

HRDINA V KOSTCE



Pravidla hry

❧ O hře ❧

Slavní hrdinové se nikdy neobjeví jen tak, musí být stvořeni! Rasa, povolání, přesvědčení, dovednosti, talenty a vybavení – to vše jsou stavební kameny správného hrdiny, jenž je připraven vyrazit za dobrodružstvím a získat slávu a bohatství.

Ve hře Hrdina v kostce soupeříte s ostatními hráči, kdo vytvoří nejlepšího hrdinu, který kdy chodil po světě a plnil důležité úkoly. Házíte kostkami a vybíráte z nich ty nejvhodnější pro rozvoj správných vlastností. Kupujete zbraně a zbroj, abyste vybavili svého hrdinu. Trénujete, abyste získali dovednosti a vlastnosti a byli připraveni na výpravu. Získejte pověst tím, že vytvoříte perfektního hrdinu. Hráč s nejvyšší pověstí zvítězí ve hře a bude schopen překonat všechny nástrahy ležící mu v cestě.

❧ Komponenty ❧

1 pytlík na kostky

60 zlatáků

73 kostek

- 10 zelených
- 10 modrých
- 10 červených
- 10 fialových
- 10 černých
- 10 bílých
- 13 zlatých

6 desek hrdinů

6 žetonů charisma

101 karet

- 4 karty nápovědy
- 6 karet povolání
- 16 karet příběhu
- 17 karet přesvědčení
- 53 karet nákupu
- 5 karet pořadí

12 ukazatelů

(2 v barvě každého povolání)

1 pravidla hry



Deska hrdiny

Na desce hrdiny hráči v průběhu hry vytvářejí a rozvíjejí svého hrdinu. Hráči umísťují kostky na 18 volných polí, která tvoří řádky vlastností. Dále hrdinu vylepšují talenty a dovednostmi, zbraněmi a zbrojí. Na této desce také sledují přesvědčení hrdiny. Všechny desky jsou oboustranné, na jedné straně s ženskou postavou a na druhé straně s mužskou. Obě strany se liší pouze ilustrací.



1. Rasa

Každá deska představuje jinou rasu a každá jiným způsobem ovlivňuje hodnotu vlastností. Některé rasy přidávají bonus nebo postih k určitým vlastnostem.

2. Povolání

Během přípravy hráči dostanou kartu, která určuje profesi, kterou v herním světě hrdina vykonává.

3. Přesvědčení

Během přípravy hráči dostanou kartu, která určuje jejich postoj ke světu a jeho obyvatelům.

4. Řádky vlastností

Šest vlastností, které určují hrdinovy fyzické, psychické a sociální dovednosti. Každý řádek se skládá z:

- Název vlastnosti:** Síla (SIL), obratnost (OBR), odolnost (ODO), inteligence (INT), moudrost (MOU) a charisma (CHA).
- Políček:** Každý řádek je složen ze tří políček, v průběhu hry se tato políčka zaplňují kostkami. Na konci hry bude na každém políčku jedna kostka. Kostky na každém z řádků se sečtou a určí konečnou hodnotu vlastnosti.
- Akcí:** Poté co hráč umístí kostku do jednoho z řádků, může provést akci příslušící k dané vlastnosti. U každého řádku je ikona připomínající tuto akci.
- Bonusů/postihů:** Některé rasy mají bonus nebo postih k některým vlastnostem, který se započítá do konečné hodnoty vlastnosti.

5. Příběh

Během přípravy hráči dostanou kartu příběhu, která popisuje hrdinovu minulost.

6. Pole pro karty nákupu

Na okraji desek hrdinů jsou pole, kam si hráči dávají karty nákupu získané v průběhu hry. Jsou to karty zbraní, zbrojí, talentů a dovedností.

7. Informace o závěrečném bodování

Podmínky získávání bodů na konci hry.

❧ Kostky a pytlík na kostky ❧

Kostky se během hry náhodně vytahují z pytlíku a poté jsou rozmístěny na řádky vlastností každé z desek hrdinů. Při vytahování kostek se nikdy nedívejte do pytlíku, a pokud náhodou vytáhnete více kostek, než je potřeba, tak všechny vraťte a vytáhněte znovu správný počet kostek.

❧ Karty nápovědy ❧

Každý hráč dostane kartu, na které je z jedné strany popsán průběh hry a druhá strana se používá na konci hry při počítání bodů pověsti.

❧ Karty povolání ❧

Každý hráč dostane jednu kartu, která určí povolání jeho hrdiny. Karta povolání je oboustranná a hráč si může vybrat, které povolání mu lépe vyhovuje. Každé povolání má unikátní cílové hodnoty pro každou vlastnost a speciální schopnost.

1 SIL 14+ ★

2 OBR 16-17 ★★

ODO 15-16 ★★

INT 18 ★★★★★

MOU 14+ ★

CHA 14-15 ★★

Kouzelník

TAJEMNÝ

Poté co koupí kartu talentu, může provést akci vlastnosti inteligence.

3

4

1. Cílová hodnota vlastnosti

Udává požadovanou hodnotu u každé vlastnosti a také počet bodů pověsti, které získáte na konci hry, pokud této hodnoty dosáhnete.

2. Název povolání

3. Schopnost povolání

Každé povolání dává hráči jedinečnou schopnost.

4. Barva povolání

Určuje, která barva kostek přinese na konci hry body pověsti.

❧ Karty příběhů ❧

Každý hráč dostane kartu příběhu, která popisuje hrdinovu minulost a poskytuje další možnost, jak získat body pověsti na konci hry.

1

SIL

OBR

ODO

INT

MOU

CHA

Ruč

STRÁVIL JSI DLOUHÁ LÉTA PO MÍSTNÍCH HŘÍŠŤ OBĚCH A SE SOBĚ PODOBNÝMI SES RVAL O PENÍZE. V ČETNÝCH RVAČKÁCH JSI UTRPĚL ROZLIČNÁ ZRANĚNÍ S TRVALÝMI NÁSLEDKY A ČASTO O SOBĚ MLUVÍŠ VE TŘETÍ OSOBE.

2

3

4

1. Mřížka vlastností

18 možných políček v šesti řádcích vlastností. Šest z těchto polí ukazuje kostku konkrétní barvy.

2. Název příběhu

3. Příběh

4. Odměna u bodech pověsti

Na konci hry získají hráči body pověsti podle toho, kolik kostek na jejich desce hrdiny se barvou shoduje s těmi na mřížce vlastností. Číslo pod hvězdou udává počet kostek, které se musí shodovat, aby hráč získal tolik bodů, kolik uvádí číslo uvnitř hvězdy. Například pokud hráč bude mít na konci hry čtyři shodné kostky, získá 3 body pověsti.

Karty přesvědčení

Každý hráč dostane kartu přesvědčení, na které zaznamenává morálku svého hrdiny. Na konci hry získá nebo ztratí tolik bodů pověsti, kolik je na poli, na kterém leží ukazatel.



1. Název přesvědčení

2. Mřížka přesvědčení

Představuje 9 možných pozic, na kterých může být ukazatel a také jejich vliv na body pověsti v závislosti na tom, zda je postava dobrá či zlá nebo zda reprezentuje řád či chaos.

3. Počáteční pozice ukazatele přesvědčení

Všichni hrdinové začínají s ukazatelem ve středovém poli mřížky.

Karty nákupu

Během hry hráči získávají karty nákupu, kterými vylepšují svého hrdinu.



1. Šipka

Ukazuje, kam se pohne ukazatel přesvědčení na kartě přesvědčení.

2. Cena

Hodnota, kterou musíte zaplatit, pokud kartu kupujete z nabídky.

3. Skupina karet

Používá se při přípravě hry k rozdělení karet nákupu.

4. Název karty

5. Popis
Funkce karty ve hře.

6. Doprovodný text

7. Typ karty nákupu

Ukazuje, zda se jedná o zbraň, zbroj, talent nebo dovednost.

Karty zbraní poskytují trvalé schopnosti nebo výhody. Na každé kartě je uvedeno, zda je zbraň jednoruční, nebo obouruční (ikona jedné, nebo dvou rukou). Hrdina nesmí mít více zbraní, než je schopen nést – má jen dvě ruce, unese tedy pouze tolik zbraní, aby dohromady neměly více než dvě ikony rukou.

Karty zbrojí jsou tří typů: kroužkové, kožené a magické. Karty zbroje nemají žádnou vlastnost v průběhu hry, ale na konci hry za ně můžete získat body pověsti. Karet zbrojí můžete mít jakékoli množství jakéhokoli typu.

Karty talentů hráčům umožňují využívat svoji schopnost během hry a zároveň tím měnit jejich přesvědčení. Karet talentů můžete mít jakékoli množství.

Karty dovedností upravují přesvědčení okamžitě při pořízení a zároveň hráčům umožňují získat body pověsti, pokud splní podmínku na kartě. Karet dovedností můžete mít jakékoli množství.

1. Všichni hráči hodí kostkou. Začínajícím hráčem bude ten, komu padne nejvyšší číslo. Všechny 73 kostek dejte do pytlíku na kostky.
2. Počínaje začínajícím hráčem si každý vybere jednu desku hrdiny a určí pohlaví daného hrdiny (pohlaví nemá na hru žádný vliv).
3. Každý hráč si vezme 5 zlatáků. V případě, že hraje i třetí hráč, dostane jeden zlaták navíc, pokud hraje i čtvrtý hráč, dostane 2 zlatáky navíc. Zbývající zlatáky vytvoří společnou zásobu.
4. Počínaje prvním hráčem a dále po směru hodinových ručiček si každý hráč vytáhne jednu kostku z pytlíku. Podle barvy kostky dostane kartu povolání odpovídající barvy a vybere si jedno z povolání na kartě. Namísto tahání kostek si můžete povolání vybrat. V tom případě začíná poslední hráč a ostatní hráči pokračují v opačném pořadí, poslední si vybírá začínající hráč.

Příklad: *Hráč si vytáhne bílou kostku, dostane kartu povolání Kněz/Paladin a vybere si paladina. Pokud vytáhnete zlatou kostku nebo kostku barvy, kterou již vytáhl jiný hráč, tahejte dál, dokud nevytáhnete barvu, kterou ještě jiný hráč nevytáhl. Pokud během tohoto kroku vytáhnete zlatou kostku, nezískáváte žádné zlatáky. Poté co mají všichni hráči vybráno povolání, vraťte všechny kostky zpět do pytlíku.*

5. Zamíchejte zvlášť balíček karet příběhu a zvlášť balíček karet přesvědčení. Každému hráči dejte po jedné kartě příběhu, přesvědčení a nápovědy. Nepoužité karty vraťte zpět do krabice.
6. Všichni hráči umístí kartu přesvědčení a kartu příběhu na svoji desku hrdiny a vezmou si dva ukazatele v barvě svého povolání. Jeden umístí na středové pole na mřížce přesvědčení, druhý na kartu povolání.
7. Rozdělte balíček karet nákupu na karty s jednou tečkou a karty se dvěma tečkami (tečky jsou v pravém horním rohu karty). Pokud hrajete ve třech hráčích, z každého balíčku odhodte tři karty na odhazovací balíček, pokud hrajete ve dvou hráčích, z každého balíčku odhodte sedm karet na odhazovací balíček. Každý z balíčků zvlášť zamíchejte a položte balíček s jednou tečkou na balíček se dvěma tečkami. Tím vytvoříte balíček nákupu.
8. Vytvořte nabídku karet nákupu. Otáčejte karty z balíčku nákupu do řady, dokud jich není otočených o jednu více, než je hráčů (tedy 3/4/5 karet pro 2/3/4 hráče).
9. Vyskládejte karty pořadí podle čísel. Ve třech hráčích odstraňte kartu „5“, ve dvou hráčích odstraňte karty „4“ a „5“. Karet pořadí tak bude stejný počet jako karet nákupu.
10. Na každou kartu pořadí, která není první ani poslední, umístěte jeden zlaták:
 - Ve dvou hráčích umístěte jeden zlaták na kartu „2“.
 - Ve třech hráčích umístěte jeden zlaták na karty „2“ a „3“.
 - Ve čtyřech hráčích umístěte jeden zlaták na karty „2“, „3“ a „4“.
11. Počínaje prvním hráčem si každý hráč vytáhne z pytlíku svoje počáteční kostky a hodí jimi. Počet kostek odpovídá počtu hráčů +4 (tedy 6/7/8 kostek ve 2/3/4 hráčích).
12. Všichni hráči si kostky rozmístí na desku hrdiny na volná políčka v řádcích vlastností podle následujících pravidel:
 - Kostka musí být umístěna na volné pole nejméně vlevo.
 - Během přípravy se neprovádějí akce jednotlivých řádků.
 - Za každý řádek, který zaplníte třemi kostkami, dostanete 1 zlaták.
 - Za každou zlatou kostku, kterou vytáhnete, získáte 2 zlatáky.

Výjimka: Hrdina s povoláním Zloděj získá 4 zlatáky namísto dvou.

13. Začínající hráč zahájí hru.

🌀 Přehled kola 🌀

Hrdina v kostce se hraje na kola rozdělená do čtyř fází: Fáze házení, Fáze pořadí, Fáze nákupu a Fáze úklidu.

FÁZE HÁZENÍ

Během této fáze vytáhne začínající hráč z pytlíku tolik kostek, kolik je ve hře karet pořadí. Hodí jimi, aby vytvořil zásobu kostek:

- Ve dvou hráčích třemi kostkami.
- Ve třech hráčích čtyřmi kostkami.
- Ve čtyřech hráčích pěti kostkami.

Začínající hráč poté rozmístí kostky tak, aby na kartě pořadí „1“ byla kostka s nejnižší hodnotou, na kartě „2“ kostka s druhou nejnižší hodnotou atd., dokud nerozmístí všechny kostky. Pokud má více kostek stejnou hodnotu, začínající hráč rozhodne, v jakém pořadí je umístí.

Příklad: Ve třech hráčích se hraje se čtyřmi kartami pořadí. Zlatáky jsou na kartách „2“ a „3“. Prvním hráčem je Erik, vytáhne z pytlíku čtyři kostky a hodí jimi. Na zelené kostce hodí 6, na červené 1, na zlaté 4 a na fialové 6. Poté kostky rozmístí na karty pořadí, červenou 1 na kartu „1“, zlatou 4 na kartu „2“. Erik se rozhodne, že na kartu „3“ umístí fialovou 6 a na kartu „4“ zelenou 6.



FÁZE POŘADÍ

Během této fáze si hráči rozeberou karty pořadí, počínaje prvním hráčem. Kostku si každý hráč umístí na řádek vlastnosti, což spustí související akci, případný zlaták si vezme do své zásoby.

Výběr karty pořadí: Každý hráč si vybere dostupnou kartu pořadí a společně s kostkou a zlatákem ji položí před sebe.

Umístění kostky: Každý hráč si umístí kostku na volné políčko nejvíce vlevo na libovolném řádku.

Získání zlatáků: Poté každý hráč získá zlatáky: 1 z karty pořadí, pokud se na ní nachází, 1 ze společné zásoby, pokud hráč umístil kostku na poslední políčko v řádku, a 2 zlatáky, pokud umístil zlatou kostku.



Využití akce vlastnosti (dobrovolné): Po umístění kostky do příslušného řádku můžete provést související akci:



Síla: Umístění kostky do řádku síly vám umožní přetočit jakoukoliv kostku na vaší desce hrdiny na opačnou stranu.

Příklad: Můžete otočit 1 na 6, 2 na 5 apod.



Obratnost: Umístění kostky do řádku obratnosti vám umožní vyměnit pozice dvou kostek na vaší desce hrdiny. Hodnoty na obou kostkách se nezmění. Touto akcí není možné přesunout kostku na prázdné políčko.



Odolnost: Umístění kostky do řádku odolnosti vám umožní o jedna zvýšit nebo snížit hodnotu na jedné kostce na vaší desce hrdiny. Hodnota na kostkách se „nepřeklápí“, takže není možné „zvýšit“ hodnotu ze 6 na 1 a stejně tak nelze „snížit“ hodnotu z 1 na 6.



Intelligence: Umístění kostky do řádku inteligence vám umožní přehodit jakoukoliv kostku z desky vašeho hrdiny. Poté si můžete vybrat, jestli si ponecháte původní hodnotu, nebo nově hozenou. Kostku poté vraťte na stejné pole, ze kterého jste ji vzali.



Moudrost: Umístění kostky do řádku moudrosti vám umožní posunout ukazatel přesvědčení o jedno pole nahoru, dolů, doleva nebo doprava.



Charisma: Umístění kostky do řádku charisma vám umožní získat žeton charisma. Během Fáze nákupu můžete tento žeton použít namísto jednoho zlatáku při pořízení karty z nabídky.

- Akce vlastnosti může být použita na právě umístěnou kostku stejně jako na jakoukoli již dříve umístěnou.
- Každý hráč může provést pouze jednu akci vlastnosti v každé Fázi pořadí.
- Kostky, které přehodíte nebo přemístíte, nespustí další akci.

Příklad: Hráč umístil kostku do řádku obratnosti a použil akci obratnosti a vymění pozice kostek v řádcích síly a charisma. Toto nespustí akci ani v řádku síly ani v řádku charisma.

Jakmile všichni hráči dokončí svůj tah ve Fázi pořadí, zůstane v nabídce jedna karta pořadí.

Příklad: Erik si vybral kartu pořadí „2“ (v příkladu na straně 8). Získal zlaták na kartě a zlatou kostku z karty umístil na druhé pole v řádku síly. Získal další dva zlatáky za umístění zlaté kostky na svoji desku hrdiny. Také spustil akci řádku síly, aby přetočil modrou kostku, kterou v minulém kole umístil do řádku odolnosti z 1 na 6



FÁZE NÁKUPU

Během Fáze nákupu má každý hráč možnost koupit jednu kartu z nabídky. Pořadí hráčů v této fázi je dáno kartou pořadí, kterou si hráči vybrali v předchozí fázi. Hráč s nejnižším číslem na kartě pořadí nakupuje první a následuje hráč s druhým nejnižším číslem atd.

K zakoupení karty z nabídky musí hráč zaplatit požadovanou cenu, která je uvedena na kartě nákupu v pravém horním rohu. Hráč umístí kartu do příslušné oblasti na desce hrdiny. Během Fáze nákupu se do nabídky nové karty nepřidávají.

- Počet karet zbrojí, talentů a dovedností, které si hráč může koupit, není omezen.
- Hráč nemůže mít zbraně, které by společně zabíraly více než dvě ruce. Může kdykoliv odhodit kartu zbraně u svého hrdiny na odhazovací balíček, tak aby si mohl koupit novou z nabídky a nepřekročil počet rukou.
- Když hráč koupí kartu talentu, ihned posune ukazatel na kartě přesvědčení, ve směru uvedeném na šipce na kartě talentu.
- Když hráč koupí kartu dovednosti, ihned může využít její schopnost (viz strana 11 – používání karet dovedností).

Pokud se aktivní hráč rozhodne, že žádnou kartu koupit nechce nebo žádnou koupit nemůže, musí jednu z karet v nabídce odhodit na odhazovací balíček. Poté získá 2 zlatáky ze společné zásoby.

Poté co hráč nakoupí nebo odhodí kartu, vrátí kartu pořadí do řady karet pořadí, aby bylo patrné, kdo je další na tahu.

Kdykoliv během hry se mohou hráči podívat na karty nákupu v odhazovacím balíčku.

Příklad: Ve Fázi pořadí si začínající hráč, Erik, vybral kartu pořadí „2“. Další v pořadí, Ivan, si vybral kartu pořadí „1“ a poslední hráčka, Klára, si vybrala kartu pořadí „3“. Ve Fázi nákupu tak vybírá první Ivan, protože si vybral kartu pořadí „1“. Protože hrají ve třech hráčích, v nabídce jsou čtyři karty nákupu. Ivan by chtěl kartu Lehkomyslný, která stojí 6 zlatáků. Rozhodne se použít svůj žeton charisma, který odhodí, a zaplatí 5 zlatých do společné zásoby. Ivan položí kartu Lehkomyslný do oblasti pro talenty na své desce hrdiny a posune ukazatel na kartě přesvědčení podle toho, jak ukazuje ikona šipky na kartě Lehkomyslný. Další hraje Erik, protože si vybral kartu pořadí „2“. Rozhodne se, že si žádnou z karet nákupu nepořídí. Místo toho odhodí kartu Kožené rukavice z nabídky a vezme si 2 zlatáky ze společné zásoby. Pro Kláru tak zůstanou v nabídce dvě karty na výběr. Ta se rozhodne, že si pořídí kartu Dlouhá hůl.

FÁZE ÚKLIDU

Během Fáze úklidu se hráči připraví na další kolo hry:

1. Hráči odhodí nevyužité žetony charisma.
2. Každý hráč může obnovit jednu z použitých karet dovedností (otočit ji do svislé polohy), aby mohla být použita v příštím kole. Více o kartách dovedností naleznete na straně 11.
3. Začínající hráč vrátí zbývající kostku ze zásoby zpět do pytlíku a odhodí zbývající karty nákupu.
4. Začínající hráč dobere nové karty nákupu pro příští kolo (tolik, kolik je karet pořadí) a umístí je do řady, čímž vytvoří novou nabídku. Pokud balíček karet nákupu dojde a potřebujete dobrat další kartu, začínající hráč zamíchá odhazovací balíček (karty s jednou i dvěma tečkami dohromady) a vytvoří tak nový balíček karet nákupu.
5. Začínající hráč položí zlaták na karty pořadí, které ho na sobě nemají, kromě karet pořadí s nejnižším a nejvyšším číslem. Na každé kartě pořadí může být vždy maximálně jeden zlaták.
6. Začínající hráč předá pytlík s kostkami hráči po levici. Ten se tak stane začínajícím hráčem pro příští kolo.

❧ Používání karet dovedností ❧

Když si hráč pořídí kartu dovednosti, může ji ihned využívat.

Pokud hráč kartu dovednosti použije, posune ukazatel přesvědčení na kartě přesvědčení ve směru uvedeném v popisu dovednosti. Poté hráč, pokud chce, využije speciální schopnost karty. Nakonec kartu otočí o 90°, aby bylo patrné, že karta byla použita a nemůže být použita znovu, dokud nebude připravena (tedy otočena do svislé polohy).

- Pokud hráč nemůže posunout ukazatel přesvědčení ve směru uvedeném na kartě, nemůže tuto kartu použít.
- Karty dovedností mohou být použity, pouze pokud jsou připraveny (ve svislé poloze)
- Karty dovedností mohou být použity kdykoliv, i v tahu jiného hráče, pokud není na kartě uvedeno jinak.
- V každém kole může hráč připravit pouze jednu kartu dovednosti, a to pouze ve Fázi úklidu.

❧ Získávání zlat'áků ❧

Ve hře jsou čtyři způsoby, jak získat zlatáky (navíc ke speciálním schopnostem karet zbraní, dovedností a povolání).

- Získáte 2 zlatáky, když umístíte zlatou kostku na desku hrdiny.
- Získáte 2 zlatáky, když namísto pořízení karty odhodíte kartu z nabídky karet nákupu.
- Získáte 1 zlaták, když umístíte třetí kostku do řádku vlastnosti.
- Získáte 1 zlaták, když si vyberete kartu pořadí, na které zlaták leží.

❧ Konec hry ❧

Hra končí na konci kola, ve kterém všichni hráči zcela zaplní řádky vlastností na deskách svých hrdinů kostkami. Poté si hráči sečtou body pověsti a určí vítěze!

❧ Závěrečné bodování ❧

Body pověsti jsou uděleny během závěrečného bodování (ne dříve). Během závěrečného bodování hráči použijí svůj ukazatel z karty povolání a stupnici na zadní straně karty nápovědy, aby si spočítali konečný počet bodů pověsti.

Cílové hodnoty vlastností – Karta povolání ukazuje cílové hodnoty jednotlivých vlastností, kterých se snažíte dosáhnout, a také body pověsti, které v případě splnění této hodnoty získáte. Sečtete všechny hodnoty na kostkách v každém řádku a přičtete bonus nebo postih k dané vlastnosti a případné bonusy a postihy na kartách zbraní a výsledek poté porovnejte s cílovou hodnotou na kartě povolání, abyste zjistili, jestli jste cíl splnili.

- Pokud je cílem **celé číslo**, musíte dosáhnout přesně této hodnoty. Vyšší nebo nižší hodnota vám body pověsti nepřidá.
- Pokud je cílem **rozsah**, musíte dosáhnout hodnoty v tomto rozsahu.

Příklad: 16–17.

- Pokud je cílem číslo se znamínkem +, musíte dosáhnout stejné nebo vyšší hodnoty, než je uvedené číslo.

Příklad: 14+.

Kostky v barvě povolání – Každá kostka na desce hrdiny, která má stejnou barvu jako barva povolání, přináší hráči jeden bod pověsti.

Karty přesvědčení – Každý hráč získá nebo ztratí body podle pozice ukazatele přesvědčení na kartě přesvědčení.

Karty příběhu – Pokud hráč má na své desce hrdiny kostky, jejichž pozice i barva odpovídá zadání na kartě příběhu, získá body pověsti:

- 0 bodů pověsti za 0–1 shodnou kostku.
- 1 bod pověsti za 2–3 shodné kostky.
- 3 body pověsti za 4–5 shodných kostek.
- 6 bodů pověsti za všech 6 shodných kostek.

Karty zbrojí – Hráči získají body pověsti za sady zbrojí (jedna nebo více karet stejného typu zbroje) a za to, že jejich hrdina má barvu uvedenou na kartě zbroje.

Každý hráč roztřídí své karty zbroje podle typu do sad: kroužkové, kožené a magické. Hráči spočítají počet karet v jednotlivých sadách a tento počet vyhledají na kartách dané sady. Hráči dostanou tolik bodů pověsti, kolik je uvedeno v symbolu hvězdy. Každý hráč získá body pověsti navíc, pokud barva jeho povolání odpovídá barvě uvedené na kartách sady. Tyto body se udělují za sadu, ne za každou kartu.

***Příklad:** Kněz (bílé povolání) má čtyři kusy kroužkové zbroje. Jeho hráč tak získá 8 bodů pověsti (7 bodů za čtyři kusy ze sady plus 1 bod za barvu povolání).*

$$\begin{array}{r} 7 \\ +1 \\ \hline 8 \end{array}$$



Karty talentů – Hráči přičtou body pověsti za své karty talentů.

Hráč s nejvíce body pověsti se stane vítězem!

- V případě shody rozhoduje počet zlaťáků.
- Pokud je i nadále shoda, vyhrává hráč, který má na své desce hrdiny méně kostek v barvě svého povolání.
- Pokud je stále shoda, vítězí všichni hráči, mezi nimiž došlo ke shodě.

❧ Poznámky ❧

Obecné: Pokud je kdykoli rozpor v textu v pravidlech a na kartách, text na kartě má přednost.

Chápající (Druidova schopnost): Hráč může vrátit jakoukoliv kartu z odhazovacího balíčku zpět do nabídky. Žádné karty nevyměňuje, pouze přidává.

Příklad: Ve hře čtyř hráčů může hráč přidat šestou kartu do nabídky ještě před tím, než začne Fáze nákupu.

Šarmantní (Bardova schopnost): Oba nákupy se provedou během hráčova tahu ve Fázi nákupu. Pokud použije žeton charisma, přidá se pouze k jednomu z nákupů. Schopnost Šarmantní nemůže být použita k odhazování karet z nabídky a zisku zlaťáků.

Šplhání/Zastrašování: Tyto schopnosti ovlivňují pouze kostky na kartách pořadí, které ještě nebyly ve Fázi pořadí vybrány. Při změně kostek na kartách pořadí postupujte stejně, jako by postupoval začínající hráč ve Fázi házení.

Diplomacie: Po použití je tato karta vyčerpána, zatímco karta, na kterou tato schopnost cílila, se nevyčerpá. Je možné diplomacii využít pouze ke změně přesvědčení postavy a nevyužít schopnost karty, na kterou diplomacie cílila.

Zdobená dýka / Dlouhý meč: Když hráč ověřuje cílové hodnoty vlastností a má tyto zbraně, hodnoty kostek mohou být vyšší než 6. Schopnosti těchto zbraní nemají účinek na ověřování, zda byly splněny podmínky na kartách talentů *Lehkomyslný* nebo *Slabý*.

Příklad: Pokud má hráč Zdobenou dýku a má modrou 5, zlatou 6 a zlatou 5, jeho hodnota vlastnosti je $18 = 5 + 6(+1) + 5(+1)$ při ověřování cílové hodnoty vlastnosti.

Plížení: Při pořizování karty z nabídky za použití *Plížení* nemůže hráč zároveň odhodit kartu z nabídky, aby získal 2 zlaťáky. Při nákupu z odhazovacího balíčku lze použít žeton charisma. Pokud je použit společně s *Těžkou kuší*, platí hráč při nákupu z odhazovacího balíčku o 1 zlaťák méně.

Smlouvání: Pokud při použití *Smlouvání* umístíte zlatou kostku ze zásoby na svoji desku hrdiny, získáte 2 zlaťáky ze zásoby. Při změně kostek na kartách pořadí postupujte stejně, jako by postupoval začínající hráč ve Fázi házení.

Páčení: Při nákupu horní karty z balíčku nákupu nelze uplatnit slevu (žeton charisma, *Těžká kuše* atd.). Pokud je koupenou kartou karta talentu, hráč musí posunout svůj ukazatel přesvědčení v uvedeném směru, pokud je to možné.

Hledání: Hráč se může dívat do pytlíku při vybírání kostky. Pokud takto umístí na svoji desku hrdiny zlatou kostku, získá zlaťáky.

Šikovné ruce: Pokud je pomocí karty *Šikovné ruce* přesunuta kostka, nespustí akci vlastnosti v řádku, kam byla přesunuta, a nepřidá hráči žádné zlaťáky, pokud bude přesunuta na třetí políčko v řádku. Po použití této karty zaplněte případná volná políčka posunutím všech kostek doleva.

Štít: Pokud hráč nemá žádnou kartu zbroje nebo má pouze dokončené sady (5 kroužkových, 4 kožené nebo 3 magické), nezíská žádné body pověsti navíc.



Varianty hry

Méně náhodná příprava

Při přípravě méně náhodné hry dejte každému hráči jednu kostku v barvě povolání jeho hrdiny (zelenou, modrou, červenou, bílou, fialovou nebo černou), namísto náhodného tahání z pytlíku. Potom, pokud hrajete ve třech hráčích, dejte každému hráči jednu zlatou kostku navíc k sadě 6 kostek. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, dejte každému dvě zlaté kostky navíc. Všichni hráči se svými kostkami hodí a rozmístí je na desku svého hrdiny, stejně jako při přípravě standardní hry.

Náhodný balíček nákupu

Během přípravy zamíchejte dohromady karty s jednou i dvěma tečkami ještě před tím, než vytvoříte odhazovací balíček. Tím se stane hra více pestrou.

Krátká hra

Během přípravy si každý hráč vytáhne dvě kostky navíc, hodí jimi a umístí je na svoji desku hrdiny. Takže počet kostek pro každého hráče bude 6 plus počet hráčů (8/9/10 kostek pro 2/3/4 hráče). Pokud hrajete ve třech nebo čtyřech hráčích, při přípravě nedostane třetí nebo čtvrtý hráč žádné zlaťáky navíc.

Přátelská nabídka

Pokud se hráč během Fáze nákupu rozhodne, že si namísto pořízení karty vezme 2 zlaťáky, neodhazuje žádnou kartu z nabídky na odhazovací balíček. Schopnosti, které se spouštějí při odhození karty z nabídky, jsou stále aktivní a hráči je mohou používat.

Pravidla pro jednoho hráče

Příprava

Připravte hru pro dva hráče s následujícími změnami:

- Připravte si pouze jednu desku hrdiny pro hráče.
- Odstraňte z balíčku karet nákupu kartu *Diplomacie* a připravte balíček stejně jako při hře dvou hráčů.
- Z pytlíku s kostkami odeberte jednu zlatou kostku a dejte ji stranou. Bude to „nepřátelská“ kostka.
- Po vytvoření nabídky otočte horní kartu balíčku nákupu a umístěte ji vedle odhazovacího balíčku, čímž vznikne balíček „odpadků“.
- Vytáhněte 6 počátečních kostek z pytlíku, hodte jimi a rozmístěte je na desku hrdiny.

PRŮBĚH KOLO

Fáze házení

Tato fáze probíhá stejně jako ve standardní hře.

Fáze pořadí

Hráč si vybere kartu pořadí, kostku umístí na desku hrdiny, a pokud si hráč přeje, spustí akci vlastnosti stejně jako ve standardní hře:

- Pokud si vybere kartu pořadí „1“, nepřátelskou kostkou se nehází.
- Pokud si vybere kartu pořadí „2“, získá zlaťák na kartě a hodí nepřátelskou kostkou:
 - Pokud padne 1, přesune kartu vlevo v nabídce na balíček odpadků.
 - Pokud padne 2, přesune prostřední kartu v nabídce na balíček odpadků.
 - Pokud padne 3, přesune kartu vpravo v nabídce na balíček odpadků.
 - Pokud padne 4–6, neudělá nic.

- Pokud si vybere kartu pořadí „3“, hodí nepřátelskou kostkou:
 - Pokud padne 1–2, přesune kartu vlevo v nabídce na balíček odpadků.
 - Pokud padne 3–4, přesune kartu uprostřed v nabídce na balíček odpadků.
 - Pokud padne 5–6, přesune kartu vpravo v nabídce na balíček odpadků.



Legenda	38+
Hrdina	34–37
Šampión	30–33
Dobrodruh	26–29
Žoldák	22–25
Obyvatel	≤ 21

Fáze nákupu

Hráč si může pořídit kartu ze zbývajících v nabídce nebo jednu kartu odhodit a vzít si 2 zlatáky, stejně jako ve standardní hře. Poté odhodí kartu nejvíce vlevo na odhazovací balíček. Pokud v nabídce zůstaly nějaké karty, přesune je do balíčku odpadků.

Fáze úklidu

Tato fáze probíhá stejně jako ve standardní hře, jen dávejte pozor, ať necháte nepřátelskou kostku stranou pro příští tahy.

Konec hry

Konec hry nastává ve stejném případě jako ve standardní hře.

Konečné bodování

Konečné bodování probíhá stejně jako ve standardní hře, jen navíc hráč získá 1 bod pověsti za každých 8 zlatáků. Podle tabulky vlevo zjistíte, jak úspěšní jste byli.

🎨 Tvůrci hry 🎨

Autor hry: Keith Matejka

Vývoj: Eric Schlautman

Grafická úprava: Luis Francisco

Ilustrace: John Ariosa

Produkce: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Jeffrey Allen, Dustin Schwartz, Todd Walden a Corrie Walden

Zvláštní poděkování: Všem lidem, kteří hru testovali a poskytli zpětnou vazbu během jejího vývoje: Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, August Hopp, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, Chris Buxton, Jeremy Haack, James Arpin, Simon Hart a Dave Lake.

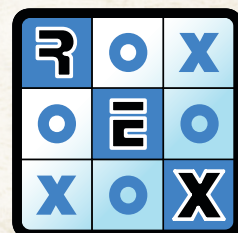
Český překlad: Vladimír Smolík

Grafická úprava: Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Martin Hrabálek, Kamil Smola, Michal Požárek a Jan Březina

© 2018 REXhry.cz, Palackého 198/72, 612 00 Brno. Všechna práva vyhrazena.



🎨 KRÁLOUSKY SE BAUTE! 🎨

❧ Rychlý přehled ❧

PŘÍPRAVA

1. Hodem kostky určete začínajícího hráče.
2. Vyberte si desku hrdiny a jeho pohlaví.
3. Vezměte si 5 zlaťáků (3. hráč +1 zlaťák / 4. hráč +2 zlaťáky).
4. Náhodně si vytáhněte kostku a vezměte si povolání dané barvy.
5. Vezměte si kartu nápovědy, kartu příběhu a kartu přesvědčení.
6. Umístěte dva ukazatele v barvě povolání na kartu povolání.
7. Vytvořte balíček karet nákupu s kartami s jednou tečkou nahoře a kartami se dvěma tečkami na spodku balíčku (odhoďte na odhazovací balíček 7/3 karty z každého balíčku, pokud hrajete ve 2/3 hráčích).
8. Doberte tolik karet, kolik je hráčů +1, a vytvořte nabídku karet nákupu.
9. Položte do řady tolik karet pořadí, kolik je hráčů +1.
10. Položte jeden zlaťák na kartu pořadí (kromě první a poslední).
11. Vytáhněte počáteční kostky pro každého hráče (6/7/8 kostek pro 2/3/4 hráče).
12. Hodte počátečními kostkami a umístěte je na desku hrdiny. Vezměte si získané zlaťáky.
13. Hru zahájí začínající hráč.

PRŮBĚH HRU

1. Házení

Začínající hráč vytáhne kostky, hodí jimi a umístí je na karty pořadí.

2. Pořadí

Každý hráč, počínaje začínajícím hráčem, si postupně vybere kartu pořadí:

- Umístí kostku na volné místo nejvíce vlevo v libovolném řádku.
- Získá zlaťák z karty pořadí, za umístění zlaté kostky a/nebo za zaplnění posledního políčka na řádku.
- Provede související akci vlastnosti (dobrovolné).

3. Nákupy

Počínaje hráčem s kartou pořadí „1“ a dále „2“ atd., si každý hráč může nakoupit.

- Buď můžete koupit kartu, nebo odhodit kartu, a získat tak 2 zlaťáky.
- Pokud koupíte kartu talentu, posuňte ukazatel přesvědčení odpovídajícím směrem.
- Vraťte kartu pořadí zpět do nabídky.

4. Úklid

- Všichni hráči odhodí žetony charisma a obnoví jednu kartu dovednosti.
- Nepoužité kostky vraťte do pytlíku a odhoďte zbývající karty z nabídky.
- Doberte nové karty nákupu a vytvořte nabídku.
- Položte zlaťáky na karty pořadí (kromě první a poslední v pořadí), které na sobě zlaťák nemají.
- Předějte pytlík s kostkami novému začínajícímu hráči po vaší levici.