



Pradub



1-4



90



12+

Uprostřed skrytého rozlehlého lesa stojí posvátný Pradub – mocný a majestátní strom rostoucí zde již od počátku světa. Podle pradávných pověstí právě z jeho dřeva Vznešení stvořili první zvířata a lidi.

U jeho mohutných kořenů se pravidelně scházejí druidové různých řádů ze všech koutů země, aby načerpali sílu z jeho slávy, rozvinuli sebekázeň a projevíli svou oddanost posvátnému stromu. Nejvyšší druidové žehnají svatým místům a uztyčují menhiry poseté runami. Bardové sbírají příběhy, aby jimi lákali nové stoupence. Ovate čtou znamení, jež poodhalují věci budoucí, a krkavčí spáry svou mocí chrání věrouku svých řádů.

Mystický náboj místa stírá hranici mezi tímto a jinými světy, v okolním lese se objevují nejrůznější mytické bytosti. Druid, jenž ví, jak si je naklonit, mezi nimi může najít mocné spojence. On sám pak bude v jejich přítomnosti možná obdařen novými schopnostmi, nebo poznáním moci dosud neodhalených tajemných lektvarů. Přátelská bytost může také ukázat cestu k prastarým magickým artefaktům.

Přestože strom láká mnoho stoupenců toužících spočinout mezi jeho kořeny nebo se vyšplhat do jeho tajemného větvoví, samotný duch Pradubu si nakonec vybere pouze jediný z přítomných řádů a jen tomu vyjeví svá nejhlubší tajemství.

Úkolem tebe, vůdce druidského řádu, je prokázat, že právě tví věrní si zaslouží čest stát se vyvolenými. Přišli jste k Pradubu slabí a bezvýznamní, díky spojenectví s mytickými stvořeními, mocným lektvarům z divočiny a nově zbudovaným posvátným místům však brzy začne vaše síla růst.

Dokážeš před posvátným duchem Pradubu prokázat, že právě tvůj řád je tím vyvoleným? Že je hoden nahlédnout do pramene starobylých tajemství Vznešených?

Herní materiál



1 herní plán

(oboustranný pro deluxe verzi –
noční strana se herně neliší od denní)

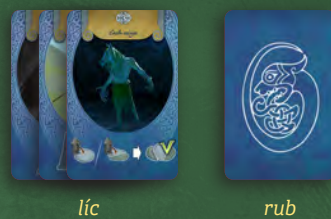
5 desek druidských řádů



24 vylepšení



12 destiček artefaktů



35 karet bytostí



24 oboustranných karet svatyně/menhirů

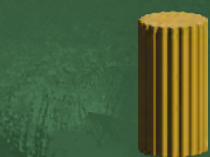
40 žetonů přísad



4 karty shromáždění Srdce Praduby



6 karet shromáždění Broichana (pro hru jednoho hráče)



1 ukazatel slunce



1 ukazatel kola



4 desky barda



4 desky vznešeného



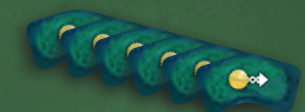
4 rozšiřující destičky artefaktů



15 destiček lektvarů



15 žetonů hotových lektvarů



6 žetonů slunce



1 váček



1 žeton začínajícího hráče

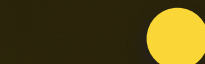
Pro každou ze čtveřice barev
hráčů (žlutou, oranžovou,
tyrkysovou, purpurovou):



9 druidů



3 ukazatele zdrojů



1 ukazatel VB



2 ukazatele limitu karet



6 karet shromáždění



1 přehledová karta

Říprava hry

- Doprostřed stolu rozložte herní plán.
- Vezměte ukazatel slunce a položte jej na první políčko stupnice slunce (☀ – stupnice s 11 políčky probíhající podél stupnice vítězných bodů).
- Na větve Praduby vyskládejte žetony slunce – v závislosti na počtu hráčů. Při hře 1–3 hráčů položte dva na každé políčko ●●(●), při hře 4 hráčů, položte na každé políčko ●●●● jeden.
- Vložte všech 40 přísad do plátěného váčku a promíchejte je. Poté z něj vytáhněte tolik přísad, kolik je hráčů, plus 2 navíc. Vyskládejte je na vyznačená políčka v lese.
- Roztříďte všech 15 destiček lektvarů do 3 sloupečků (I, II, III) a poté každý zvlášť zamíchejte. Z každého sloupečku táhněte jednu destičku a položte ji na určené místo na herním plánu. Zbylé destičky lektvarů vraťte do krabice.
- Zamíchejte všech 35 karet bytostí a utvořte z nich poblíž herního plánu balíček, lícem dolů. Poté z něj doberte 3 karty a vyložte je lícem nahoru na vyznačená místa u okraje herního plánu.
- Zamíchejte všech 12 destiček artefaktů a utvořte z nich poblíž herního plánu sloupeček, lícem dolů. Poté z něj doberte 3 destičky a vyložte je lícem nahoru na vyznačená místa u okraje herního plánu.
- Vezměte balíček 24 karet svatyně/menhirů a položte jej vedle herního plánu. Všechny tyto karty jsou oboustranné a identické – na jedné straně mají vyobrazené 2 svatyně, na druhé menhir. Balíček položte libovolnou stranou nahoru.
- Připravte vedle herního plánu zásobu 15 žetonů hotového lektvaru. Tento zdroj není omezený – pokud by žetony během hry došly, použijte místo nich vhodnou náhradu.
- Vezměte ukazatel kola a položte jej na pole 🌀 na počítadle kol.
- Předejte žeton začínajícího hráče nejstaršímu či nejmoudřejšímu z hráčů (posouzení necháme na vás).
- Vedle herního plánu připravte 4 desky barda, 4 desky vznešeného, 4 rozšiřující destičky artefaktů a 4 karty shromáždění Srdce Praduby. Tyto součásti se mohou v partii objevit díky efektům akcí hráčů, lektvarů a karet bytostí.



Příprava hráčů

- Hráči si v opačném pořadí (proti směru hodinových ručiček, počínaje hráčem napravo od začínajícího) zvolí svůj druidský řád. Každý hráč si z pěti řádů vybere jeden a vezme si jeho desku.
- Dále si vezme veškerý herní materiál jedné barvy: 9 druidů, 2 ukazatele limitu karet, 3 ukazatele zdrojů, 1 ukazatel vítězných bodů (VB), 6 karet shromáždění a 1 přehledovou kartu.
- Také si vezme šestici vylepšení pro druidy, od každého druhu jeden: ozdobný límec (nejvyšší druid), nástroj (bard), brašna (ovat), plášť (poustevník), krkavci (krkavčí spár) a paroží (vznešený – jen pokud do hry přijde lektvar Vyvolený Pradubu).
- Každý hráč si na svou desku umístí 3 druidy na políčka odpočinku (). Zbýlých 6 druidů postaví na herní plán ke kořenům Pradubu.

- Poté si na vyznačená místa u okrajů své desky položí ukazatele limitu karet tak, aby označovaly jedno volné místo pro kartu svatyně/menhiru u horního okraje a jedno volné místo pro kartu bytosti u dolního okraje.
- Každý hráč dále na políčka 6 svých stupnic zdrojů položí ukazatel zdrojů. Tyto hodnoty udávají množství počátečních zdrojů.
- Dále si každý vezme do ruky 3 startovní karty shromáždění, označené symbolem . Trojici zbývajících karet shromáždění si ponechá stranou, dokud mu některá z akcí neumožní přidat si je do ruky.
- Hráči umístí své ukazatele vítězných bodů na počáteční pole (0) počítadla VB.
- Při hře 1 či 2 hráčů umístí hráči na každé políčko chrámu doplněné ilustrací druida (jedno ze tří políček v každém ze tří chrámů) 1 neutrálního druida některé z nepoužitých hráčských barev.**



J. Při hře 3 hráčů umístí hráči na políčko chrámu doplněné ilustrací modrého druida s holí 1 neutrálního druida nepoužité hráčské barvy.



K. Při hře 1, 2 či 3 hráčů vraťte veškerý herní materiál nepoužitých hráčských barev do krabice.



Představení hry

Ve hře Pradub se ujmete role hlavy jednoho z druidských řádů soutěžících o prestiž a uznání. Hlavní mechanismus této hry je umísťování pracovníků (worker placement) doplněný o několik speciálních akcí. Většinu času však budete své akce provádět prostřednictvím karet shromáždění spjatých s jedním ze tří chrámů na herním plánu (s chrámem pírek, jmelí či run). Zahraná karta pak nabízí buď akce chrámů, nebo akci Pradubu. Vyberete si jednu z uvedených akcí, umístíte svého druida, zaplatíte požadované zdroje a využijete danou akci.

karta shromáždění

jednotlivá políčka chrámů	cena	akce chrámů
A	1	
B	6	
C	6	

akce Pradubu

chrám pírek

Příklad akce Pradubu:
Umístí/přesuň pasivního druida na větev s pírkou, zaplať 3 pírkou a započti si uvedené VB (více k této akci na straně 10).

Příklad akce chrámu:
Umístí jednoho ze svých aktiivních druidů na políčko dvou kamenů v chrámu pírek. Zaplať 6 pírek, vezmi si kartu bytosti (viz strana 9).

Klíčovým nástrojem ve vaší snaze prokázat svou neskonalou oddanost posvátnému Pradubu bude sbírání přísad a vaření lektvarů, sbírání artefaktů, stavba menhirů a spolupráce s bytostmi ze zásvětí.



přísady (borůvka, kořínky, žalud, houba, kůra)



lektvar



artefakt



karta bytosti



menhir

Během 5 kol hry bude po stupnici probíhající souběžně se stupnicí VB putovat ukazatel slunce (). Kdykoliv dosáhne políčka slunovratu () zahájí se slavnost. Slavnosti dodají hráčům sebedůvěru a přináší jim odměny ().



Na konci hry bude ten, kdo získá nejvíce vítězných bodů (VB (X)), prohlášen za nejoddanějšího stoupence mocného Pradubu a bude mu prokázána čest nahlédnout do tajů jeho vědění.

Ceny a zisky

Poznámka:
Červené číslice udávají cenu, bílé zisk.



Semínka moudrostí

Než se začtete do samotných pravidel, je důležité, abyste se seznámili s klíčovými herními prvky.

1. Druidové

Druidové představují pracovníky, které budou hráči umisťovat na herní plán, desky hráčů či artefakty, a vykonávat tak jejich prostřednictvím akce. Někteří druidové jsou aktivní, jiní pasivní. Kteréhokoli z druidů lze povýšit na druida stařešinu.

Aktivní druidové

Druidové čekající na políčku odpočinku () na desce hráče jsou aktivní a lze je:

poslat do chrámu a vykonat akci chrámu,

vyslat na políčka zvláštních akcí,

či povolát ke kořenům Pradubu, kde podpoří akci chrámu a stanou se pasivními druidy.

Aktivní druidy, kteří již byli využiti a stojí na akčních políčkách chrámů či zvláštních akcí, nelze v tomto kole dále využít. Na políčka odpočinku se vrátí až během soumraku, kdy probíhá příprava na další kolo.

Pasivní druidové

Druidové u kořenů Pradubu jsou pasivní a čekají na vykonání akce Pradubu (naspođu karty shromáždění),

nebo poté, co hráč pasuje, na povel ke sběru přísad.

Případně mohou být rekrutováni a stát se aktivními.



Vylepšení druidů

Aktivního či pasivního druida je možné povýšit na stařešinu ().

Při povyšování si hráč nejprve vybere, jaký druh stařešiny by se mu hodil:



Poznámka: Vznešeného je možné získat jen při získání lektvaru Vyvolený Pradubu.

Následně libovolnému z druidů (bez ohledu na to, kde se nachází) nasadí příslušný dílek vylepšení.

Pokud byl povýšený druid v tomto kole již využit, zůstává tam, kde je. Pokud se jednalo o aktivního druida, později během soumraku se vrátí na desku hráče.

Stařešiny lze umisťovat jen na některá z políček odpočinku (na taková políčka je zároveň možné umisťovat i běžné druidy).

Poznámka: Druidy na svých políčkách odpočinku je možné kdykoli přeskupit, potřebuje-li hráč uvolnit místo pro stařešiny. Nelze však vytvořit nové místo vrácením druida ke kořenům Pradubu.

Stařešinové mohou obsazovat políčka vyhrazená pouze pro stařešiny.

Zároveň mohou obsazovat políčka pro běžné druidy a vykonávat akce běžných druidů.

Každý stařešina má zvláštní schopnosti (viz Dodatky, strana 16), které se aktivují okamžitě, nebo při zahrání. Své zvláštní schopnosti nemusí stařešinové při zahrání uplatnit.

Každý hráč může vlastnit nanejvýš 1 stařešinu od každého druhu. Povýšený druid zůstane stařešinou po celé trvání partie.

2. Přísady

Přísady jsou potřebné pro přípravu lektvarů. Hráči je mohou získat v lese, kam se doplňují každé kolo ve fázi soumraku.

Ve hře se vyskytuje 5 přísad:



3. Zdroje

Hráči budou využívat trojici zdrojů: pírků, jmelí a runy. Jejich množství si budou zaznamenávat pomocí ukazatelů na příslušných stupnicích na svých deskách.

Pokud hráč získá nebo ztratí některý zdroj, posune příslušný ukazatel na vyšší či nižší hodnotu stupnice. Maximální množství každého zdroje je 9.



Příklad: 6 pírek

Hráči mohou kdykoliv ve svém tahu vrátit do váčku 2 přísady (stejně či různé) a vzít si místo nich 1 zdroj dle vlastní volby. Tato možnost je také připomenuta na desce každého hráče.



Příklad: výměna dvou libovolných přísad za 1 libouný zdroj

4. Slunce a slunovrat

Ukazatel slunce (), který se posunuje po 11 políčkách stupnice slunce probíhající souběžně se stupnicí VB, zaznamenává sluneční pouť. Jakmile některý z druidů na větvi Pradubu překročí žeton slunce (), posune se ukazatel slunce na následující pole po směru hodinových ručiček. Zároveň se posune automaticky během fáze soumraku. Jakmile se ukazatel slunce ocitne na poli slunovratu (pole se symbolem rukou a fialovým zvýrazněním), nastává slavnost slunovratu (), více viz II. Akce Pradubu na str. 10).



Pole slunovratu

5. Lektvary

Jakmile hráč shromáždil potřebné přísady, může vykonat akci, jež mu umožní připravit 1 lektvar.

Lektvar lesního stínu, vytištěný na herním plánu, je hráčům k dispozici v každé partii. Ostatní lektvary se vybírají náhodně během přípravy hry. Lektvary se vždy aktivují ihned po uvaření. Uvaření lektvaru spočívá v odevzdání požadovaných přísad do váčku a získání odměny.



Příklad: Lektvar lesního stínu: Za 3/4/5 různých přísad získáváš 3/5/7 VB.

Příklad: Taranisův blesk: Za 1 borůvku a 1 libovolnou přísadu získáváš uvedenou odměnu. Odměnou je zde 2x zpětné pootočení 2 artefaktů.

Hráči si během partie zaznamenávají počet svých uvařených lektvarů tím, že za každý připravený lektvar vezmou žeton hotového lektvaru ().

Poznámka: Podrobnosti k odměnám za jednotlivé lektvary naleznete v dodatcích.

6. Artefakty

Artefakty obsahují políčka zvláštních akcí pro aktivní druidy, která může využívat pouze držitel artefaktu (). Počet využití artefaktu je omezený a každé využití může navíc hráče stát VB. Pravý okraj desky hráče umožňuje vložení 2 artefaktů – v jeden okamžik je tedy možné vlastnit nanejvýš 2 artefakty.

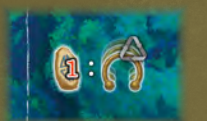
(Uvaření lektvaru Dar bohů však dovoluje hráči přiložit k pravému okraji desky 1 rozšiřující destičku artefaktů, díky níž může od této chvíle vlastnit dohromady až 3 artefakty.)



Jakmile hráč artefakt získá, vloží jej do volné výseče u pravého okraje své desky hráče a natočí jej tak, aby se proužek se symbolem 4 VB nacházel ve vodorovné poloze. Připočte si příslušné 4 VB a poté doplní nabídku artefaktů. Pokud hráč nemá pro nový artefakt k dispozici žádné volné místo, nemůže si akci získání artefaktu zvolit.

Ještě předtím, než si vezme artefakt, může hráč po zaplacení 1 runy vyměnit nabídku artefaktů (1x ve svém tahu). Vezme všechny 3 destičky v nabídce, vloží je v libovolném pořadí dospođu sloupečku artefaktů a poté do nabídky dobere 3 nové destičky.

Poznámka: Podrobný popis efektů artefaktů naleznete v dodatcích.



7. Karty



Karty shromáždění

Karty shromáždění na ruce hráče určují, jaké akce chrámu/Pradubu může provést.

Pokročilé karty shromáždění, bez symbolu , nabízí silnější akce nebo běžné akce za nižší cenu. Jakmile má hráč na ruce pokročilou kartu shromáždění, je mu k dispozici po celý zbytek partie.

Srdce Pradubu představuje speciální kartu shromáždění, která se do hry dostane pouze tehdy, je-li ve hře i lektvar, který ji vytváří .

Poznámka: Vysvětlivky ke všem kartám shromáždění naleznete v dodatcích.



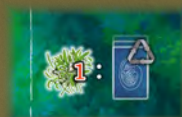
Karty bytostí

Karty bytostí hráčům umožňují využít pomoc bytostí ze zászvěti – jejich okamžité nebo trvalé zvláštní schopnosti.

Kdykoli se z nabídky bytostí odebere některá z karet, nahradí se novou z dobíracího balíčku.

Poté, co hráč získá kartu bytosti, okamžitě získává (či ztrácí) uvedené VB.

Ještě předtím, než si vezme kartu bytosti, může hráč po zaplacení 1 jmelí vyměnit nabídku karet bytostí (1× ve svém tahu). Vezme všechny 3 karty v nabídce, vloží je v libovolném pořadí dospodu balíčku a poté nabídku doplní o 3 nové karty.



Poznámka: Podrobné informace k efektům jednotlivých karet bytostí naleznete v dodatcích.

Limity počtu karet

Hráči mohou vlastnit jen omezený počet karet svatyně/menhiru a bytostí. Chce-li hráč provést akci, kterou získá jednu z těchto karet, musí mít nalevo od příslušného ukazatele limitu karet volné místo, jinak nelze takovou akci zvolit. Svatyně/menhiry hráči vykládají k hornímu okraji své desky, bytosti ke spodnímu.

Chce-li hráč získat více volných míst pro karty, může s pomocí určitých akcí posunout ukazatel limitu doprava nebo získat nová místa s pomocí desky barda či desky vznešeného, kterou si připojí k levému okraji své desky hráče.

Další možností je zaplacení ceny uvedené na desce hráče (liší se řád od řádu) v rámci volné akce, kterou lze provést kdykoli během vlastního tahu a která umožňuje zvýšit limit karet.



Příklad: **Šimon** má 2 karty bytostí a volné místo pro jednu další kartu. Pokud by však chtěl získat další svatyni nebo menhir, musel by si předtím posunout horní ukazatel limitu karet.

8. Vítězné body (VB)



Tímto symbolem () se označují VB, které hráč obdrží ihned po získání dané karty, provedení akce atd. Některé z akcí naopak způsobují ztrátu VB. Hráč se však nemůže posunout do záporných hodnot na počítadle VB. Pokud nemůže zaplatit VB, jež daná akce vyžaduje, nemůže tuto akci provést.

Průběh hry

Partie hry Pradub se odehrává v 5 kolech. Každé z kol zahrnuje 3 fáze: úsvit, den a soumrak. Po odehrání těchto tří fází začíná následující kolo. V posledním, 5. kole hra na konci fáze dne končí – soumrak již nenastává.

Za úsvitu hráči obdrží zdroje – mohou tak učinit všichni současně.

Během dne se hráči střídají v tazích a provádějí své akce.

Soumrak pak slouží k přípravě herní oblasti na následující kolo.

1. Úsvit

Poznámka: V prvním kole hry se tato fáze přeskakuje, jelikož jsou uvedené kroky zahrnuty v přípravě hry.

Všichni hráči obdrží příjem () . Základní příjem je vytištěný na deskách druidských řádů: 3 pířka, 3 jmelí a 3 runy. S postupující hrou pak mohou hráči na rozmanitých kartách získávat další zdroje příjmu.



2. Den

Během fáze dne se hráči střídají v provádění svých akcí (tahů) až do chvíle, kdy nebudou moci provést žádnou další akci a budou nuceni pasovat, nebo se rozhodnou pasovat dobrovolně. Fázi zahajuje hráč s žetonem začínajícího hráče, tahy poté pokračují po směru hodinových ručiček.

Ve svém tahu si hráč může vybrat 1 z následujících akcí:

- zahrát kartu shromáždění
- využít poliřko zvláštní akce
- pasovat a sbírat přísady

A. Zahraní karty shromáždění

Chce-li hráč zahrát kartu shromáždění, vybere si jednu z karet na ruce a vyloží ji lícem nahoru před sebe. Při tom si zvolí, zda provede akci chrámu, nebo Pradubu:

I. Akce chrámu (střed karty)

- umístění aktivního druida
- zaplacení zdrojů
- provedení akce



II. Akce Pradubu (spodek karty)

- umístění pasivního druida
- zaplacení zdrojů
- přesun druida
- započítání VB
- v případě překročení žetonu slunce se žeton odstraní, posune se ukazatel slunce a případně zahájí slavnost.



1. Akce chrámu

Hráč si vezme jednoho ze svých aktivních druidů na poliřko odpočinku a umístí jej na herní plán na lokaci chrámu příslušející dané kartě (). Konkrétní chrámové poliřko (např. ) pak určuje, kterou z akcí na kartě hráč provede. Nachází-li se již na

vybraném poliřku jeden nebo více druidů (hráče na tahu či jeho soupeři), bude muset navíc přesunout ještě jednoho aktivního druida z poliřka odpočinku ke kořenům Pradubu (takto přemístění druidové se považují za pasivní, a lze je tedy v tomto kole stále ještě využít jako pasivní druidy). Hráč zaplatí zdroje uvedené na kartě shromáždění a provede zvolenou akci chrámu.



Příklad: **Šárka** zahraje kartu shromáždění, jež jí umožní postavit svatyni **1**. Na daném poliřku příslušného chrámu již jeden druid stojí **2**, takže vezme dva volné aktivní druidy **3**, jednoho umístí na poliřko chrámu **4** a jednoho ke kořenům Pradubu **5**. Zaplatí 5 jmelí **6**. Poté si vezme kartu svatyně, kterou si položí na volné místo u horního okraje své desky druidského řádu **7**.

II. Akce Pradubu

Hráč zaplatí zdroje uvedené v dolním řádku karty shromáždění. Má-li již na větvi, k níž se karta vztahuje (🌿), svého druida, posune jej o jedno políčko výš. V opačném případě vezme jednoho ze svých pasivních druidů u kořenů Pradubu a umístí jej na první políčko příslušné větve Pradubu. Poté si přičte uvedené VB. Každý hráč může mít na každé ze tří hlavních větví Pradubu nanejvýš jednoho druida. Dojde-li k rozvětvení, musí si zvolit směr dalšího postupu. Pohyb zpět po větvi není povolen. Na posledních, nejvyšších políčkách každé z větví na hráče čeká okamžitá odměna v podobě zvláštních VB, jejichž počet se odvíjí od stavu hráčovy desky.

🌀 : 🌀	1 VB za každých 5, které již získal.
💡 : 🌀	2 VB za každého stařešinu, kterého vlastní.
📖 : 🌀	2 VB za každou kartu bytosti, kterou vlastní.
🍷 : 🌀	2 VB za každý žeton hotového lektvaru, který vlastní.
🔮 : 🌀	2 VB za každou kartu svatyně/menhiru, kterou vlastní.
🌈 : 🌀	3 VB za každý artefakt, který vlastní, včetně vyčerpaných artefaktů.

Na jednom políčku mohou stát druidi více hráčů. Jakmile však jeden z hráčů vstoupí na nejvyšší políčko větve (🌿), mohou jiní hráči na tomto políčku stát, pouze pokud na něj vstoupí ve stejném kole. Během fáze soumraku se toto políčko uzamkne, a stane se tak v příštích kolech pro ostatní hráče nepřístupné. Pro znázornění uzamčení se figurky druidů na tomto koncovém políčku položí.

Pokud hráč překročí žeton slunce (☀️), posune o 1 pole ukazatel slunce a překročený žeton slunce odstraní z herního plánu.

Dojde-li při tom k zahájení slavnosti slunovratu (🌅), ihned se vyhodnotí. Všichni hráči, jejichž ukazatel VB zaostává za ukazatelem slunce, obdrží slavnostní příjem (💰) z políček na větvích Pradubu obsazených jejich druidy (včetně právě přesunutého druida). Jelikož může každý hráč mít na každé z trojice větví pouze jednoho druida, může získat nanejvýš 3 odměny. Pokud některý hráč nemá na větvích žádného druida nebo má-li pouze druida (druidy) na posledním políčku větve, případně jeho ukazatel VB předbíhá ukazatel slunce, neobdrží takový hráč během slavnosti žádnou odměnu.

Poznámka: Kdykoliv se stane, že hráč může v rámci jednoho tahu posunout druidy na více než jedné větvi (díky lektvarům, kartám, apod.), provede přesuny v pořadí zleva doprava, má-li na výběr (nejprve větev s pírkou, poté se jmelím, nakonec s runami). Odebírání žetonu slunce a zahájení slavnosti musí hráč vyhodnotit ještě předtím, než přikročí k posunu dalšího ze svých druidů.



Příklad: Šimon zahraje kartu shromáždění s runovou akcí Pradubu, zaplatí 3 runy 1 a přesune svého druida, který se již na této větvi nachází, o políčko výš 2. Obdrží 2 VB 3. Protože překročil žeton slunce 4, posune ukazatel slunce o 1 pole kupředu 5 a překročený žeton slunce odhodí. Je zahájena slavnost slunovratu 6, takže získává 2 runy 7. Při příštím posunu tohoto druida se bude muset rozhodnout, zda se na větvi vydá doprava, či doleva.

B. Využití políčka zvláštní akce

Políčka se zvláštními akcemi lze najít na deskách hráčů, na herním plánu a na artefaktech. Na některé z nich je možné umístit pouze stařešinu (👴), na jiné libovolný druh druida (🌿). Na každé políčko zvláštní akce je možné umístit pouze 1 druida. Akce vztyčení menhiru nabízí pro každou barvu hráče jedno políčko, každý hráč má tedy možnost postavit v daném kole 1 menhir.

Políčka zvláštních akcí se nacházejí na:

1. deskách hráčů (akce druidských řádů)
2. herním plánu (vztyčení menhiru)
3. artefaktech

Chce-li hráč využít zvláštní akci, stačí, když přesune některého ze svých volných aktivních druidů z políčka odpočinku na své desce na volné políčko zvolené zvláštní akce, zaplatí případnou cenu a vyhodnotí efekt dané akce.

1. Desky hráčů (druidských řádů)

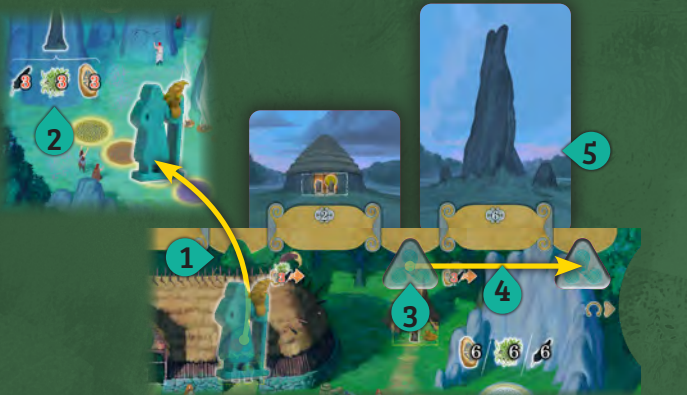
Některé řády nabízí výhodu trvalého efektu, na každé desce hráče však lze zároveň najít jedno či dvě políčka zvláštních akcí. Pro vykonání dané akce stačí na její políčko umístit druida (či druidského stařešinu). Každý z druidských řádů poskytuje svému hráči unikátní akce/efekty, které podrobně vysvětlují dodatky těchto pravidel.



Příklad: Jitka hraje za Řád divočiny. Její herní deska nabízí dvě políčka zvláštní akce. Jitka se rozhodne umístit svého barda (stařešinu) na políčko, jež jí umožňuje uvařit lektvar 1. Bard zde neuplatní žádnou zvláštní schopnost. Jitka zaplatí 1 kořínek a 1 houbu (či libovolnou jinou přísadu) 2 a uvaří Belenovo požehnání 3. Vezme si žeton hotového lektvaru 4. Nakonec si vezme slavnostní příjem jen pro sebe 5.

2. Herní plán (vztyčení menhiru)

Hráč, jenž hodlá postavit menhir, vezme jednoho ze svých volných aktivních stařešinů a umístí jej na políčko zvláštní akce své barvy na lokaci s menhiry (🪦) v rohu herního plánu. Zaplatí 3 pírkou, 3 jmelí a 3 runy. Vezme si kartu menhiru a položí si ji stranou s menhirem nahoru na některé z volných míst pro karty svatyně/menhiru u horního okraje své desky. (Pokud by potřeboval, může kdykoli za patřičný poplatek posunout ukazatel limitu karet.) Získává 6 VB.



Příklad: Erika umístí svého druida (krkavčí spár) na políčko pro stavbu menhiru 1. Zaplatí 3 od každého zdroje 2 a vezme si kartu menhiru. Nalevo od ukazatele limitu karet však již nemá žádné volné místo 3. Jako volnou akci tedy zaplatí po jednom od každého zdroje a posune ukazatel o jedno místo doprava, jak je uvedeno na desce jejího Řádu lišky 4. Poté si kartu menhiru položí lícem nahoru na čerstvě uvolněné místo 5. Připočte si 6 VB.

3. Artefakty

Chce-li hráč použít některý ze svých dříve získaných artefaktů, vezme jednoho ze svých aktivních druidů a umístí jej na políčko zvláštní akce artefaktu. Následně artefakt pootočí po směru hodinových ručiček tak, aby se ve vodorovné poloze ocitl následující proužek se symbolem VB. Hráč získá (případně ztrácí) uvedený počet VB. Nakonec provede zvolenou akci.

Pokud se po vykonání akce ocitl ve vodorovné poloze také symbol překlopení, (🔄) znamená to, že artefakt dosloužil. Hráč jej otočí lícem dolů a nechá až do konce hry stranou. Použitý druid zůstává na otočeném artefaktu až do soumraku. Vyčerpaný artefakt se tak stává neaktivním a nepoužitelným, ale zároveň uvolní místo pro získání nového artefaktu. (Vysvětlivky k jednotlivým artefaktům najdou hráči v dodatcích těchto pravidel.)

Poznámka: Hráč může v jednu chvíli vlastnit nanejvýš 2 aktivní artefakty (3 při použití lektvaru Dar bohů). Nemůže se zároveň rozhodnout některý z artefaktů zahodit, aby mohl získat nový. Jedinou možností, jak uvolnit místo pro nový artefakt, je vyčerpání některého ze stávajících.



Příklad: Šarka dříve získala destičku artefaktu Věstecký prsten, jež jí umožňuje znovu použít libovolnou odehranou kartu shromáždění 1. Nyní na políčko artefaktu umístí druida a pootočí jej o jednu pozici po směru hodinových ručiček – na jeho poslední pozici 2. Ztrácí 3 VB 3. Proveďte akci: znovu zahraje jednu ze svých karet shromáždění 4. Jelikož nemusí platit žádné zdroje (díky efektu artefaktu), rozhodne se povýšit druida na destičce artefaktu na barda 5 – přidá k jeho figurce vylepšení v podobě hudebního nástroje a k desce hráče si připojí desku barda 6. Protože se ve vodorovné poloze nachází proužek se symbolem překlopení 7, otočí artefakt lícem dolů 9 a postaví na něj figurku svého barda 8, kde zůstane až do soumraku, kdy se vrátí na políčko odpočinku pro stařešinu.



Hráč se může rozhodnout pasovat (nebo k tomu může být donucený tím, že nemůže provést žádnou jinou akci). Až do konce aktuální fáze tak bude moci pouze sbírat přísady. Jakmile se ocitne na tahu, pak – má-li stále ještě u kořenů Pradubu nějaké pasivní druidy a jsou-li v lese stále ještě nějaké přísady – může poslat jednoho ze svých pasivních druidů u kořenů Pradubu pro 1 přísadu do lesa. Druid zůstane v lese a hráč si přidá přísadu do zásoby. V každém z následujících tahů aktuální fáze pak může – zbývají-li mu stále ještě nějakí druidové u kořenů Pradubu – poslat do lesa pro 1 přísadu dalšího z nich.



Příklad: **Šimon** pasuje a posílá 1 pasivního druida do lesa pro 1 přísadu. Získanou přísadu si přidá do své zásoby.

Konec fáze dne

Fáze dne končí ihned, jakmile všichni hráči pasují a:

– v lese nezbyly žádné přísady,

nebo

– se u kořenů Pradubu nenacházejí žádní druidové.

V posledním, 5. kole se přeskakuje soumrak a nastává rovnou závěrečné bodování.



3. Soumrak

Soumrak slouží k přípravě hry na následující kolo. Hráči provedou popořadě následující kroky:

a. Navrátí své druidy (včetně stařešinů) ze všech akčních políček chrámů, desky hráče, menhirů či artefaktů na pole odpočinku na své desce hráče (). V průběhu partie je možné získat dodatečná pole odpočinku pro aktivní druidy. Pamatujte, že zatímco běžné druidy můžete pokládat na libovolná pole odpočinku, stařešiny lze umisťovat pouze na tato políčka odpočinku (). Druidy, pro něž nemáte na své desce hráče či kartách svatyní vhodné políčko odpočinku, musíte vrátit ke kořenům Pradubu. Druidy v lese vraťte taktéž ke kořenům Pradubu.

b. Všechny figurky druidů stojící na posledních políčkách větvi položte. Jimi obsazená políčka jsou nyní zamčená.

c. Vezměte si zpět do ruky všechny karty shromáždění zahrané v předcházejícím kole.

d. Doplněte z váčku zásobu přísad v lese tak, aby obsahoval o 2 přísady více, než je počet hráčů.

e. Posuňte ukazatel slunce o 1 krok po směru hodinových ručiček. Je možné, že bude zahájena slavnost (viz strana 10).

f. Vlastník žetonu začínajícího hráče jej předá hráči po levici.

g. Posuňte ukazatel kola a zahajte další kolo fáze úsvitu.

Při hře 1 nebo 2 hráčů přesuňte neutrálního druida na každém z chrámů po směru hodinových ručiček na následující políčko daného chrámu.



Při hře 3 hráčů přesuňte neutrálního druida do následujícího chrámu po směru hodinových ručiček a umístěte jej na políčko s obrázkem druida.



Závěrečné bodování a konec hry

Jakmile skončí 5. kolo, získávají hráči ještě dodatečné VB v následujícím pořadí:

1. Hráči mohou ze svých zbylých přísad (mají-li nějaké) uvařit 1 lektvar lesního stínu (lektvar vytištěný na herním plánu).
2. Vlastní-li hráč dosud kartu bytosti Carw gwyn, může ji nyní odhodit a získat 6 VB.

Hráč, jenž nashromáždil nejvyšší celkový počet VB, prokázal, že dobře vedl řád a vzdal svými schopnostmi posvátnému Pradubu tu nejvyšší čest. Za odměnu bude moci nahlédnout do tajemství Vznešených a stává se vítězem hry.



Má-li vícero hráčů stejný počet VB, stává se vítězem ten, jenž na větvích Pradubu postoupil o nejvíce kroků. Pokud i nadále panuje mezi hráči shoda, podělí se o zasloužené vítězství všichni společně.

A nyní se vydejte do lůna přírody odhalit tajemství, která tam na vás čekají.

Varianta Zatmění: Jste-li již zkušenými hráči Pradubu a chtěli byste hru o něco ztížit, použijte následující variantu: Během slavnosti musí všichni hráči, jejichž ukazatel VB v daný okamžik předbíhá ukazatel slunce, zaplatit zdroje uvedené na políčkách ve větvích Pradubu, na nichž stojí jejich druidové (). Zaplatí tolik, kolik mohou.

Sólová hra

Broichan je skotský druid sloužící samotnému králi. V soutěžení o to, kdo z vás nejlépe uctí Pradub, ti tak bude nelibostným soupeřem. Svými akcemi bude získávat VB a zároveň zabírat políčka na herním plánu a měnit nabídku karet a destiček. Nechtěť při tvém konání provází duchové předků.

Příprava hry

- » Připrav hru pro 2 hráče. Broichan nebude mít vlastní desku hráče.
- » Vyber Broichanovi barvu. Přesuň všech jeho 9 druidů ke kořenům Pradubu. Polož Broichanův ukazatel VB na počátek počítadla VB, na políčko 0. Předej Broichanovi žeton začínajícího hráče.



- » Připrav speciální Broichanovy karty shromáždění. Zamíchej celý balíček a nech jej ležet lícem dolů v Broichanově hráčském prostoru.

Zvláštní pravidla Broichana

- » Broichan nezískává ani neplatí zdroje (pírka, jmelí, runy).
- » Broichan může sbírat a používat přísady.
- » Broichan nikdy nezískává výhody z karet bytosti či artefaktů. Pokud Broichan získá kartu bytosti, artefakt nebo svatyni/menhir, započte si příslušné VB a získanou komponentu odhodí (lícem nahoru) na odhazovací hromádku ve svém hráčském prostoru.
- » Broichan může v průběhu partie povýšit druida na stařešinu, nikdy však nevyužije jeho schopnosti.

Úprava pravidel

Hra probíhá stejně jako běžná hra pro 2 hráče, s následujícími změnami:

Úsvit

Všichni Broichanovi druidové začínají u kořenů Pradubu. Představují jeho volné aktivní a pasivní druidy.

Den

Jakmile je Broichan na tahu, otoč vrchní kartu z jeho balíčku shromáždění a vylož ji lícem nahoru na stůl. Je-li balíček karet shromáždění prázdný, zamíchej odhazovací hromádku a vytvoř z ní balíček nový. Najdi chrám, jemuž je právě otočená karta určená, a umístí na něj jednoho z Broichanových druidů (u kořenů Pradubu) – na první volné akční políčko po směru hodinových ručiček od neutrálního druida.



Příklad: Stojí-li neutrální druid na políčku tří kamenů, umístí Broichanova druida na políčko jednoho kamene.

Jsou-li již všechna políčka obsazená, postoupí místo toho Broichan o jeden krok na větví Pradubu příslušející vyložené kartě shromáždění.

Nemůže-li na větví postoupit, umístí místo toho svého druida na akční políčko chrámu obsazené neutrálním druidem.

Umístil-li Broichan druida na chrám, provede následně akci uvedenou ve spodní části karty:

	Vypravěčství: Broichan ztratí 4 VB (obdoba použití artefaktu).
	Bohoslužba: Jeden z Broichanových druidů je povýšen na stařešinu. Vyber kteréhokoli z jeho běžných druidů a povyš jej na libovolného volného stařešinu.
	Vědění: Broichan si vezme kartu bytosti s nejvyšším číslem (vytištěném v pravém dolním rohu karty). Doplň nabídku.
	Moudrost: Je-li to možné, uvaří Broichan nejvyšší možnou úroveň lektvaru lesního stínu a získá patřičné VB. Pokud jej uvařit nemůže, táhne si z váčku náhodně 2 přísady.
	Mystika: Broichan si z nabídky vezme artefakt s nejvyšším číslem. Doplň nabídku.
	Rituál: Broichan si vezme kartu svatyně a položí si ji lícem nahoru do svého hráčského prostoru. Jde-li o jeho první svatyni, umístí ji stranou se 2 VB nahoru a přičte si 2 VB. Následující kartu svatyně, kterou získá, položí na první kartu, stranou se 4 VB nahoru, a přičte si 4 VB. Další položí na tu předchozí stranou se 2 VB nahoru a přičte si 2 VB. Následující karty svatyní, které získá, střídá dál tímto způsobem.

Pokud nemá Broichan na začátku svého tahu u kořene Pradubu již žádné druidy, neotáčejte pro něj kartu shromáždění. Namísto toho pasuje. Pokud pasuješ ty, Broichan automaticky pasuje ve svém dalším tahu.

Broichan nepotřebuje ke sbírání přísad druidy. Vždy sebere přísadu nejbližle levému hornímu rohu. (Nejprve tedy levou horní, poté ve směru hodinových ručiček – viz ilustrace.)



Soumrak

Vraťte všechny Broichanovy druidy na akčních políčkách zpět ke kořenům Pradubu.

Slavnost slunovratu

Jelikož Broichan nezískává zdroje, táhne si v případě, že má nárok účastnit se slavnosti, tolik přísad, kolik druidů má na větvích Pradubu, bez ohledu na jejich pozici.

Větve Pradubu

Vlastní-li Broichan v kteroukoli chvíli sadu 3 přísad stejného druhu, ihned je odhodí a pokročí na větvi Pradubu. Při volbě větve postupuje podle následujících kritérií:

- » Vybere si větev, jejíž konec by mu aktuálně přinesl nejvíce VB, i když se může situace v průběhu hry změnit (zamčených větví si nevšímejte).
- » Je-li situace nerozhodná, postoupí na větvi, na které je nejbližle konci.
- » Je-li situace stále nerozhodná, vybere si z rovnocenných větví tu nejvíce vlevo.
- » Pokud jsou již všechna poslední políčka větví uzamčená, postoupí na větvi, na níž jeho pohyb zahájí slunovratovou slavnost. Případné nerozhodné stavy vyřeš volbou, která je nejvíce vlevo.
- » Broichanovi druidové mohou při postupu po větvích Pradubu překročit žeton slunce, posunout ukazatel slunce a zahájit slavnost slunovratu jako obvykle.
- » Za každý krok si Broichan přičte 2VB, tak jako obvykle.

Konec hry

Nyní může Broichan, stejně jako ty, uvařit ještě jeden poslední lektvar lesního stínu.



Žutoří hry

AUTOR HRY: Wim Goossens • **ILUSTRACE:** Maciej Janik • **VEDOUcí PROJEKTU:** Rudy Seuntjens • **VÝVOJ HRY:** Seb Van Deun
GRAFICKÁ ÚPRAVA A NÁVRH PRAVIDEL: Rafaël Theunis • **REDAKCE:** Amanda Erven • **KONTROLA KVALITY:** Eefje Gielis

Autor by rád poděkoval své ženě Katrieně za neustávající podporu a trpělivost. Díky si zaslouží jeho přátelé (Gert, Wesly a Jordy) za skvělé připomínky a zdánlivě nekonečné zkušební partie, a také Game Brewer za to, že vložili důvěru do nového autora a uvedli deskovou hru Pradub v život.

Česká verze hry

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA

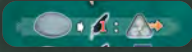
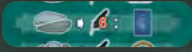
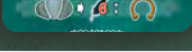
REDAKCE: Miroslav Tlamicha • **PŘEDKLAD:** Jan Dvořák • **KOREKTURY:** Marcel Ondrák • **GRAFICKÁ ÚPRAVA:** Michal Hubáček

www.tlamagames.com

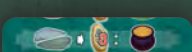
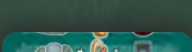


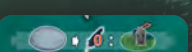
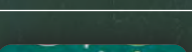
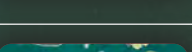
Dodatky

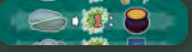
1. Karty shromáždění

	Vypravěčství (startovní karta shromáždění ⊕)
Akce chrámu pírek:	
	Políčko jednoho kamene + zaplat 1 pírk: Posuň 1 ukazatel limitu karet o 1 pole doprava.
	Políčko dvou kamenů + zaplat 6 pírek: Vezmi si 1 ze 3 karet bytostí v nabídce.
	Políčko tří kamenů + zaplat 6 pírek: Vezmi si 1 z trojice artefaktů v nabídce.
Akce Pradubu pro větev s pírk:	
	Zaplat 3 pírk: Postup o 1 políčko na větvi s pírk.
	Vědění (startovní karta shromáždění ⊕)

Akce chrámu jmelí:	
	Políčko jednoho kamene + zaplat 3 jmelí: Prohledej váček a vezmi si 1 libovolnou přísadu.
	Políčko dvou kamenů + zaplat 5 jmelí: Vezmi si kartu svatyně a umístí ji lícem nahoru v libovolné orientaci.
	Políčko tří kamenů + zaplat 6 jmelí: Povyš 1 druida na stařešinu.
Akce Pradubu pro větev se jmelím:	
	Zaplat 3 jmelí: Postup o 1 políčko na větvi se jmelím.
	Rituál (startovní karta shromáždění ⊕)

Akce chrámu run:	
	Políčko jednoho kamene + zaplat 3 runy: Vezmi až 2 druidy (včetně stařešinů) od kořenů Pradubu a umístí je na volná políčka odpočinku.
	Políčko dvou kamenů + zaplat 3 runy: Uvař 1 lektvar.
	Políčko tří kamenů + zaplat 4 runy: Vezmi si ihned do ruky 1 libovolnou pokročilou kartu shromáždění. Karta je ti nyní k dispozici až do konce partie.
Akce Pradubu pro větev s runami:	
	Zaplat 3 runy: Postup o 1 políčko na větvi s runami.

	Bohoslužba (pokročilá karta shromáždění)
Akce chrámu pírek:	
	Políčko jednoho kamene + zaplat 0 pírek: Vezmi 1 druida (nebo stařešinu) od kořenů Pradubu a umístí jej na volné políčko odpočinku.
	Políčko dvou kamenů + zaplat 1 pírk: Postup s 1 druidem o 1 políčko na libovolné větvi.
	Políčko tří kamenů + zaplat 4 pírk: Povyš 1 druida na stařešinu.
Akce Pradubu pro větev s pírk:	
	Zaplat 3 pírk: Postup o 1 políčko na větvi s pírk.
	Vědění (pokročilá karta shromáždění)

Akce chrámu jmelí:	
	Políčko jednoho kamene + zaplat 0 jmelí: Vyměň si libovolné množství jednoho zdroje za stejné množství jiného zdroje.
	Políčko dvou kamenů + zaplat 1 jmelí: Uvař 1 lektvar.
	Políčko tří kamenů + zaplat 4 jmelí: Vezmi si 1 z trojice karet bytostí v nabídce.
Akce Pradubu pro větev se jmelím:	
	Zaplat 3 jmelí: Postup o 1 políčko na větvi se jmelím.
	Mystika (pokročilá karta shromáždění)

Akce chrámu run:	
	Políčko jednoho kamene + zaplat 3 runy: Vezmi si kartu svatyně a umístí ji lícem nahoru v libovolné orientaci.
	Políčko dvou kamenů + zaplat 4 runy: Vezmi si 1 z trojice artefaktů v nabídce.
	Políčko tří kamenů + zaplat 6 run: Vyhodnot akci na libovolné kartě shromáždění, kterou jsi zahrál v této fázi. Nemusíš při tom platit cenu ve zdrojích ani umísťovat nové druidy.
Akce Pradubu pro větev s runami:	
	Zaplat 3 runy: Postup o 1 políčko na větvi s runami.



Karta shromáždění Srdce Pradubu (zvláštní karta shromáždění)

Tuto kartu mohou hráči získat po uvaření lektvaru Srdce Pradubu. Karta není přiřazena k žádnému chrámu na herním plánu, představuje spíše svůj vlastní chrám.

Pokud chce hráč kartu použít, zahraje ji, umístí druida na chrám zobrazený na kartě, vybere si jednu z akcí, zaplatí uvedené zdroje a provede vybranou akci.

Akce chrámu:	
	Zaplat 3 pířka: Povýš 1 druida na libovolného stařešinu.
	Zaplat 3 jmelí: Vezmi si 1 z trojice karet bytostí v nabídce, NEBO uvař 1 lektvar.
	Zaplat 3 runy: Vezmi si kartu svatyně a umísti ji lícem nahoru v libovolné orientaci NEBO si vezmi 1 z trojice artefaktů v nabídce.
Akce Pradubu na kartě Srdce Pradubu:	
	Zaplat 3 libovolné zdroje: Postup o 1 políčko na libovolné větvi Pradubu.

2. Druidské řády

	Řád včely – Umístěním druida můžeš povýšit libovolného druida na stařešinu (dle obvyklého postupu). Na všechna políčka odpočinku na desce tohoto řádu lze umisťovat i stařešiny ().
	Řád kosa – Po umístění stařešiny si můžeš vzít kartu bytosti (dle obvyklého postupu).
	Řád pohřebních mohyl – Po umístění stařešiny si můžeš vzít kartu svatyně (dle obvyklého postupu). Navíc můžeš na každé místo pro kartu svatyně/menhiru umístit až 2 karty svatyně.
	Řád lišky – Po umístění stařešiny získáš 6 kusů libovolného jednoho zdroje. Ukazatel limitu karet můžeš posunout doprava po zaplacení libovolných 3 zdrojů – nemusí jít o stejné zdroje.
	Řád divočiny – Nabízí 2 akční políčka: » Po umístění druida uvař lektvar. » Po umístění stařešiny si z váčku vylosuj 3 přísady.

3. Stařešinové

	Nejvyšší druid (ozdobný límec): Nejvyšší druidové představují nejmoudřejší členy řádu. Pokud na akční políčko (chrámové nebo zvláštní) umístíš aktivního nejvyššího druida, snižuje se cena této akce o 2 (na minimum 0).
	Bard (nástroj): Bardi vykládají neuvěřitelné příběhy o mytických stvořeních a lidé jim s oblibou naslouchají. Jakmile někoho povýšíš na barda, přilož si k levému okraji desky hráče desku barda, která ti přidá jedno volné místo pro kartu bytosti a svatyně/menhiru.
	Ovat (brašna): Ovaté slouží jako léčitelé, věšci a proroci. Pokud použiješ ovata pro akci, jež uvaří lektvar, můžeš zaplatit o 1 potřebnou přísadu méně. K uvaření lektvaru potřebuješ vždy alespoň 1 přísadu.
	Krkavčí spár (krkavci): Krkavčí spáry jsou stoupenci Morrigan, bohyně války, a slouží jako bojovníci. Tohoto stařešinu můžeš umístit na políčko chrámové akce, na němž se již nachází jiný druid, aniž bys musel posílat druhého druida ke kořenům Pradubu.
	Poustevník (plášť): Poustevníci pečují o posvátná místa v lesích. Poustevník má své vlastní políčko odpočinku (). Nezabírají tudíž ostatní políčka odpočinku. Pokud stojí na políčku odpočinku, považují se za aktivní druidy a je možné je využít.
	Vznešené je možné použít, jen pokud se ve hře objeví lektvar Vyvolený Pradubu.
	Vznešený (paroží): Vznešení jsou stařešinové prostoupení magií Pradubu, jež je činí prakticky nesmrtelnými. Vznešený vládne všemi zvláštními schopnostmi všech ostatních stařešinů. Jakmile uvaříš lektvar, který ti umožňuje povýšit druida na vznešeného, připoj k levému okraji své hráček desky desku vznešeného. Nachází se na ní zvláštní políčko odpočinku (jako má poustevník) a nabízí místo pro kartu bytosti a svatyně/menhiru (jako má bard). Vznešený může při jedné akci využít vícero zvláštních schopností stařešinů.

4. Destičky lektvarů

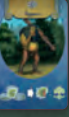
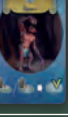
Úroveň I		Úroveň III	
	Inspirace (1 žalud + 1 libovolná přísada): Povýš jednoho ze svých druidů na stařešinu.		Živé dřevo (2 žaludy + 1 kůra) Postup se svými druidy o 1 krok na každé z větví Pradubu. Může jít o první krok od kořenů a postup nemusí být kompletní, není-li možnost pohybu na všech třech větvích. Druidové nemohou postoupit na poslední políčko větve, bylo-li uzamčené v předchozím kole.
	Taranisův blesk (1 borůvka + 1 libovolná přísada): 2× obnov až 2 své artefakty tak, že je pootočíš o 2 pozice proti směru hodinových ručiček. Budeš je tak moci použít vícekrát. Překlopené artefakty takto nelze obnovit. Touto akcí znovu nezískáváš ani neztrácíš VB, jež jsou nyní ve vodorovné poloze.		Zvířecí společník (2 borůvky + 1 houba): Prohledej balíček bytostí, vezmi si z něj libovolnou kartu a přidej ji do hry na volné místo u dolního okraje své desky hráče. Než balíček vrátíš na místo, zamíchej jej.
	Dar přírody (1 kůra + 1 libovolná přísada): Zdarma posuň jeden ze svých ukazatelů limitu karet 2× nebo oba 1× doprava.		Dar bohů (2 kůry + 1 kořen): Prohledej sloupeček s artefakty, vezmi si z něj libovolnou destičku a přidej ji do hry na volné místo u pravého okraje své desky hráče. Pokud navíc tento lektvar vaříš poprvé, můžeš si také vzít rozšiřující destičku artefaktů a připojit ji ke své desce. Až po zbytek partie tak můžeš vlastnit až 3 aktivní artefakty. Než sloupeček vrátíš na místo, zamíchej jej.
	Lugův dotek (1 houba + 1 libovolná přísada): Použij libovolný aktivní artefakt (svůj nebo jiného hráče), aniž bys mu ubral použití. Proved danou akci, ale destičku neotáčej po směru hodinových ručiček a neumisťuj druida.		Vyvolený Pradubu (1 žalud + 2 houby): Povýš jednoho ze svých druidů na vznešeného. Jelikož můžeš vlastnit od každého druhu stařešiny jen jednoho zástupce, můžeš tento lektvar uvařit pouze jednou.
	Belenovo požehnání (1 kořínek + 1 libovolná přísada): Zahaj slavnost slunovratu jen pro sebe. Tvůj ukazatel VB se nemusí nacházet za ukazatelem slunce. Ukazatel slunce neposunuj.		Srdce Pradubu (1 borůvka + 2 kořínky): Vezmi svou zvláštní akční kartu shromáždění Srdce Pradubu a přidej si ji do ruky. Tuto kartu můžeš vlastnit pouze jednou, lektvar můžeš uvařit také pouze jedenkrát.
Úroveň II		Vytištěn na herním plánu	
	Síla run (1 žalud + 1 borůvka): Zaplat 6 zdrojů dle vlastního výběru a vztyč menhir.		Lektvar lesního stínu: Při každém použití můžeš uvařit 1 sadu: 3 různé přísady = 3 VB. 4 různé přísady = 5 VB. 5 různých přísad = 7 VB.
	Přivolání dryád (1 borůvka + 1 kůra): Postup až o 2 kroky na 1 větvi Pradubu. Za první krok nezískáš VB; pokud však prvním krokem překročíš žeton slunce, vyhodnoť jej a případné odměny za slavnost ještě předtím, než provedeš krok následující.		
	Arduinina podpora (1 kůra + 1 houba): Postup s jedním ze svých druidů o 1 krok na libovolné větvi Pradubu. Tvůj druid může vstoupit na poslední políčko, i pokud je již zamčené.		
	Svěžest (1 houba + 1 kořínek): Vyhodnoť akci na libovolné kartě shromáždění, již jsi zahrál v této fázi. Nemusíš platit cenu ve zdrojích, ani umisťovat nové druidy.		
	Hojnost (1 žalud + 1 kořínek): Posuň jeden ze svých ukazatelů zdrojů až na konec stupnice (pole 9).		

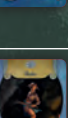
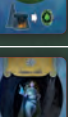
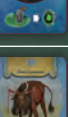
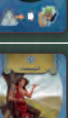
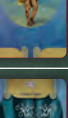
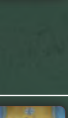
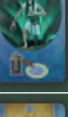
5. Destičky artefaktů

č.	vyobrazení	efekt	č.	vyobrazení	efekt
1		Náhrdelník z měsíčního kamene: Získáváš 6 pírek. Přebytečná pírká zůstanou nevyužita.	7		Čapka s paroží: Povyš jednoho ze svých druidů na stařešinu. Nahrad' daného běžného druida stejně jako při akci karty.
2		Arduinin přívěsek: Získáváš 6 jmelí. Přebytečné jmelí zůstane nevyužito.	8		Zlatý kotlík: Uvař lektvar bez jedné z požadovaných přísad. Minimum je 1 přísada.
3		Váček runových kamenů: Získáváš 6 run. Přebytečné runy zůstanou nevyužity.	9		Zlatý srp: Vylosuj si z váčku 3 přísady.
4		Cernunnova brož: Můžeš si vzít kartu bytosti z nabídky a ihned ji zahrát. Tuto schopnost můžeš využít, jen pokud máš volné místo na umístění karty.	10		Roh hojnosti: Vyměň libovolné množství jednoho ze zdrojů za stejné množství libovolného jiného zdroje. Poté si vezmi další 3 kusy získaného zdroje (X -> Y+3).
5		Ohýbač divodřeva: Vezmi si kartu svatyně a umístí ji. Tuto schopnost můžeš využít, jen pokud máš volné místo na umístění karty.	11		Věštecký prsten: Vyhodnoť akci na libovolné tvé kartě shromáždění zahrané v této fázi. Nemusíš platit cenu ve zdrojích, ani umisťovat nové druidy.
6		Karnyx: Proveď zdarma libovolnou akci Pradubu. Neplat žádné zdroje.	12		Toutatisův štít: Získáváš 2 VB.

6. Karty bytostí

Karty bytostí zůstávají ve hře a lze je použít, kdykoli je to možné. Zmiňuje-li efekt určitou fázi či akci, lze danou kartu použít během této fáze či akce.

č.	vyobrazení	efekt	č.	vyobrazení	efekt
1		Slúagh na Marbh: Trvale: Můžeš kdykoliv vyměnit pírká za jmelí nebo runy.	6		Each-uisge: Trvale: Kterékoli políčko chrámu můžeš považovat za políčko tří kamenů.
2		Bodach: Trvale: Můžeš kdykoliv vyměnit jmelí za pírká nebo runy.	7		Cù-sith: Akce chrámu pírek: Po zaplacení 1 pírká navíc můžeš kromě akce chrámu provést i akci Pradubu. Žádná další platba se nevyžaduje.
3		Selkie: Trvale: Můžeš kdykoliv vyměnit runy za pírká nebo jmelí.	8		Buggane: Akce chrámu jmelí: Po zaplacení 1 jmelí navíc můžeš kromě akce chrámu provést i akci Pradubu. Žádná další platba se nevyžaduje.
4		Boggart: Trvale: Kterékoli políčko chrámu můžeš považovat za políčko jednoho kamene.	9		Yan-Gant-Y-Tan: Akce chrámu run: Po zaplacení 1 runy navíc můžeš kromě akce chrámu provést i akci Pradubu. Žádná další platba se nevyžaduje.
5		Dobhar-Chù: Trvale: Kterékoli políčko chrámu můžeš považovat za políčko dvou kamenů.	10		Ceiliog Lugus: Úsvit: Získáváš 2 pírká.

č.	vyobrazení	efekt	č.	vyobrazení	efekt
11		Korrigan: Úsvit: Získáváš 2 jmelí.	24		Ghillie Dhu: Pasování a sběr přísad: Namísto sběru přísady v lese si můžeš vzít libovolnou přísadu z váčku. Pokud tak učiníš, odhoď zároveň 1 přísadu dle vlastní volby z lesa.
12		Pixie Queen: Úsvit: Získáváš 2 runy.	25		Unicorn: Pasování a sběr přísad: Můžeš sbírat přísady, aniž bys musel do lesa vysílat pasivní druidy. Pro sběr přísad nepotřebuješ mít u kořenů k dispozici druida.
13		Aos Si: Úsvit: Vylosuj si z váčku 1 přísadu.	26		Fachan: Vztyčení menhiru: Zaplat' o 3 libovolné zdroje méně.
14		Aonbarr: Slavnost slunovratu: Získáváš navíc 1 zdroj kteréhokoli z druhů, jenž jsi získal. Pokud jsi při slavnosti získal všechny 3 druhy, můžeš obdržet navíc 1 od každého z trojice.	27		Glaistig: Získání svatyně/menhiru: Můžeš si zároveň vzít přísadu z lesa, aniž bys tam musel umisťovat pasivního druida.
15		Bugul Noz: Slunovratová slavnost: Získáváš 2 zdroje dle vlastní volby (stejněho druhu), i pokud nemáš nárok účastnit se slavnosti.	28		Leanan sídhe: Rekrutování druida: Můžeš si zároveň vzít přísadu z lesa, aniž bys do něj musel umisťovat pasivního druida.
16		Caoineag: Kterákoli akce chrámu: Zaplat' o 1 zdroj méně.	29		Tarw Cernunnos: Použití artefaktu: Při každé aktivaci artefaktu si připočti 1 VB (platí i pro lektvar Lugův dotek).
17		Clurichaun: Vaření lektvaru: Vezmi si zpět 1 použitou přísadu dle vlastní volby. Musíš ji mít, abys zaplatil, ale můžeš ji hned získat zpět.	30		The Unseelie Court: Posun ukazatele limitu karet: Zaplat' o 2 zdroje méně.
18		Fear Dearg: Vaření lektvaru: Při placení můžeš nahradit 1 přísadu 2 zdroji dle vlastní volby. Toto můžeš provést libovolněkrát.	31		Gancanagh: Trvale: Poskytuje druidům při návratu domů během fáze soumraku 2 políčka odpočinku navíc.
19		Abhartach: Ve svém tahu: Můžeš zaplatit 1 žeton přísady a získat 1 zdroj dle vlastní volby. Žeton přísady vrať do váčku. Toto můžeš provést libovolněkrát.	32		The Seelie Court: 1 okamžité použití: Vyber si destičku lektvaru z nevyužitých lektvarů v krabici a nech ji po zbytek partie položenou na této kartě. Jsi jediným hráčem, jenž může tento lektvar uvařit.
20		Fear Gorta: Zisk karty bytosti: Můžeš zaplatit o 2 zdroje méně. Na tuto kartu se pravidlo nevztahuje.	33		Pùca: Trvale: Přidává 2 místa pro karty bytosti navíc. Tato karta zůstává ve hře a trvale zabírá jedno místo.
21		Cailleach: Zisk karty bytosti: Namísto výběru karty z nabídky, si můžeš prohlédnout vrchních 6 karet z balíčku bytostí a vybrat si jednu z nich. Pětici nepoužitých karet zamíchej a vlož dospodu balíčku. Pokud si 6 vrchních karet prohlédneš, musíš si vzít jednu z nich.	34		Carw Gwyn: 1 použití: Při zisku této karty si odečti 3 VB. Odhozením získáváš 6 VB. Můžeš ji zahrát, nebo si ji schovat a použít ji takticky ve vhodnou chvíli, třeba i během závěrečného bodování.
22		Fuath: Trvale: Na políčka zvláštních akcí můžeš umístit libovolného druida, i pokud políčko obvykle vyžaduje stařešinu.	35		Ellén Trechend: 1 okamžité použití: Získáváš 5 VB. Karta nadále zabírá místo pro kartu, ačkoliv nemá žádný další efekt.
23		Groac'h: Trvale: Své stařešiny můžeš vždy umístit na políčko akce chrámu, na němž stojí jiný druid, aniž bys musel posílat dalšího druida ke kořenům Pradubu (jako by šlo o krkavčí spár).			

7. Přehled symbolů

1	Obdržíš uvedené množství		Pírko		Svatyně		Větev s pírky
+1	Obdržíš uvedené množství navíc		Jmelí		Menhir		Větev se jmelím
1	Zaplat' uvedené množství		Runa		Druid		Větev s runami
-1	Sniž cenu o uvedené množství		Artefakt		Stařešina		Libovolná větev
	Zaplat'		Žeton přísady		Nejvyšší druid		Uzamčené políčko
	Pokud... pak...		Kůra		Bard		Chrámové políčko jednoho kamene
	Přesuň/Pootoč/Získej		Kořínek		Ovat		Chrámové políčko dvou kamenů
	Po směru hodinových ručiček		Borůvka		Krkavčí spár		Chrámové políčko tří kamenů
	Posuň/přesuň		Žalud		Poustevník		Kamenný chrám Srdce Pradubu
	Proměň		Houba		Vznešený		Akční políčko
	Proveď znovu / Obnov		Les přísad		Základní příjem		Akční políčko pro stařešinu
	Vyměň		Lektvar		Slavnostní příjem		Políčko odpočinku pro druidy
	Překlop		Karta bytosti		Slunovrat		Políčko odpočinku pro druidy a stařešiny
	Nebo		Karta shromáždění Srdce Pradubu		Ukazatel slunce		Vítězné body (v tomto případě 5 VB)
:	Za/Z		Kořeny Pradubu		Ukazatel limitu karet		Připomínka možnosti uvařit 1 lektvar lesního stínu na konci hry
	Povolenuj/Hotovuj						Ukazatel kola
	Ne-/Odstraň						Žeton začínajícího hráče
	Prohlédni si						Ty
	Váček						Jiný hráč