

DRUHÁ EDICE

KRÁL JE
MRTEV

PEER SYLVESTER



ILUSTROVAL BENOIT BILLION

Král je mrtev. Království je rozděleno. Tři frakce – Angličané, Skotové a Velšané – bojují o nadvládu, ovšem jejich síly jsou příliš vyrovnané na to, aby některá z nich uchvátila moc sama pro sebe. Země se zmítá v chaosu, k invazi se chystají cizí vojska a Británie zoufale potřebuje panovníka. Ale kdo by se měl chopit žezla?

Stáváte se šlechtici a mocipány, silnými vůdci a záluďnými intrikány, majícími v úmyslu si nárokovat trůn. Vládu ale nemůžete uchvátit bez náležité podpory, a tak si budete potřebovat naklonit bojující frakce – jen ty vám totiž mohou pomoci získat moc nejvyšší. Můžete zlehka ovlivňovat spory tak, aby vámi vybraná frakce získala převahu, ale bylo by neopatrné vsadit všechno na jediného koně...

Trůn je prázdný a ostrov upadl do chaosu. Podaří se vám využít příležitost a uchvátit korunu pro sebe?



PŘEHLED

Král je mrtev je hra o politických otřesech ve středověké Británii. V průběhu hry rozhodnete o výsledcích mocenských bojů v osmi ostrovních regionech, abyste určili, která frakce získá výslednou převahu a dosadí na trůn nového panovníka. Staňte se preferovaným kandidátem vítězné frakce a království bude vaše!

V průběhu hry budete pomocí akčních karet ovlivňovat rovnováhu sil na herním plánu. Na celou hru budete mít k dispozici pouze osm karet, klíčem k vítězství proto bude rozhodování, kdy hrát a kdy vyčkávat. Pokud budete jednat zbrkle, soupeři odhalí vaše pečlivě zosnované plány, ovšem pokud budete vyčkávat příliš dlouho, osud země bude zpečetěn bez vás.

Kdykoli podniknete akci, povoláte tím zároveň ke svému dvoru jednoho stoupence, který zvýší váš vliv u jedné z frakcí. Každý stoupenec povolovaný k vašemu dvoru upevní váš nárok na trůn u dané frakce, ale zároveň oslabí frakci v mocenských bojích.

Jakmile budou všechny regiony rozebrány jednotlivými frakcemi, zvítězí ta s nejvíce ovládanými regiony a spolu s ní hráč, který bude mít u dané frakce největší vliv.

KOMPONENTY

54 KOSTEK STOUPENCŮ



18 skotských stoupenců



18 velšských stoupenců



18 anglických stoupenců

24 ŽETONŮ NADVLÁDY



8 skotských žetonů
nadvlády



8 velšských žetonů
nadvlády



8 anglických žetonů
nadvlády

3 ŽETONY NESTABILITY



4 ŽETONY VYJEDNÁVÁNÍ



Invaze

Vítězem stává hráč/řím s nejvyšším počtem kompletních sad stoupenců.

Kompletní sada se skládá z jednoho stoupence každé frakce:

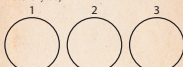


Při remíze

Vítězí hráč, který jako poslední zahrál akční kartu.

Korunovace

Nejsilnější frakci se stává ta s nejvyšším počtem jí ovládaných regionů. V případě, že se o převahu dělí dvě frakce, se silnější frakci stane ta, která jako poslední vyhrála mocenský boj.



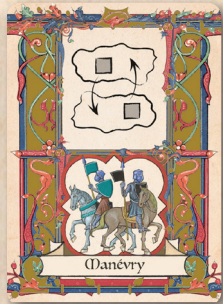
Vítězem se stává hráč, který má na svém dvoře nejvyšší počet stoupenců nejilnější frakce.

Při remíze

1. Vítězí hráč, který má na svém dvoře nejvyšší počet stoupenců druhé nejilnější frakce.
2. Vítězí hráč, který jako první zahrál všechny své akční karty.

1 KARTA VÍTĚZSTVÍ

8 KARET REGIONŮ



**32 KARET AKCÍ
(4 SADY PO 8 KARTÁCH)**



12 KARET LSTIVÝCH AKCÍ

Karty lstivých akcí mají před a za svým názvem symbol ♣.



HERNÍ PLÁN

- A. Regiony Británie
- B. Francie
- C. Společná zásoba
- D. Číslovaná místa



PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ PLÁN

Umístěte herní plán doprostřed stolu.

DVA HRÁČI

Hrajete-li ve dvou hráčích, vraťte dvě kostičky stoupenců (dále jen „stoupenci“) každé frakce zpátky do krabice.

DOMOVSKÉ REGIONY

Umístěte dva skotské stoupence do Moray, dva velšské stoupence do Gwyneddu a dva anglické stoupence do Essexu.

STOUPENCI

Umístěte všechny zbývající stoupence do látkového sáčku. Každému hráči náhodně vylosujte dva stoupence. Tyto stoupence si hráč umístí před sebe, budou představovat jeho dvůr.

Náhodně vylosujte a do jednotlivých regionů umístěte stoupence tak, aby se v každém regionu nacházeli čtyři. *V případě Moray, Gwyneddu a Essexu tedy přidáte dva stoupence ke dvěma stávajícím, které jste umístili v předchozím kroku.*

Umístěte všechny zbývající stoupence do společné zásoby na herním plánu.

Vraťte látkový sáček zpátky do krabice.

ŽETONY

Dejte každému hráči jeden žeton vyjednávání. Umístěte všechny žetony nadvlády do společné zásoby. Umístěte všechny žetony nestability do Francie.

KARTY

Rozdejte každému hráči těchto osm akčních karet: Skotská podpora, Velšská podpora, Anglická podpora, Vyjednávání, Manévr, Protimanévr a dvě identické karty Shromáždění.

Nerozdávejte karty Istitivých akcí.

Zamíchejte karty regionů a umístěte jednu lícem nahoru ke každému číslovanému místu po boku herního plánu.

Umístěte kartu vítězství poblíž herního plánu tak, aby byla na dosah všem hráčům.

ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

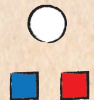
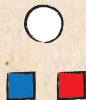
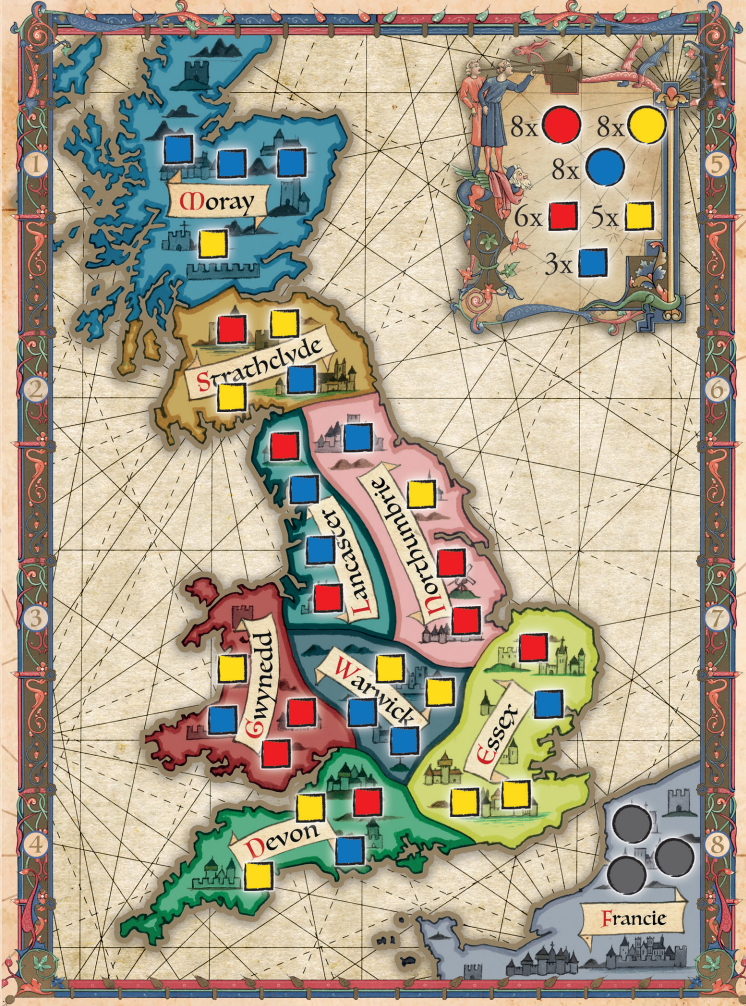
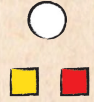
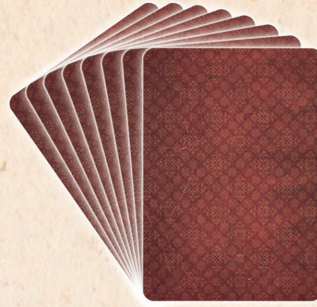
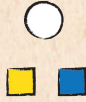
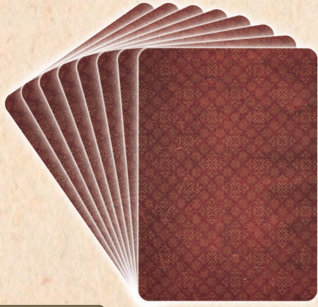
Začínajícím hráčem se stane ten hráč, který jako poslední navštívil hrad.

POKROČILÁ HRA

Zkušenější hráči obeznámení s pravidly se mohou rozhodnout pro pokročilou variantu hry. Odstraňte karty akcí *Skotská podpora*, *Velšská podpora* a *Anglická podpora* a vraťte je do krabice.

Zamíchejte karty Istitivých akcí a skrytě každému hráči tři rozdejte. Vraťte nepoužité karty Istitivých akcí do krabice, aniž byste se na ně podívali.

PŘÍKLAD - PŘÍPRAVA HRY PRO ČTYŘI HRÁČE



PRAVIDLA HRY

Tahy

Hru zahájí začínající hráč a poté se hráči střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu mohou hráči buď vykonat akci, nebo svůj tah vynechat – tzv. *pasovat*. Hráči se takto střídají na tahu, s občasným přerušením v podobě mocenského boje, dokud hra neskončí.

Pro vykonání akce musí hráč zahrát kartu z ruky a vyhodnotit její efekt. Po vykonání akce hráč na tahu vždy povolá stoupence ke svému dvoru – to bude podrobněji vysvětleno níže.

Pokud se hráč rozhodne pasovat, vzdává se tím svého tahu v daném kole. Ve chvíli, kdy se tento hráč dostane znovu na řadu, může vykonat akci obvyklým způsobem, nebo opět pasovat.

Pokud se všichni hráči v řadě po sobě rozhodnou pasovat, spustí se mocenský boj.

Mocenský boj

Pro vyhodnocení mocenského boje musíte určit **region sváru**. Tím se stane region, jehož karta se nachází lícem nahoru u nejnižšího čísla na kraji herního plánu. *To znamená, že první mocenský boj se odehraje v regionu, jehož karta leží vedle čísla „1“, druhý se odehraje v regionu, jehož karta leží vedle čísla „2“, a tak dále.*

Zkontrolujte, která frakce má v regionu sváru největší počet stoupenců. Do tohoto regionu poté umístíte žeton nadvlády v barvě dané frakce: od tohoto okamžiku je region touto frakcí ovládán. Všechny stoupence z tohoto regionu poté přesunete do zásoby.

V případě, že mezi frakcemi dojde k remíze nebo že se v regionu nenachází žádný stoupenec, se region stává **nestabilním**. Umístěte do něj žeton nestability. Všechny stoupence z tohoto regionu poté přesunete do zásoby. *Pokud se na herním plánu nachází tři žetony nestability, hra předčasně končí francouzskou invazí.*

Nakonec otočte kartu regionu sváru lícem dolů. Hra pokračuje běžným způsobem a na tahu je další hráč.

Akce

Během hry budete vykonávat akce, abyste na herní plán umístili stoupence, přesouvali je po něm, či je z něj odstranili. Prováděním akcí můžete ovlivnit, která frakce se dostane k moci v jednotlivých regionech, a zvrátit tak situaci na herním plánu ve svůj prospěch.

Pro vykonání akce musí hráč zahrát kartu z ruky a vyhodnotit její efekt. Efekty jednotlivých akčních karet jsou popsány na následujících stranách. Svými akcemi nemusíte ovlivňovat pouze aktuální region sváru.

Při vyhodnocování akce nesmíte nikdy umístit nebo přesunout stoupence do již **ovládnutého regionu**: to znamená do regionu se žetonem nadvlády nebo nestability. *Jakmile byl pro některý region určen výsledek mocenského boje, jeho loajalita vůči jedné z frakcí je po zbytek hry neměnná.*

Po vyhodnocení akce umístíte kartu před sebe lícem nahoru do svého odhazovacího balíčku tak, aby byla viditelná pouze poslední vámi provedená akce. Kdykoli se můžete podívat na ostatní karty ve svém odhazovacím balíčku, ale nemůžete zkoumat odhazovací balíčky ostatních hráčů.

Jakmile jednou zahrajete akční kartu, nemůžete ji použít znovu. *To znamená, že během jedné hry nemůžete vykonat více než osm akcí.*

POVOLÁNÍ STOUPENCŮ KE DVORU

Neprodlužte po vykonání akce **musíte** povolát stoupence na svůj dvůr. Uděláte to tak, že si vyberete libovolného stoupence v libovolném regionu a umístíte ho před sebe.

Můžete si vybrat stoupence z regionu, kterého se vaše akce nijak nedotkla.

Nemůžete si vybrat stoupence ze společné zásoby, musí pocházet z některého regionu.

Povolání stoupenec k vašemu dvoru posiluje u dané frakce váš nárok na to, stát se na konci hry panovníkem, ale zároveň může ovlivnit výsledek mocenského boje v daném regionu!

ČÁSTEČNĚ PROVEDENÉ AKCE

Při vyhodnocování akce musíte vykonat její efekt zcela, pokud je to možné. Pokud není možné efekt vykonat zcela, musíte jej vyhodnotit do maximální možné míry. Akci můžete vykonat i v případě, že bude mít pouze částečný nebo žádný efekt. Po jejím provedení musíte vždy běžným způsobem povolát stoupence ke svému dvoru.

KONEC HRY

Spuštění konce hry

Hra končí buď francouzskou invazí, nebo korunovací nového panovníka. Určení vítěze závisí na tom, jakým způsobem hra končí.

Pokud se všechny tři žetony nestability nachází na herním plánu, hra okamžitě končí invazí.

Pokud proběhlo všech osm mocenských bojů bez invaze, hra končí korunovací.

Invaze

Francouzi se vylodí v Británii! Pouze ten vůdce, který dovede sjednotit všechny frakce a vzdorovat nájezdníkům, se nakonec chopí trůnu.

V případě invaze se vítězem stává hráč s nejvyšším počtem kompletních sad stoupců. Kompletní sada se skládá z jednoho stoupece od každé frakce.



Kompletní sada stoupců

V případě remízy vítězí hráč, který jako poslední zahrál akční kartu.

Odpor vůči nájezdníkům vyžaduje schopného vůdce!



Korunovace

Boj o moc pomalu končí a blíží se korunovace nového panovníka. Vůdce podporovaný nejsilnější frakcí usedne na trůn.

Umístěte kartu vítězství mezi hráče, stranou nadepsanou *Korunovace* nahoru. S pomocí stupnice na kartě seřadte všechny tři herní frakce podle jejich síly.

Nejsilnější frakcí se stává ta s nejvyšším počtem jí ovládaných regionů. V případě, že se o prvenství dělí dvě frakce, se silnější frakcí stane ta, která jako poslední vyhrála mocenský boj. *Ve kterém regionu se odehrál poslední mocenský boj, si můžete kdykoli ověřit s pomocí karet regionů na okraji herního plánu.*

Pokud dojde ke korunovaci, vítězem se stává hráč, který má u svého dvora nejvyšší počet stoupců nejsilnější frakce.

V případě remízy se vítězem stává ten z remizujících hráčů, který má u svého dvora nejvyšší počet stoupců druhé nejsilnější frakce.

Pokud i nadále trvá remíza, vítězem se stává hráč, který jako první zahrál všechny své akční karty.

Nový panovník musí po dlouhém období chaosu ukázat rozhodnost!



Velšané jsou nejsilnější frakcí, a proto se vítězem stává hráč s nejvyšším počtem velšských stoupců u svého dvora.

Pokud by hráči remizovali v počtu velšských stoupců, zvítězil by hráč s nejvyšším počtem skotských stoupců u svého dvora.

HRA ČTYŘ HRÁČŮ

Spolupráce

Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, utvořte dva týmy po dvou hráčích. Hráč sedící naproti vám bude váš spoluhráč.

Se svým spoluhráčem nesmíte probírat taktiku ani strategii a nesmíte si ani navzájem ukazovat akční karty.

Hra probíhá běžným způsobem – hráči povolávají stoupence ke svým vlastním dvorům. Hra i nadále končí invazí, nebo korunovací, lehce se však liší způsob jejich vyhodnocení:

Invaze

Pokud hra skončí invazí, spojte dohromady všechny stoupence ze svého dvora a dvora vašeho spoluhráče.

V případě invaze se vítězem stává tým s nejvyšším počtem kompletních sad stoupců. Kompletní sada se skládá z jednoho stoupence od každé frakce.

V případě remízy vítězí tým, který jako poslední zahrál akční kartu.

Korunovace

Pokud hra skončí korunovací, ponechte stoupence z vašeho dvora a dvora vašeho spoluhráče oddělené.

Umístěte kartu vítězství mezi hráče, stranou nadepsanou *Korunovace* nahoru, a určete sílu jednotlivých frakcí jako při běžné hře.

V případě korunovace se vítězem stává hráč, který má u svého dvora nejvyšší počet stoupců nejsilnější frakce. Jeho spoluhráč vítězí spolu s ním. Nekorunovaný spoluhráč se stává šedou eminencí trůnu.

V případě remízy se vítězem stává remizující hráč, který má u svého dvora nejvyšší počet stoupců druhé nejsilnější frakce (spolu s ním vítězí i jeho spoluhráč). Pokud i nadále trvá remíza, vítězem se stává tým, který jako první zahrál všechny své akční karty.



KARTY AKCÍ



SKOTSKÁ PODPORA

Umístíte dva skotské stoupence ze zásoby do regionu, který sousedí s regionem ovládaným Skoty. Pokud se v Moray nenachází žeton nadvlády ani nestability, můžete umístit stoupence do regionu sousedícího s Moray.

Oba stoupence musíte umístit do stejného regionu. Pokud se v zásobě nachází méně než dva skotští stoupenci, umístíte jich tolik, kolik je možné.



VELŠSKÁ PODPORA

Umístíte dva velšské stoupence ze zásoby do regionu, který sousedí s regionem ovládaným Velšany. Pokud se v Gwyneddu nenachází žeton nadvlády nebo nestability, můžete umístit stoupence do některého z regionů sousedících s Gwyneddem.

Oba stoupence musíte umístit do stejného regionu. Pokud se v zásobě nachází méně než dva velšští stoupenci, umístíte jich tolik, kolik je možné.



ANGLICKÁ PODPORA

Umístíte dva anglické stoupence ze zásoby do regionu, který sousedí s regionem ovládaným Angličany. Pokud se v Essexu nenachází žeton nadvlády nebo nestability, můžete umístit stoupence do některého z regionů sousedících s Essexem.

Oba stoupence musíte umístit do stejného regionu. Pokud se v zásobě nachází méně než dva angličtí stoupenci, umístíte jich tolik, kolik je možné.



SHROMÁŽDĚNÍ

Umístíte skotského stoupence, velšského stoupence a anglického stoupence ze zásoby do libovolného regionu nebo regionů.

Stoupence můžete umístit do stejného regionu, nebo do různých regionů. Pokud se v zásobě nenachází stoupenci některé z frakcí, stoupence takové frakce neumístujete. Umístíte však stoupence ostatních frakcí, je-li to možné.

Hru začínáte se dvěma kartami Shromáždění.



VYJEDNÁVÁNÍ

Vyměňte pozici dvou libovolných, lícem nahoru otočených karet regionů. Na jednu z vámi vyměněných karet umístíte žeton vyjednávání.

Nemůžete změnit pozici karty, která leží lícem dolů, nebo má na sobě žeton vyjednávání.

Tato akce nemá žádný efekt, pokud ve hře nejsou alespoň dvě karty splňující výše uvedené podmínky.



MANÉVRY

Vyměňte jednoho stoupence v libovolném regionu s jedním stoupencem v jiném libovolném regionu.

Můžete vyměnit stoupence stejné frakce. *V takovém případě akce nebude mít žádný praktický efekt, ale po jejím provedení musíte běžným způsobem povolat stoupence ke svému dvoru.*

Pokud je možné alespoň v jednom případě výměnu provést, musíte tak učinit. Pokud to možné není, tato akce nebude mít žádný efekt.

Akci *manévry* nemůžete použít ke zvrácení efektu akce *manévry* provedené jiným hráčem, pokud po jeho akci *manévry* neproběhne alespoň jedna jiná akce.



ÚSKOK

Vyměňte jednoho stoupence v libovolném regionu za dva stoupence z libovolného sousedícího regionu.

Můžete vyměnit stoupence stejné frakce. Pokud je možné alespoň jedním způsobem výměnu provést zcela, musíte tak učinit. Pokud to možné není, musíte vyměnit jednoho stoupence v libovolném regionu za jednoho libovolného stoupence v sousedícím regionu. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.

Akci *úskok* nemůžete použít ke zvrácení efektu akce *úskok* provedené jiným hráčem, pokud po jeho akci *úskok* neproběhne alespoň jedna jiná akce.

KARTY LSTIVÝCH AKCÍ

Lstivé akce se používají pouze v pokročilé hře.



ŠPEH

Vyhodnoťte efekt akční karty ležící lícem nahoru na vrchu odhazovacího balíčku některého ze soupeřů.

Tato akce bude přesnou kopií akce, kterou si vyberete. Stále platí běžná pravidla pro částečné provádění akcí.



PŘEPADENÍ

Umístěte dva skotské stoupence ze zásoby do libovolného regionu, poté vraťte jednoho stoupence z tohoto regionu do zásoby.

Všechny efekty této akce musíte vyhodnotit v jednom regionu.

Stoupencem vráceným do zásoby může být jeden ze stoupenců, které jste umístili. Pokud se v zásobě nachází méně než dva skotští stoupenci, umístěte jich tolik, kolik je možné.



POCHOD

Přesuňte dva stoupence z jednoho regionu do jednoho sousedícího regionu.

Oba stoupence musíte přesunout do stejného regionu. Pokud je možné alespoň jedním způsobem přesun dvou stoupenců provést, musíte tak učinit. Nelze-li tak učinit, musíte pokud možno přesunout jednoho stoupence. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.



SPIKNUTÍ

Tuto akci nemůžete použít během hry.

V okamžiku určování vítěze hry odhalte tuto kartu. Počítá se jako jeden stoupenec libovolné frakce dle vaší volby.

Pokud hra skončí korunovací a vy remizujete u obou nejsilnějších frakcí, vyhráváte hru. Toto má přednost před běžnými pravidly pro remízu (vítězem se tedy v takovém případě nestává hráč, který jako první zahrál všechny své akční karty).



PODPORA

Určete frakci s nejvíce stoupenci v zásobě. Umístěte dva stoupence této frakce do jednoho libovolného regionu.

Oba stoupence musíte umístit do stejného regionu.

Pokud se o prvenství v počtu stoupenců v zásobě dělí více frakcí, vyberte jednu z těchto frakcí a umístěte její stoupence.



VLIV

Vyměňte jednoho anglického stoupence v libovolném regionu za dva neanglické stoupence z jiného regionu.

Neangličtí stoupenci mohou patřit ke stejné frakci či ke dvěma různým. Pokud je možné jedním způsobem výměnu provést zcela, musíte tak učinit. Pokud to možné není, musíte vyměnit jednoho anglického stoupence v libovolném regionu za jednoho neanglického stoupence. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.



ROZEPŘE

Vyměňte jednoho velšského stoupence v libovolném regionu za jednoho nevelšského stoupence v jiném regionu.

Pokud je možné alespoň jedním způsobem výměnu provést zcela, musíte tak učinit. Pokud to možné není, tato akce nebude mít žádný efekt.



DEKRET

Vyměňte dva skotské stoupence v libovolném regionu se dvěma neskotskými stoupenci v sousedícím regionu.

Neskotští stoupenci mohou patřit ke stejné frakci či ke dvěma různým. Pokud je možné alespoň jedním způsobem výměnu provést zcela, musíte tak učinit. Pokud to možné není, musíte vyměnit jednoho skotského stoupence za dva neskotské stoupence nebo dva skotské stoupence s jedním neskotským stoupencem. Pokud nelze provést ani toto, musíte vyměnit skotského stoupence s neskotským stoupencem. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.



ODPOR

Umístěte dva neskotské stoupence ze zásoby do libovolného regionu sousedícího s regionem ovládaným Skoty.

Pokud se v Moray nenachází žeton nadvlády ani nestability, můžete umístit stoupence do regionu sousedícího s Moray.

Oba stoupence musíte umístit do stejného regionu. Neangličtí stoupenci mohou patřit ke stejné frakci či ke dvěma různým.



PODROBENÍ

Vraťte do zásoby velšského stoupence z libovolného regionu sousedícího s regionem ovládaným Velšany. Poté umístěte do tohoto regionu dva stoupence ze zásoby.

Pokud se v Gwyneddu nenachází žeton nadvlády ani nestability, můžete tuto akci vykonat v některém

z regionů sousedících s Gwyneddem.

Oba stoupence musíte umístit do regionu, z něhož jste odstranili velšského stoupence, a mohou patřit ke stejné frakci či ke dvěma různým. Kterýkoli z umístěných stoupců může být i velšský.

Pokud se ve vhodném, podmínky splňujícím regionu nenachází žádní velšští stoupenci, do regionu pouze umístěte dva libovolné stoupence ze zásoby. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.



POTLAČENÍ

Vraťte do zásoby anglického stoupence z libovolného regionu sousedícího s regionem ovládaným Angličany. Poté vraťte do zásoby dalšího stoupence z tohoto regionu. Poté umístěte do tohoto regionu libovolného stoupence ze zásoby.

Pokud se v Essexu nenachází žeton nadvlády ani nestability, můžete tuto akci vykonat v některém z regionů sousedících s Essexem.

Stoupence musíte umístit do regionu, z něhož jste odstranili oba stoupence. Umístěný stoupenec může být anglický.

Pokud se ve vhodném, podmínky splňujícím regionu nenachází žádný anglický stoupenec, vraťte do zásoby pouze jednoho libovolného stoupence a poté do tohoto regionu umístěte libovolného stoupence ze zásoby. Pokud se ve vhodném, podmínky splňujícím regionu nenachází žádní stoupenci, pouze do tohoto regionu umístěte libovolného stoupence ze zásoby. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.



VERBOVÁNÍ

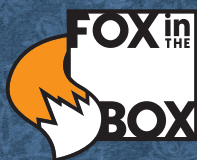
Vraťte do zásoby skotského stoupence z libovolného regionu sousedícího s regionem ovládaným Skoty. Poté umístěte do tohoto regionu dva stoupence ze zásoby.

Pokud se v Moray nenachází žeton nadvlády ani nestability, můžete tuto akci vykonat v některém z regionů sousedících s Moray.

Oba stoupence musíte umístit do regionu, z něhož jste odstranili skotského stoupence. Stoupenci mohou patřit ke stejné frakci či ke dvěma různým. Kterýkoli z umístěných stoupců může být i skotský.

Pokud se ve vhodném, podmínky splňujícím regionu nenachází žádní skotští stoupenci, do regionu pouze umístěte dva libovolné stoupence ze zásoby. V ostatních případech tato akce nebude mít žádný efekt.





Česká edice:

FOX IN THE BOX

www.foxinthebox.cz

info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Zabloužil Pechník

Redakce textu: Ondřej Kurka, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: Karolína Hanáčková

© Peer Sylvester, 2020. All rights reserved.

This translated edition of The King is Dead, second edition is published by Fox in the Box
by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.



Autor hry: Peer Sylvester

Ilustrace: Benoit Billion

Herní vývoj: Filip Falk Hartelius a Anthony Howgego

Grafika: Steven Meyer-Rassow

poprvé vydáno ve Velké Británii v roce 2020 OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES je ochranná známka Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2020. Tato edice © 2020 Osprey Publishing Ltd

Všechna práva vyhrazena.

www.ospreygames.co.uk