebo tým, který má více bodů, zvítězil. V případě remízy (tedy pokud zůstala některá místa nedobytá, protože ve hře je 25 bodů) nevyhrál hrů nikdo.

Varianty

- Pro strategičtější hru můžete odhalit celou mapu hned ze začátku (pokud vám nebude scházet napětí z objevování).
- Můžete hru hrát i ve třech, ale bude pravděpodobně trpět syndromem „Když se dva perou, třetí se směje“. Pokud to i tak chcete zkusit, doporučujeme hrát na 4 kola, stejně jako ve čtyřech hráčích.

VRÁTÍ SE JEN JEDEN!

- **Počet hráčů:** 2 až 4.
- **Typ:** Velmi soupeřivý.
- **Délka:** 4 kola (2 Dny a 2 Noci).
- **Cíl:** Velmi soupeřivý typ scénáře určený pro ty, kteří upřednostňují typ hry „poslední zůstává“ před závěrečným bodováním.

Toto je ten nejtěžší test vaší síly. Jste posláni do neznámé části království a portál se zavře chvíli poté, co jím projdete. Po dvou dnech a nocích se na malou chvíli opět otevře. Jen ten, kdo na něm bude v tu chvíli stát, se vrátí zpět...

Příprava hry (pro 2, 3 nebo 4 hráče)

- **Mapa:** Tvar V (nebo jakýkoliv jiný, na kterém se dohodnete).
- **Dílky venkova:** 7, 8, 10.
- **Hlavní dílky měst:** 1, 2 nebo 3 (o jeden méně, než je počet hráčů).
- **Hlavní dílky bez měst:** 1, 2 nebo 3 (o jeden méně, než je počet hráčů).
- **Města:** Všechna odkrytá města mají úroveň 3.

Zvláštní pravidla

- Portál se na konci prvního Dne zavře (kdokoli by na něm v tu chvíli stál, je vyřazen ze hry). Od té chvíle funguje portál jako prázdné políčko plání. Může na něm být jen jeden hráč a může se na něm odehrát boj (včetně uplatnění pravidel o nuceném ústupu). Jednotky, které lze najímat v **kláštrech**, lze najímat i ve **věžích**. Jednotky, které lze najímat ve **vesnicích**, lze najímat i v **pevnostech**.

Vítězství

Scénář končí na konci druhé Noci. Hráč, který v tu chvíli stojí na portálu, je vítězem. Pokud tam v tu chvíli nikdo nestojí, hra vítěze nemá. Neprobíhá žádné bodování a sláva nehraje roli.

Poznámka: *Není povoleno začít boj hráče proti hráči poté, co je zahlášen konec druhého nočního kola. Pokud tedy některý z hráčů stojí na portálu ve chvíli, kdy je zahlášen konec kola, stává se vítězem hry.*

Varianty

Můžete hrát epickou variantu na 3 Dny a 3 Noci. Pokud se tak rozhodnete, přidejte do hry po jednom dílku mapy od každého typu a zvyšte úroveň všech měst na 4.

Týmová hra

Pokud hrajete ve čtyřech, můžete vyzkoušet týmovou variantu. Použijte všechna týmová pravidla (viz sekce **Obecné principy**).

Na začátku hry si každý tým náhodně (nebo volbou, pokud ji upřednostňujete) vybere jeden žeton štítu jednoho ze svých členů. Tento hráč se stává **Vyvoleným**, tedy hráčem, který se má vrátit. Jeho týmový kolega je ve hře od toho, aby mu pomáhal a především zdržoval nepřítele.

Druhý tým by neměl vědět, který z hráčů je **Vyvolený**. Tajně odložte oba žetony (jeden za každý tým) na takové místo, aby nebyly vidět. Na konci druhého kola Noci odhalte oba žetony. Pokud jeden z nich patří hráči, který zrovna stojí na portálu, jeho tým zvítězil. Pokud na portálu nestojí žádný hráč, nebo tam stojí hráč, který není **Vyvoleným**, hrů nikdo nevyhrál.

MAGE KNIGHT ULTIMÁTNÍ EDICE HRA VLAADI CHVÁTILA

Autor hry: Vlaada Chvátíl

Vývoj hry: Vlaada Chvátíl, David Korejtko, Filip Murmak, Phil Pettifer, Paul Grogan

Ilustrace: J. Lonnee, Milan Vavroň, Octographics.net

Grafická úprava: Chris Raimo, Filip Murmak, Scott Hartman, Black Light Studio

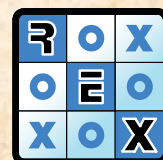
Úprava pravidel: Gaming Rules! – Paul Grogan & Phil Pettifer

Testování hry: Filip, David, Hanka, Miloš, Aneken, Vítek, Kreten, Fanda, Michal, Flygon, Paul, Falco, Glee, Rumun, Monča, Ese, Yuyka, Jěňa, Bianco, Jirka Bauma a mnoho dalších z Čech, USA a Velké Británie.

Zvláštní díky: Filipu Murmakovi za nadšení a cennou pomoc od chvíle, kdy se hru naučil, až do chvíle, kdy šla do tisku. Davidu Korejtkovi za mnoho hodin testování hry a jejího balancování. Paulu Groganovi, Philipu Pettiferovi a dalším přátelům za nekonečné dny (a noci) korektur. Bryanu Kinsellovi a Wilsonu Priceovi z WizKids za pomoc a cenné rady. WizKids a Czech Games Editions za důkladné testování hry.

WIZKIDS

www.wizkids.com



www.rexhry.cz

SHRNUTÍ PRAVIDEL

HRA

- Vyberte si scénář a jeho případné varianty.
- Hráči si vyberou hrdiny.
- Připravte hru.
- Hrajte kola hry, dokud nedosáhnete limitu kol nebo podmínek pro konec.
- Určete výsledek hry.

JEDNO HERNÍ KOLO

- **Příprava kola** (kromě prvního kola hry):
 - Otočte desku Dne a Noci a obnovte Pramen.
 - Vytvořte novou nabídku jednotek.
 - Obnovte nabídku pokročilých akcí a nabídku kouzel.
 - Hráči otočí žetony svých dovedností a uvedou všechny své jednotky do stavu bojeschopná.
 - Hráči zamíchají své dobírací balíčky a vezmou si nové karty.
- Hráči si **vyberou karty taktiky**:
 - Hráč s nejnižší slávou začíná jako první (v případě shody hráč s nižší pozicí žetonu pořadí).
 - Znovu uspořádejte žetony pořadí.
- Hráči pak postupně **hrají své tahy**, dokud někdo neoznámí konec kola.
 - Ostatní hráči pak mají ještě jeden (poslední) tah.

JEDEN HERNÍ TAH

- Pokud je váš dobírací balíček prázdný, můžete se **vzdát svého tahu** a oznámit konec kola.
 - Pokud navíc nemáte v ruce žádné karty, pak to dokonce můžete udělat.
- **Normální tah** – Volitelný pohyb (a/nebo odkrytí mapy), poté volitelná (někdy povinná) akce:
 - **Boj s nepřáteli** (útok na opevněné místo, vyprovokování či vyzvání drancujících nepřátel, vstup na místo dobrodružství).
 - **Vyjednávání s obyvateli** (verbování jednotek, léčení a nákup karet za body vlivu).
 - **Boj hráče proti hráči** (pokud jste na stejném políčku jako soupeř).
- **Odpočinek** – žádný pohyb ani žádná akce.
 - **Normální odpočinek** – odložte jednu kartu, která není kartou zranění, a libovolný počet karet zranění.
 - **Pomalý odpočinek** (pokud máte v ruce pouze karty zranění) – odložte jednu kartu zranění.
- **Libovolný tah**:
 - Zahrajte libovolné speciální a léčivé efekty (nikoliv v boji).
 - Použijte až jednu kostku many z Pramene.
- **Konec tahu**:
 - Vraťte (po přehození) vámi použité kostky many. Další hráč už může začít hrát.
 - Nenacházíte-li se na bezpečném políčku, proveďte nucený ústup.
 - Odložte zahrané karty a vraťte všechnu manu kromě krystalů.
 - Vyberte si své odměny za boj a proveďte případný postup na další úroveň, je-li nějaký.
 - Odložte libovolný počet karet z ruky (alespoň jednu, pokud jste tento tah žádnou kartou nezahráli).
 - Doberte si karty až do výše svého limitu karet v ruce.

BOJ S NEPŘÁTELI

- **Fáze obléhacích a střeleckých útoků**:
 - Proveďte jeden nebo několik útoků, popřípadě žádný. Každým útokem můžete porazit jednoho nebo několik nepřátel.
 - Zahrajte *obléhací útoky* nebo *střelecké útoky* v celkové hodnotě stejné či vyšší, než je hodnota zbroje vybraných nepřátel, abyste je porazili (pokud jsou někteří tito nepřátelé *opevnění*, pak smíte použít jen *obléhací útoky*).
 - Získejte slávu za každého poraženého nepřítele (ale ještě neprovádějte postup na další úroveň) a odložte žeton nepřítele.
- **Fáze bloku**:
 - Proveďte jeden nebo několik bloků, popřípadě žádný. Každým z nich můžete vykryt útok jednoho nepřítele.
 - Zahrajte blok v celkové hodnotě stejné či vyšší, než je hodnota útoku vybraného nepřítele, kterému se bráníte.
- **Fáze přidělování zranění**:
 - Za každého nepřítele, který nebyl poražen nebo jehož útok nebyl vykryt, přidejte body zranění rovné jeho hodnotě útoku (v libovolném pořadí).
 - Nejprve můžete přidělit body zranění svým nezraněným jednotkám. Přidejte dané jednotce kartu zranění a snižte počet bodů zranění o číslo rovné hodnotě zbroje dané jednotky.
 - Poté přidejte zbytek bodů zranění svému hrdinovi. Za každé jeho zranění si vezměte do ruky kartu zranění a snižte počet bodů zranění o hodnotu hrdinovy zbroje.
- **Fáze útoku**:
 - Proveďte jeden nebo několik útoků, popřípadě žádný. Každým útokem můžete porazit jednoho či několik nepřátel.
 - Zahrajte libovolné útoky (včetně *střeleckých útoků*, *obléhacích útoků* nebo karet zahranych bokem) v celkové hodnotě stejné nebo vyšší, než je hodnota zbroje vybraných nepřátel, abyste je porazili.
 - Získejte slávu za každého poraženého nepřítele (ale ještě neprovádějte postup na další úroveň) a odložte žeton nepřítele.


BOJ HRÁČE PROTI HRÁČI


- **Napadený oznámí svůj záměr**:
 - Pokud se plně účastní boje, pak může provádět všechno jako ve svém tahu, včetně věcí odehrávajících se na konci tahu, a je chráněn až do dalšího tahu, ale přichází o svůj další tah.
 - Pokud se boje plně neúčastní, tak nemůže použít manu ani dovednosti a jeho reakce skončí ihned po konci boje.
- **Fáze obléhacích a střeleckých útoků**:
 - Hráči se střídají v tazích, počínaje napadeným hráji *obléhací útoky* a *střelecké útoky* tak dlouho, dokud se oba této možnosti nevzdají.
 - Hráč, který útočí, zahraje libovolné množství *obléhacích útoků* či *střeleckých útoků* (je-li napadený *opevněn*, pak pouze *obléhacích*).
 - Druhý hráč může zahrát bloky, aby snížil hodnotu útoku. Útok se snižuje o 1 za každé 2 body bloku.
 - Zbývající útok přidělí útočník jako body zranění soupeřovým jednotkám a hrdinovi. Ke zranění nezraněné jednotky nebo hrdiny je třeba počet bodů zranění rovný hodnotě její/jeho zbroje.
- **Fáze útoků zblízka**:
 - Hráči se střídají v tazích a počínaje agresorem hráji útoky, dokud některý z nich není donucen ustoupit, nebo dokud se oba této možnosti nevzdají.
 - Hráč, který útočí, zahraje libovolné množství útoků (včetně *obléhacích útoků*, *střeleckých útoků* či karet zahranych bokem).
 - Druhý hráč může zahrát bloky, aby snížil hodnotu útoku. Útok se snižuje o 1 za každý 1 bod bloku.
 - Zbývající útok se přidělí jako body zranění (viz výše) a/nebo je přeměněn na body pohybu, aby donutil hráče ustoupit na sousední bezpečné políčko, a/nebo je použit na krádež artefaktů nebo praporů přidělených zraněné jednotce (5 bodů zranění za artefakt).
- **Pokud je soupeř donucen ustoupit**, pak získáte 1 bod slávy, pokud měl více slávy než vy, plus 2 body slávy za každou úroveň, o kterou byl výše než vy.





SCHOPNOSTI ŽETONŮ NEPŘÁTEL


Útočné


 **Ohnivý útok** – Při obraně před tímto útokem jsou **efektivní** pouze *ledové bloky* nebo *bloky ledovým ohněm* (ostatní se snižují na polovinu).


 **Ledový útok** – Při obraně před tímto útokem jsou **efektivní** pouze *ohnivé bloky* nebo *bloky ledovým ohněm* (ostatní se snižují na polovinu).


 **Útok ledovým ohněm** – Při obraně před tímto útokem jsou **efektivní** pouze *bloky ledovým ohněm* (ostatní se snižují na polovinu).


 **Přivolávací útok** – Na začátku fáze bloku vezměte jeden náhodný hnědý žeton nepřítele. Tento žeton pak **nahrazuje původního nepřítele** během fáze bloku a fáze přidělování zranění, poté je odložen.


 **Hbitý** – Na úspěšný blok tohoto nepřítele potřebujete **dvakrát tak velkou hodnotu bloku**, než je hodnota jeho útoku.


 **Brutální** – Pokud nevyblokuje útok tohoto nepřítele, pak vám způsobí **dvakrát tolik zranění**, než udává hodnota jeho útoku.

 **Jedovatý** – Pokud je jednotka zraněna útokem nepřítele s touto schopností, pak obdrží **dvě karty zranění** místo jedné. Za každou kartu zranění, kterou si hrdina bere v důsledku zranění jedovatým útokem, také **položí jednu kartu zranění do svého odkládacího balíčku**.


 **Ochromení** – Pokud je jednotka zraněna útokem nepřítele s touto schopností, pak je **okamžitě zničena** (odebrána za hry). Pokud hrdina získá jednu či více karet zranění do ruky v důsledku zranění ochromujícím útokem, pak musí okamžitě **odložit z ruky všechny karty, které nejsou kartami zranění**.


 **Vražedný** – Zranění z útoku tohoto nepřítele nemohou být přirazována jednotkám. Musí být v celém rozsahu přirazena hrdinovi.


 **Těžkopádný** – Hráč může ve fázi bloku vynaložit body pohybu: za každý bod pohybu snižte útok *těžkopádného nepřítele* o 1 do konce tahu. Útok snížený na 0 se považuje za úspěšně blokováný.


 **Upíří** – Nepřítel se schopností *Upíří* si zvyšuje zbroj o 1 po zbytek boje za každou jednotku, kterou svým útokem zraní, a za každé zranění, které svým útokem přidá do ruky hráče.


Obranné


 **Opevnění** – Proti tomuto nepříteli lze použít během fáze obléhacích a střeleckých útoků pouze *obléhací útoky* (nebo nelze použít vůbec žádné, pokud tento brání *opevněné místo*).


 **Fyzická odolnost** – Všechny *fyzické útoky* (včetně karet zahraných bokem) jsou **neefektivní** (snižené na polovinu).


 **Ohnivá odolnost** – Všechny *ohnivé útoky* jsou **neefektivní** (snižené na polovinu). Tento nepřítel také ignoruje všechny neútočné efekty červených karet nebo schopnosti jednotek posílené červenou manou.


 **Ledová odolnost** – Všechny *ledové útoky* jsou **neefektivní** (snižené na polovinu). Tento nepřítel také ignoruje všechny neútočné efekty modrých karet nebo schopnosti jednotek posílené modrou manou.

 **Ohnivá i ledová odolnost (zároveň)** – Těž *útoky ledovým ohněm* jsou **neefektivní** (snižené na polovinu).


 **Nepolapitelný** – Nepolapitelný nepřítel má zvýšenou hodnotu zbroje. Nižší hodnota se použije pouze ve fázi útoku, a to jen tehdy, pokud byly všechny útoky tohoto nepřítele úspěšně zablokovány. Jakékoli změny zbroje se uplatní na obě hodnoty.

 **Neopevněný** – U těchto nepřátel jsou ignorována všechna místní *opevnění*.

 **Vyšší imunita** – Tito nepřátelé nejsou vůbec ovlivněni neútočnými/neblokujícími efekty. Efekty ovlivňující útok těchto nepřátel mohou být stále použity.

 **Obranný** – Nepřítel se schopností *Obranný* budou bránit sebe nebo jiné nepřítele, když na ně budete útočit.

Vícenásobné útoky

 Každý z útoků musíte vyhodnotit (zablokovat nebo přidělit zranění) samostatně. Efekty, které nepříteli zabráni v útoku, zabráni všem jeho útokům. Nepřítel se považuje za úspěšně blokováný, pokud jsou zablokovány všechny jeho útoky.

Odolnosti jednotek



Boj s nepříteli:



Pokud jsou jednotce přiděleny body zranění z útoku, vůči kterému je odolná, pak se nejprve počet bodů zranění sníží o hodnotu její zbroje (aniž by byla jednotka zraněna). Pokud nastane situace, že nějaké body zranění zůstávají, pokračujte jako normálně (zraňte jednotku a opět snižte počet bodů zranění o hodnotu její zbroje).



Hráč proti hráči:

Pokud je jednotka odolná alespoň vůči jednomu elementu obsaženému v soupeřově útoku, pak musí soupeř vynaložit dvojnásobek bodů zranění, aby tuto jednotku zranil.

 **Fyzická odolnost** – Činí jednotku méně zranitelnou *fyzickými útoky* nepřátel  a *fyzickými útoky* soupeře.

 **Ohnivá odolnost** – Činí jednotku méně zranitelnou *ohnivými útoky* nepřátel  a *ohnivými útoky* soupeře. Také ignoruje neútočné efekty soupeřových červených karet nebo schopnosti jednotek posílené červenou manou.

 **Ledová odolnost** – Činí jednotku méně zranitelnou *ledovými útoky* nepřátel  a *ledovými útoky* soupeře. Také ignoruje neútočné efekty soupeřových modrých karet nebo schopnosti jednotek posílené modrou manou.

 **Ohnivá i ledová odolnost (zároveň)** – Počítá se též jako *odolnost vůči útokům ledovým ohněm* nepřátel  a *útokům ledovým ohněm* soupeře.

PŘEHLED TAHU

