

ZÁKON HRY

ROOT



Obsah

1. Zlatá pravidla	2	13. Krvavčí spiknutí	14
2. Klíčové pojmy a koncepty	3	14. Vůdce zástupů	15
3. Vítězství	3	15. Ochránci ve zbroji	16
4. Základní akce	4	Dodatek A: Pokročilý postup přípravy hry	18
5. Příprava hry	4	Dodatek B: Komponenty	19
6. Markýza z Kocourova	5	Dodatek C: Varianty mapy	20
7. Rody Orlího hnízda	6	Dodatek D: Příručka Tuláka	20
8. Lesní aliance	7	Dodatek E: Pomocníci	21
9. Tulák	8	Dodatek F: Dominanty	21
10. Ještěří kult	10	Dodatek G: Glosář	21
11. Společnost Říčního lidu	11	Rejstřík	23
12. Podzemní hrabství	13		

Jak používat tuto knihu

Text psaný KAPITÁLKAMI definuje klíčové pojmy, text v kurzívě obsahuje připomenutí a vysvětlivky. Symboly jednotlivých herních frakcí označují pravidla, která se pro tyto frakce liší a jejichž úpravy jsou uvedeny v částech pravidel věnovaných jednotlivým frakcím.

Hra *Root* obsahuje dvě knihy s pravidly: tato pravidla s názvem *Zákon hry Root* a *Průvodce hrou*. Pokud vám více vyhovuje konverzační styl učení a máte rádi příklady, přečtěte si *Průvodce hrou*. Pokud se pravidla raději učíte z přesně definovaných, formálně psaných pravidel ve zhuštěné formě, přečtěte si tento sešit (*tj. Zákon*).

Cílem následujícího souhrnu je usnadnit vám výklad pravidel *Zákona hry Root*.

Otázka 1: Chci něco udělat a pravidla mi to nezakazují. Můžu to udělat?

Odpověď: V mezích akce ano! Hra vás často překvapí nestandardními a nečekanými situacemi – myslíme si, že v tom tkví část její zábavnosti. Rozhodně to ale neznamená, že můžete například převrátit stůl uprostřed hry.

Otázka 2: Může mi jiný hráč zakázat provedení akce?

Odpověď: Žádná z akcí ve hře nevyžaduje souhlas soupeře. Pokud něco chcete udělat, prostě to udělejte!

Otázka 3: Mám pocit, že by se mělo něco stát, ale pravidla mi neříkají, abych to udělal. Co teď?

*Odpověď: Následujte doslovně pokyny *Zákona*, ne svůj instinkt. To platí i v situaci, kdy existuje jiné, podobné pravidlo.*

Otázka 4: Pravidlo zmiňuje specifický pojem nebo akci. Vztahuje se tedy i na jiný, velmi podobný pojem, resp. akci?

*Odpověď: Ne! Vždy předpokládejte, že *Zákon* myslí přesně ten pojem, který zmiňuje, a ne žádný podobný pojem. Například pojmy „pohyb“ a „umístění“ jsou odlišné, což je důležité třeba pro výklad pravidel týkajících se *Markýziny pevnosti* (6.2.2).*

Máte-li další otázky, podívejte se na webovou stránku <https://ledergames.com/root> (v angličtině).

Pokud jste obdrželi vadné komponenty, nebo ve vaší krabici nějaké komponenty chybí, kontaktujte nás prosím na webu <https://foxinthebox.cz>.

1. Zlatá pravidla

Tato kapitola se věnuje odpovědím na detailní technické otázky. Při prvním čtení pravidel ji můžete přeskocit.

1.1 KONFLIKT PRAVIDEL

1.1.1 **Přednost.** Pokud jsou v rozporu text na kartě a text v *Zákonu hry Root*, má karta přednost. Pokud jsou v rozporu text v *Průvodci hrou* a text v *Zákonu hry Root*, má přednost *Zákon*. Pokud můžete dodržet současně obecné pravidlo i pravidlo frakce/pomocníka, dodržte obojí; pokud to není možné, dejte přednost pravidlu pro frakci/pomocníka.

1.1.2 **Použití slova „nesmíte“/„nemůžete“.** Pravidlo, které zahrnuje slovo „nesmíte“/„nemůžete“, je absolutní. Žádné jiné pravidlo je nesmí změnit, pokud to není výslovně uvedeno.

1.1.3 **Současné efekty.** Pokud nastane více herních efektů současně, hráč, který je právě na tahu, zvolí pořadí, ve kterém se efekty vyhodnotí, pokud situace není upravena jinými pravidly. Má-li efekt odstranit více

komponent současně a spustit tím další efekty, nejprve odstraňte všechny komponenty a pak postupně vyhodnoťte spuštěné efekty.

1.2 VEŘEJNÉ A SOUKROMÉ INFORMACE

1.2.1 **Karty v ruce.** Hráči mohou ukázat karty ze své ruky pouze tehdy, pokud je to výslovně uvedeno. Počet karet, které mají v ruce, je však veřejnou informací. 🗨️

1.2.2 **Odhazovací balíček.** Odhazovací balíček může být kdykoli prozkoumán kterýmkoli hráčem.

1.3 VYJEDNÁVÁNÍ A DOHODY

1.3.1 **Úmluvy.** Hráči mohou během hry volně diskutovat, takto dohodnuté úmluvy však nikdy nejsou závazné.

1.3.2 **Karty.** Hráči si mohou předávat karty pouze tehdy, když je to výslovně uvedeno.

1.4 STRUKTURA HRY

1.4.1 **Struktura tahu hráče.** Tah každého hráče se skládá ze tří fází: *Rozbřesk*, *Bílý den* a *Večer*. Cokoli, co říká, že se něco stane „na začátku“ fáze, se stane ještě před čímkoli jiným v uvedené fázi. Cokoli, co říká, že se něco stane „na konci“ fáze, se stane po čemkoli jiném v uvedené fázi, ale ještě před začátkem fáze následující. Poté, co hráč dokončí všechny tři fáze, začíná tah dalšího hráče v pořadí. Hra takto pokračuje, dokud některý z hráčů nezvítězí (3.1).

1.4.2 **Přerušeni.** Žádnou akci (*a to ani složitější akci, jako je např. Markýzin pochod*), schopnost (*např. Krkavčí prozrazení*) ani trvalý efekt (*např. karta Orlí emigrant*) nesmíte přerušit jiným efektem, pokud není výslovně uvedeno, že je to povoleno (*např. karta Žbrojří, která uvádí: „V průběhu bitvy...“*).

1.5 KOMPONENTY

1.5.1 **Omezení počtu.** Počet herních komponent je omezen obsahem krabice. Pokud vám komponenty dojdou, nepoužívejte žádnou náhradu.

1.5.2 **Počáteční frakce.** Každý z hráčů ovládá frakci, kterou si vybral při přípravě hry (5), a spolu s ní komponenty uvedené na zadní straně desky této frakce (*s výjimkou předmětů*). Obecně se tyto komponenty označují jako **KOMPONENTY FRAKCE** (*resp. konkrétněji KOMPONENTY [NÁZEV FRAKCE]*), příp. podobnými výrazy. (*Pokud tedy hraje např. za Markýzu, jak výraz „bojovníci vaší frakce“, tak výraz „bojovníci Markýzy“ označují oranžové bojovníky ve tvaru koček.*)

1.5.3 **Vlastnictví komponent.** Vlastnictví komponent nelze v průběhu hry změnit (*např. Markýza nesmí využít plní nemocnici pro žoldáky Říčního lidu ani své pomocníky, protože ani jedni nejsou bojovníky Markýzy*).

1.5.4 **Manipulace s komponentami.** Komponenty se umísťují a odstraňují podle pokynů v glosáři (G.1.17, G.1.31). Pokud jste vyzváni umístit, vzít nebo odstranit komponenty, ale nemůžete tak učinit v plném rozsahu, musíte jich umístit, vzít nebo odstranit co nejvíce. (*To ovšem neznamená, že se můžete vyhnout placení a splnění nutných podmínek – pouze nesmíte efekt vyhodnotit do menší míry, než jste schopní.*)

1.5.5 **Donucení.** Některé efekty vám umožňují **DONUTIT** soupeře nebo jeho komponenty něco provést. Tyto

efekty vyhodnotte stejně, jako kdyby je prováděl přímo daný hráč (*včetně všech případných omezení*). (Pokud tedy např. donutíte Orly pohnout jejich bojovníky, využívají během pohybu efekt schopnosti Páni lesa.)

2. Klíčové pojmy a koncepty

Herní pojmy jsou definovány výhradně v glosáři (Dodatek G).

2.1 KARTY

Každá karta má SYMBOL (*ptačí, liščí, zaječí nebo myší*). Většina karet má také efekt, který můžete vyrobit (4.1). 😊

2.1.1 **Ptačí jsou žolíci.** Kartu s ptačím symbolem můžete vždy považovat za kartu jiného symbolu, a to i tehdy, pokud musíte použít, vzít si nebo odevzdat více karet stejného symbolu. 😊

I. **Vynucený efekt.** Pokud jste donuceni odhodit liščí, zaječí nebo myší kartu, musíte své ptačí karty považovat za karty požadovaného symbolu.

II. **Náhrada v opačném směru.** Pokud musíte použít, odhodit, vzít si nebo odevzdat ptačí kartu, nesmíte ji nahradit kartou jiného symbolu.

2.1.2 **Dobírání karet.** Kdykoli jste donuceni DOBRAT kartu, berete si ji ze společného dobíracího balíčku. Pokud je tento balíček prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

2.1.3 **Používání a odhazování karet.** Kdykoli jste donuceni POUŽÍT nebo ODHODIT kartu, položte ji do společného odhazovacího balíčku, pokud se nejedná o kartu dominance (3.3). 😊

2.1.4 **Odhalení karet.** Kdykoli jste donuceni ODHALIT kartu, položte ji do svého herního prostoru (G.1.7).

2.1.5 **Karty přepadení.** Existuje pět KARET PŘEPADEŇÍ: jedna myší, jedna zaječí, jedna liščí a dvě ptačí. Tuto kartu můžete použít pro její symbol, ale nelze ji vyrobit. Můžete ji také použít v bitvě, abyste udělili zásahy (4.3.1).

2.2 MÝTINY A CESTY

Mapa Lesní říše se skládá z mnoha MÝTIN spojených CESTAMI.

2.2.1 **Sousedství.** Mýtina sousedí se všemi dalšími mýtinami, se kterými je přímo spojená cestami. 🏠

2.2.2 **Symbol.** Každá mýtina má liščí, myší nebo zaječí SYMBOL.

2.2.3 **Pozice.** Každá mýtina má určitý počet POZIC vyznačených bílými čtverci. Kdykoli stavíte stavbu, umísťujete ji na volnou pozici. Na mýtině, kde není žádná volná pozice, se nedá stavět.

2.2.4 **Ruiny.** Pozice označené písmenem „R“ začínají hru obsazené žetony RUIN. Ruiny mohou být odstraněny, pouze pokud je to výslovně uvedeno (*např. Túlakovou akcí průzkumu, 9.5.3*).

2.3 ŘEKY

Mnoho mýtin je propojeno ŘEKAMI. Ty se běžně nepovažují za cesty, pravidla to však mohou změnit (*musí to být výslovně uvedeno*). Řeky nerozdělují mýtiny ani lesy. 🌊

2.4 LESY

Oblasti na mapě ohraničené vytištěnými cestami a mýtinami se označují jako LESY.

2.4.1 **Sousedství.** Les sousedí se všemi mýtinami, které se jej dotýkají, aniž by musela být překročena vytištěná cesta. Sousedí také se všemi lesy, od kterých ho dělí právě jedna vytištěná cesta.

2.5 VLÁDCE MÝTINY

Mýtinu OVLÁDÁ hráč s nejvyšším součtem bojovníků a staveb na této mýtině. (*Žetony a figury se pro ovládnutí nepočítají.*) Pokud mezi hráči panuje remíza, neovládá tuto mýtinu nikdo. 🏠👤👤

3. Vítězství

3.1 JAK ZVÍTĚZIT

První hráč, který dosáhne počtu 30 vítězných bodů, se okamžitě stává vítězem hry. Pokud dosáhne více frakcí 30 či více bodů současně, vítězí hráč, který je právě na tahu.

3.2 ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

Každá frakce má unikátní způsob zisku vítězných bodů, všechny však mohou body získávat následujícími dvěma způsoby:

3.2.1 **Odstranění staveb a žetonů.** Kdykoli odstraníte soupeřovu stavbu či žeton nebo způsobíte, že soupeř musí stavbu/žeton odstranit, získáte jeden vítězný bod.

3.2.2 **Výroba předmětů.** Kdykoli vyrobíte předmět (4.1), získáte tolik vítězných bodů, kolik udává příslušná karta. 🏠👤

3.3 KARTY DOMINANCE

V balíčku karet se nacházejí čtyři karty dominance, které mohou být zahrány pro dosažení vítězství ve hře, aniž by hráč musel nasbírat 30 vítězných bodů.

3.3.1 **Aktivace.** Pokud máte během své fáze Bílého dne alespoň 10 vítězných bodů, můžete AKTIVOVAT kartu dominance tím, že ji položíte do svého herního prostoru. Odstraňte svůj bodovací žeton ze stupnice. Nadále už nezískáváte vítězné body. 🏠

I. **Liščí, myší a zaječí karty dominance.** Vyhráváte hru, pokud na začátku svého Rozbřesku ovládáte tři mýtiny se symbolem odpovídajícím aktivované kartě dominance.

II. **Ptačí karta dominance.** Vyhráváte hru, pokud na začátku svého Rozbřesku ovládáte dvě mýtiny v protilehlých rozích mapy.

3.3.2 **Aktivované karty.** Aktivovaná karta dominance se nepočítá do hráčova limitu počtu karet v ruce a nemůže být odstraněna ze hry. Aktivovanou kartu dominance nemůžete nahradit jinou kartou dominance.

3.3.3 **Použití jako symbolu.** Kartu dominance můžete použít pro její symbol. Pokud by měla být karta dominance odhozena do odhazovacího balíčku, položte ji namísto toho vedle herní desky k naznačení toho, že je DOSTUPNÁ, a mohou ji tedy získat ostatní hráči. 😊

3.3.4 **Braní si dostupných karet.** Během své fáze Bílého dne si můžete vzít do ruky dostupnou kartu dominance použitím karty se stejným symbolem. Ptačí symbol na kartě dominance nemůžete v tomto případě považovat za libovolný symbol.

4. Základní akce

4.1 VÝROBA

Můžete VYROBIT většinu karet ze své ruky, čímž získáte okamžitý či trvalý efekt.

- 4.1.1 **Cena.** Na výrobu karty musíte AKTIVOVAT výrobní prostředky podle symbolů uvedených v levém dolním rohu karty. *(To, kterou herní komponentu využívá frakce k výrobě, je uvedeno v části Výroba v pravidlech každé frakce.)* Symbol výrobního prostředku odpovídá mýtině na níž se tento prostředek nachází. Každý výrobní prostředek smí být aktivován pouze jednou za tah hráče. Tříbarevný otazník označuje výrobní prostředek libovolného symbolu. 🗨️🗨️🗨️
- 4.1.2 **Okamžité efekty.** Jakmile hráč vyrobí kartu s okamžitým efektem *(text na „papírovém“ podkladu)*, vyhodnoťte tento efekt a poté kartu odhodte. Pokud je na kartě vyobrazen předmět, vezměte žeton předmětu z místa pro zásobu předmětů na herní desce a položte jej na místo pro vyrobené předměty na své desce frakce. Pokud je na kartě vyobrazen předmět, který není v zásobě předmětů, není možné kartu vyrobit. 🗨️🗨️🗨️
- 4.1.3 **Trvalé efekty.** Jakmile vyrobíte kartu s trvalým efektem *(text na „kamenném“ podkladu)*, položte kartu do svého herního prostoru. Od té chvíle můžete efekt využívat způsobem uvedeným na kartě. *(Využití efektu karty Orlí emigrant z Balíčku vyhnanců a partyzánů je povinné.)*
- 4.1.4 **Zákaz duplikátů.** Nesmíte vyrobit kartu s trvalým efektem, pokud již máte stejný efekt aktivní ve svém herním prostoru.

4.2 POHYB

Když se POHYBUJETE, můžete vzít libovolný počet svých bojovníků a figur *(větší než nula)* z jedné mýtiny a přesunout je na sousedící mýtinu.

- 4.2.1 **Musíte ovládat mýtinu.** Pro pohyb je nutné, aby hráč ovládal mýtinu, odkud odchází, mýtinu, kam se přesouvá, nebo obě tyto mýtiny. 🗨️🗨️🗨️
- 4.2.2 **Bez omezení pohybu.** Jeden bojovník či figura se může pohybovat i opakovaně během jednoho tahu hráče. Pokud jste nuceni udělat několik pohybů, můžete pohnout stejnou či jinou skupinou bojovníků.

4.3 BITVA

Když chcete BOJOVAT, vyberte si mýtinu, na které se nacházejí vaši bojovníci a/nebo figury. Budeme jí říkat BITEVNÍ MÝTINA. Jste ÚTOČNÍKEM a jeden vámi vybraný soupeř na této mýtině je OBRÁNCEM.

- 4.3.1 **Krok 1: Obránce může podniknout přepadení.** Obránce může použít jednu kartu přepadení se symbolem odpovídajícím symbolu bitevní mýtiny. Pokud tak učiní, vyhodnoťte kroky 4.3.1.I–II v uvedeném pořadí.
 1. **Zmařené přepadení.** Útočník může přepadení zmařit tím, že také použije kartu přepadení se symbolem odpovídajícím symbolu bitevní mýtiny. Pokud tak učiní, musí obránce svou kartu přepadení odhodit. Krok 4.3.1.II pak přeskočte.

- II. **Vyhodnocení přepadení.** Obránce ihned udělí útočnickovi dva zásahy (4.3.4). Poté obránce kartu přepadení odhodí. Pokud po vyřešení přepadení nezůstane na bitevní mýtině žádný bojovník útočníka, bitva okamžitě končí.

- 4.3.2 **Krok 2: Hodte kostkami.** Hodte oběma kostkami. Útočník udělí obránci tolik zásahů, kolik ukazuje vyšší z čísel na obou kostkách. Obránce udělí útočnickovi tolik zásahů, kolik udává nižší z obou čísel. Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla, udělí si obránce i útočník navzájem stejný počet zásahů. *(V tomto kroku se počet zásahů pouze zjišťuje. Uděleny budou až v kroku 4.)* 🗨️

1. **Maximum hozených zásahů.** Maximální počet zásahů, které můžete udělit prostřednictvím hodu kostkou, je roven počtu vašich bojovníků na bitevní mýtině. To se týká obránce i útočníka. 🗨️

- 4.3.3 **Krok 3: Využijte efekty.** Jak útočník, tak obránce může využít volitelné efekty, které se týkají bitvy *(např. z karty Drsná taktika)*. Pokud chtějí efekty využít oba soupeři, útočník vybírá, kdo je vyhodnotí jako první (1.1.3).

1. **Dodatečné zásahy.** Řada efektů poskytuje DODATEČNÉ ZÁSAHY, jejichž počet není omezen počtem bojovníků hráče na bitevní mýtině.

- II. **Bezbranný.** Pokud nemá obránce na bitevní mýtině žádného bojovníka, udělí útočník jeden dodatečný zásah. 🗨️








- 4.3.4 **Krok 4: Udělte zásahy.** Útočník a obránce udělují zásahy současně. Každý zásah odstraní z mapy jednu herní komponentu *(přitom obdržíte 1 vítězný bod za každou stavbu a žeton, které musí odstranit váš soupeř)*. Jako první musí být odstraněni bojovníci frakce. Následně se odstraňují stavby a žetony – pořadí odstraňování volí hráč, který zásah obdržel, stejně jako pořadí vyhodnocení efektů, které jsou případně odstraněním spuštěny.

5. Příprava hry

Pokud se hry účastní noví hráči, použijte Běžný postup přípravy hry (5.1). Pokud jsou již všichni hráči se hrou obeznámení a toužíte po větší variabilitě, použijte Pokročilý postup přípravy hry (Dodatek A). Pokud chcete hrát s pěti nebo více frakcemi, které začínají hru na rohové mýtině, musíte použít pravidla Pokročilého postupu.

5.1 BĚŽNÝ POSTUP PŘÍPRAVY HRY

- 5.1.1 **Krok 1: Rozdělte frakce a určete začínajícího hráče.** Každému hráči přiřadte libovolnou metodou jednu z frakcí. Náhodně určete začínajícího hráče a zasedací pořádek hráčů. Každý hráč si vezme svou desku frakce a všechny herní komponenty tak, jak jsou vypsány na rubové straně desky jeho frakce.
- 5.1.2 **Krok 2: Položte bodovací žetony.** Každý hráč položí svůj bodovací žeton na pole „0“ na bodovací stupnici.
- 5.1.3 **Krok 3: Doberte si do ruky počáteční karty.** Pokud hrajete ve dvou hráčích, odstraňte nejprve z balíčku karet všechny čtyři karty dominance. Zamíchejte balíček a rozdejte každému hráči tři karty.
- 5.1.4 **Krok 4: Umístěte ruiny.** Na každé místo na mapě označené písmenem „R“ položte jeden žeton ruiny *(tato místa jsou celkem čtyři)*.

- 5.1.5 **Krok 5: Vytvořte zásobu předmětů.** Položte žetony předmětů na odpovídající místa pro zásobu předmětů u horního okraje mapy: 2 , 2 , 1 , 1 , 2 , 2  a 2 .
- 5.1.6 **Krok 6: Připravte ostatní komponenty.** Rozdejte podle potřeby hráčům 16 přehledových karet s informacemi o jednotlivých frakcích a poblíž mapy položte dvě kostky.
- 5.1.7 **Krok 7: Připravte frakce.** V pořadí přípravy hry (uvedené v příslušné části pravidel a na rubu každé desky frakce – A, B, C atd.) každý hráč projde pokyny pro přípravu hry své frakce.

5.2 KOMBINACE FRAKČÍ

Abyste zajistili, že hra bude dostatečně zábavná, doporučujeme vám vybrat do hry frakce tak, aby součet DOSAHU všech vybraných frakcí alespoň dosáhl níže uvedeného součtu, doporučeného pro daný počet hráčů. (*Odvážní hráči mohou použít jakoukoli kombinaci frakcí se součtem dosahu rovným alespoň 17.*)

Doporučené hodnoty součtu					
Počet hráčů	2	3	4	5	6
Celkový dosah	17+	18+	21+	25+	28+

Hodnoty dosahu	
Markýza z Kocourova	10
Vůdce zástupů	9
Ochránci ve zbroji	8
Podzemní hrabství	8
Rody Orlího hnízda	7
Tulák (první)	5
Říční společnost	5
Lesní aliance	3
Krkavčí spiknutí	3
Tulák (druhý)	2
Ještěří kult	2

6. Markýza z Kocourova

6.1 PŘEDSTAVENÍ

Markýza z Kocourova okupuje Lesní říši a hodlá ji změnit v průmyslovou a válečnou velmoc. Kdykoli Markýza postaví jednu ze svých STAVEB (*dílnu, pilu nebo sídlo verbíře*), získá vítězné body. Čím více stejných staveb má na mapě, tím více bodů získá. Aby udržela narůstající výstavbu, musí zajistit a ochránit silnou a propojenou ekonomiku založenou na těžbě DŘEVA.

6.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 6.2.1 **Výroba.** Markýza vyrábí během fáze Bílého dne aktivací svých dílen.
- 6.2.2 **Pevnost.** Pouze Markýza může umisťovat komponenty na mýtinu se žetonem pevnosti. (*Jiné komponenty je však na tuto mýtinu možno přesunout.*) Pokud je žeton pevnosti odstraněn, vraťte jej do krabice – ve hře se již nepoužije.
- 6.2.3 **Polní nemocnice.** Kdykoli je z mýtiny odstraněn li-

bovolný počet bojovníků Markýzy, může Markýza použít kartu se symbolem této mýtiny a umístit tyto bojovníky na mýtinu s pevností namísto do své zásoby.

6.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 6.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a dřevo.** Vytvořte zásobu 25 bojovníků a 8 žetonů dřeva.
- 6.3.2 **Krok 2: Postavte pevnost.** Položte žeton pevnosti na libovolnou mýtinu v rohu mapy – tímto se stává vaší počáteční mýtinou.
- 6.3.3 **Krok 3: Posádka.** Položte jednoho bojovníka na každou mýtinu s výjimkou mýtiny v opačném rohu mapy, než v jakém stojí vaše pevnost.
- 6.3.4 **Krok 4: Umístěte počáteční stavby.** Položte na mapu 1 pilu, 1 dílnu a 1 sídlo verbíře. Můžete je položit libovolně na mýtinu s pevností a na mýtiny s ní sousedící.
- 6.3.5 **Krok 5: Naplňte stupnice staveb.** Svých zbylých 5 pil, 5 dílen a 5 sídel verbířů položte na odpovídající stupnice staveb tak, abyste zaplnili všechna pole s výjimkou těch nejméně vlevo na každé stupnici.

6.4 ROZBŘESK

Na každou mýtinu položte tolik žetonů dřeva, kolik se na ní nachází pil.

6.5 BÍLÝ DEN

Nejprve můžete aktivovat dílny a vyrobit karty ze své ruky. Poté můžete provést až tři akce – plus jednu navíc za každou ptačí kartu, kterou použijete (*ne jako součást jiné akce*) – a to v libovolném pořadí a kombinaci.

- 6.5.1 **Bitva.** Zahajte bitvu.
- 6.5.2 **Pochod.** Proveďte až dva pohyby.
- 6.5.3 **Verbování.** Položte jednoho bojovníka ke každému sídlu verbíře. Tuto akci smíte provést nejvýše jednou za svůj tah.
- 6.5.4 **Stavba.** Položte na mapu jednu stavbu.
 - I. **Vyberte mýtinu a stavbu.** Vyberte mýtinu, kterou ovládáte. Dále vyberte, zda chcete postavit pilu, dílnu nebo sídlo verbíře. Vezměte dílek stavby patřičného druhu nejvíce vlevo na odpovídající stupnici staveb na své desce frakce. Musíte být schopní zaplatit cenu vybrané stavby (6.4.5.II) a umístit ji (6.5.4.III).
 - II. **Zaplatěte cenu stavby.** Cena stavby je určena hodnotou ve sloupci stupnice staveb, odkud jste právě odebrali dílek stavby. Odstraňte žetony dřeva v počtu rovném ceně stavby z mýtiny, na níž stavíte, sousedních mýtin, jež ovládáte, nebo jiných mýtin, které ovládáte a které jsou spojeny s mýtinou stavby prostřednictvím vámi ovládaných mýtin.
 - III. **Umístěte stavbu a obodujte ji.** Položte vybranou stavbu na zvolenou mýtinu a přičtěte si vítězné body zobrazené na své desce frakce na poli, odkud jste dílek stavby vzali.
- 6.5.5 **Přesčas.** Použijte kartu se symbolem odpovídajícím symbolu mýtiny, na níž se nachází pila, a položte na tuto mýtinu žeton dřeva.

6.6 VEČER

Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici staveb. Pokud poté máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.

7. Rody Orlího hnízda

7.1 PŘEDSTAVENÍ

Rody Orlího hnízda touží po obnovení slávy svého kdy si vznešeného druhu v celé Lesní říši. Plánují tohoto cíle dosáhnout prostřednictvím získání vlády nad lesními mýtinami. Během své fáze Večera získávají Orli vítězné body podle počtu HŘADŮ na mapě. Čím znatelnější je jejich přítomnost v Lesní říši, tím větší jsou jejich zisky. Orli jsou však vázáni VÝNOSEM – stále se zvětšující sadou povinných akcí, které vyhlásil jejich VŮDCE. V každém tahu musejí Orli provést všechny akce svého výnosu, jinak upadnou do CHAOSU.

7.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 7.2.1 **Výroba.** Orli vyrábějí aktivaci svých hřadů během fáze Bílého dne před vyhodnocením výnosu.
- 7.2.2 **Páni lesa.** Orli ovládají mýtinu, pokud se účastní remízy v počtu bojovníků a staveb na ní a mají na ní alespoň jednu komponentu Orli. Neovládají však prázdné mýtiny. 😊
- 7.2.3 **Pohrdání obchodem.** Když Orli vyrobí kartu, ignorují počet vítězných bodů uvedený na kartě a namísto toho získají vždy jen jeden vítězný bod. *(Mohou však získat body navíc pomocí jiných efektů, jako jsou např. Mistři rytci nebo Proslulá kovárna.)*

7.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 7.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků.
- 7.3.2 **Krok 2: Umístěte hřad a počáteční bojovníky.** Položte 1 hřad a 6 bojovníků na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče. Tato mýtina je vaší počáteční mýtinou.
- 7.3.3 **Krok 3: Vyberte vůdce.** Vyberte si 1 ze 4 karet Orlich vůdců a položte ji na místo pro kartu vůdce. Zbylé vůdce si ponechte lícem nahoru u sebe.
- 7.3.4 **Krok 4: Přiřadte vezíry.** Zasuňte 2 karty svých věrných vezírů za horní okraj své desky frakce do příslušných sloupců výnosu podle druhů akcí na kartě vůdce. Karty zasuňte tak, aby byly vidět jejich symboly.
- 7.3.5 **Krok 5: Naplňte stupnici hřadů.** Svých zbylých 6 žetonů hřadů položte tak, abyste zakryli všechna pole na stupnici hřadů s výjimkou toho nejvíce vlevo.

7.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 7.4.1 **Nouzové rozkazy.** Pokud v ruce nemáte žádnou kartu, jednu si doberte.
- 7.4.2 **Nový rozkaz výnosu.** Do výnosu musíte přidat jednu nebo dvě nové karty, pouze jedna z těchto karet však může být ptačí. Novou kartu můžete přidat do li-

bovolného sloupce a každý sloupec může obsahovat libovolný počet karet.

- 7.4.3 **Nový hřad.** Pokud na mapě nemáte žádný hřad, položte jeden hřad a tři své bojovníky na mýtinu s nejnižším počtem bojovníků, kam lze výše uvedené umístit.

7.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 7.5.1 **Výroba.** Můžete aktivovat hřady, a vyrobit tak karty z ruky.
- 7.5.2 **Vyhodnocení výnosu.** Musíte splnit výnos – jako první je vyhodnocen sloupec nejvíce vlevo a dále se pokračuje směrem doprava. V každém sloupci musíte vyhodnotit všechny karty – pořadí jejich vyhodnocení je libovolné. Za každou kartu ve sloupci musíte provést akci odpovídající tomuto sloupci tak, jak je popsáno níže. Pokud akci nelze plně provést, upadnou Orli okamžitě do chaosu (7.7).
 - I. **Verbování.** Položte bojovníka na mýtinu s hřadem; symbol mýtiny musí odpovídat symbolu na kartě.
 - II. **Pohyb.** Pohněte alespoň jedním bojovníkem z mýtiny, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
 - III. **Bitva.** Zahajte bitvu na mýtině, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
 - IV. **Stavba.** Položte hřad na mýtinu, kterou ovládáte, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě a na níž se dosud nenachází žádný hřad.

7.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 7.6.1 **Zisk bodů.** Přičtěte si tolik vítězných bodů, kolik udává volné pole nejvíce vpravo na vaší stupnici hřadů.
- 7.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici hřadů. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.

7.7 CHAOS

Pokud nejste z jakéhokoli důvodu schopni vykonat akci ze svého výnosu (7.5.2), upadnete do chaosu. V takovém případě proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

- 7.7.1 **Krok 1: Ponížení.** Odečtěte si jeden vítězný bod za každou ptačí kartu *(včetně věrných vezírů)* ve výnosu.
- 7.7.2 **Krok 2: Čistka.** Odhodte všechny karty výnosu s výjimkou věrných vezírů. *(Dříve se tato část chaosu nazývala Vyčištění.)*
- 7.7.3 **Krok 3: Sesazení.** Otočte kartu svého aktuálního vůdce lícem dolů a odložte ji bokem. Pak si vyberte nového vůdce z karet, které jsou lícem nahoru, a položte jej na svou desku frakce. Nakonec zasuňte věrné vezíry do sloupců podle akcí, které udává karta nového vůdce.
 - I. **Nová generace.** Pokud musíte vybrat nového vůdce a nezbývají vám žádní vůdci otočení lícem nahoru, otočte všechny karty vůdců lícem nahoru.
- 7.7.4 **Krok 4: Odpočinek.** Ukončete svou fázi Bílého dne a pokračujte Večerem.

7.8 POPIS VŮDCŮ

Orli mají k dispozici čtyři karty vůdců:

- 7.8.1 **Stavitel.** Věrní vezíři začínají na verbování a pohybu. Kdykoli vyrábíte, ignorujte svou vlastnost pohrání obchodem (7.2.3).
- 7.8.2 **Charismatický.** Věrní vezíři začínají na verbování a bitvě. Kdykoli provádíte akci verbování, musíte umístit dva bojovníky namísto jednoho.
- 7.8.3 **Velitel.** Věrní vezíři začínají na pohybu a bitvě. Jako útočník v bitvě udělujete vždy jeden zásah navíc.
- 7.8.4 **Tyran.** Věrní vezíři začínají na pohybu a stavbě. Kdykoli odstraníte alespoň jednu soupeřovu stavbu nebo žeton v bitvě, získáte jeden vítězný bod navíc (*vždy však nejvýše jeden vítězný bod navíc za každou bitvu*).

8. Lesní aliance

8.1 PŘEDSTAVENÍ

Cílem Lesní aliance je získat SYMPATIE těch obyvatel Lesní říše, kteří jsou nespokojeni se současným stavem věcí veřejných. Aliance získává vítězné body pokládáním žetonů sympatie. Čím více sympatie na mapě Aliance má, tím více vítězných bodů získává za každý další žeton. Zisk sympatie lidu vyžaduje STOUPENCE. Tito Stoupenci mohou být využiti také k páchání násilností typu povstání po celém Lese. Pokud vypukne vzpoura, Alianci tím vznikne ZÁKLADNA. Základny umožňují Alianci trénink důstojníků, čímž roste její vojenská flexibilita.

8.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 8.2.1 **Výroba.** Aliance vyrábí během Bílého dne aktivací žetonů sympatie.
- 8.2.2 **Záškodnická válka.** Jako obránce v bitvě uděluje Aliance zásahy podle vyššího hozeného čísla a útočník podle nižšího.
- 8.2.3 **Balíček Stoupců.** Na provádění akcí používá Aliance STOUPENCE, což jsou karty v jejím balíčku Stoupců. Stoupenci mohou být použiti pouze pro svůj symbol a nepočítají se do limitu počtu karet Aliance. Karty Stoupců leží vždy lícem dolů, ale hráč Aliance si je může kdykoli prohlédnout.
 - I. **Počet.** Pokud nemá Aliance na mapě ani jednu základnu, je balíček Stoupců omezen na pět karet. Pokud by Aliance měla získat dalšího Stoupence nad tento limit, je získaná karta odhozena. Jakmile má Aliance na mapě alespoň jednu základnu, je zásoba Stoupců neomezená.
- 8.2.4 **Odstraňování základen.** Kdykoli je odstraněna základna, musí Aliance odhodit všechny Stoupence odpovídající vytištěnému symbolu základny (*včetně ptačích*) a odstranit polovinu svých důstojníků (*zakrouhlenou nahoru*). Pokud byla takto odstraněna poslední základna Aliance na mapě, musí být zásoba Stoupců zredukována na pět karet.
- 8.2.5 **Žetony sympatie.** Aliance má k dispozici 10 žetonů sympatie.
 - I. **Omezení umístění.** Na každé mýtině smí být umístěn nejvýše jeden žeton sympatie.
 - II. **Názvosloví.** Jako SYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina se žetonem sympatie. Jako NESYMPA-

TIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina bez takového žetonu.

- 8.2.6 **Pobouření.** Kdykoli jiný hráč odstraní žeton sympatie z mýtiny nebo přesune své bojovníky na sympatizující mýtinu, musí položit jednu kartu se symbolem této mýtiny ze své ruky do zásoby Stoupců Aliance. Pokud tento hráč nemá v ruce vhodnou kartu (*ani žádnou ptačí*), ukáže karty ve své ruce hráči Aliance a ten pak dobere kartu z dobíracího balíčku a přidá ji do zásoby Stoupců.

8.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 8.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 10 bojovníků.
- 8.3.2 **Krok 2: Umístěte základny.** Položte 3 základny na odpovídající pole na místě pro základny na své desce frakce.
- 8.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnici sympatie.** Položte 10 žetonů sympatie na svou stupnici sympatie na své desce.
- 8.3.4 **Krok 4: Získejte Stoupence.** Doberte si 3 karty a položte je lícem dolů do své zásoby Stoupců.

8.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 8.4.1 **Vzpoura.** Můžete provést vzpouru, kolikrát chcete. Při tom provedte následující kroky v uvedeném pořadí:
 - I. **Krok 1: Vyberte si mýtinu.** Musíte vybrat sympatizující mýtinu se symbolem odpovídajícím nepostavené základně na vaší desce frakce.
 - II. **Krok 2: Použijte Stoupence.** Použijte dva Stoupence se stejným symbolem, jaký má vybraná mýtina.
 - III. **Krok 3: Vyhodnoťte efekt.** Odstraňte všechny komponenty soupeřů z vybrané mýtiny. Poté na tuto mýtinu umístěte základnu se symbolem odpovídajícím symbolu mýtiny a položte na tuto mýtinu tolik bojovníků, kolik je na mapě sympatizujících mýtin se symbolem odpovídajícím vytištěnému symbolu právě umístěné základny (*včetně aktuální mýtiny*). Nakonec položte jednoho bojovníka na místo pro důstojníky na své desce. Z tohoto bojovníka se tímto stává DŮSTOJNÍK. (*Nezapomeňte si přičíst jeden vítězný bod za každý odstraněný žeton a stavbu.*)
- 8.4.2 **Šíření sympatie.** Můžete provést akci šíření sympatie, kolikrát chcete. Při tom provedte následující kroky v uvedeném pořadí:
 - I. **Krok 1: Vyberte si mýtinu.** Vyberte si nesympatizující mýtinu sousedící se sympatizující mýtinou. Pokud se na mapě žádná sympatizující mýtina nenachází, můžete si vybrat libovolnou mýtinu.
 - II. **Krok 2: Použijte Stoupence.** Použijte karty z balíčku Stoupců se symbolem odpovídajícím symbolu vybrané mýtiny. Počet karet je dán číslem nad pozicí žetonu sympatie.
 - a) **Stanné právo.** Musíte použít jednoho Stoupence navíc, pokud se na vybrané mýtině nacházejí alespoň tři bojovníci jednoho jiného hráče.
 - III. **Krok 3: Umístěte žeton a obodujte jej.** Umístěte na vybranou mýtinu žeton sympatie a přičtěte si

vítězné body uvedené na právě odkrytém poli na své desce frakce.

8.5 BÍLÝ DEN

V libovolném pořadí a kombinaci můžete provádět následující akce:

- 8.5.1 **Výroba.** Můžete aktivovat žetony sympatie, a vyrobit tak kartu z ruky.
- 8.5.2 **Mobilizace.** Přidejte kartu z ruky do balíčku Stoupců.
- 8.5.3 **Výcvik.** Použijte kartu z ruky se symbolem odpovídajícím vytištěnému symbolu postavené základny a umístěte na místo pro důstojníky jednoho bojovníka. Z tohoto bojovníka se tímto stává DŮSTOJNÍK.

8.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:



- 8.6.1 **Vojenské operace.** Můžete provádět akce popsané v níže uvedených bodech. Počet takto proveditelných akcí je omezen počtem vašich důstojníků. Tyto akce můžete provádět v libovolném pořadí a kombinaci.
 - I. **Pohyb.** Provedte jeden pohyb.
 - II. **Bitva.** Zahajte bitvu.
 - III. **Verbování.** Umístěte bojovníka na libovolnou mýtinu se základnou.
 - IV. **Agitace.** Odstraňte jednoho bojovníka Aliance z nesympatizující mýtiny, položte na tuto mýtinu žeton sympatie a přičtete si vítězné body vyznačené na právě odkrytém poli na své desce frakce.
- 8.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici pro základny. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.

9. Tulák














9.1 PŘEDSTAVENÍ



Tulák podniká výpravy, aby si v lese vybudoval renomé, a mezitím spolupracuje se všemi stranami konfliktu. Tulák získá vítězné body, kdykoli vylepší svůj VZTAH s jinou frakcí nebo odstraní bojovníka frakce, která je vůči němu NEPŘÁTELSKÁ. Může také plnit ÚKOLY a tím rovněž získávat vítězné body. Aby se mohl přesouvat a efektivně jednat, musí Tulák správně využívat svou sbírku PŘEDMĚTŮ, kterou by měl rozšiřovat průzkumem ruin rozestých po Lese a vypomáháním ostatním frakcím.

9.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI








- 9.2.1 **Výroba.** Tulák vyrábí použitím . Všechna jeho  odpovídají symbolu mýtiny, kde se právě nachází. Pokud Tulák vyrobí předmět, může si jej okamžitě vzít (*lícem nahoru*).
- 9.2.2 **Osamělý poutník.** Figura Tuláka není bojovníkem (*takže nemůže ovládat mýtinu ani jinému hráči zabránit v tom, aby ji ovládal*). Figura Tuláka nesmí být nikdy odstraněna z mapy.
 - I. **Úplné odstranění.** Kdykoli některý ze soupeřů vyhodnocuje efekt, který má z mýtiny, na níž se

nachází figura Tuláka, odstranit všechny komponenty soupeřů (*např. vzpoura Aliance, karta Myši přízně, Krkavčí bomba*), Tulák si musí poškodit tři předměty.

- 9.2.3 **Tulák je mazaný.** Tulák se může pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu, odkud nebo kam se přesouvá (4.2.1).
- 9.2.4 **Bezbranný.** V bitvě je Tulák bezbranný (4.3.2.III), pokud nemá ani jeden nepoškozený .
- 9.2.5 **Předměty.** Tulákovy schopnosti závisí na předmětech, které získá. Na desce frakce nemá místo pro vyrobené předměty, ale brašnu a několik stupnic předmětů. Předměty na Tulákově desce frakce mohou být nepoužité (*lícem nahoru*) nebo použité (*lícem dolů*). Aby provedl některé akce, musí Tulák použít nepoškozené předměty – otočit je lícem dolů.
 - I. **Stupnice předmětů.** Jakmile Tulák získá ,  nebo , umístí tyto předměty lícem nahoru na jejich odpovídající stupnici. Na každé stupnici se mohou nacházet pouze tři odpovídající předměty.
 - II. **Brašna.** Pokud Tulák získá , , ,  nebo , umístí tyto předměty lícem nahoru do Tulákovy brašny.
 - III. **Přesun předmětů.** Tulák může libovolně přesouvat nepoškozené a lícem nahoru otočené ,  a  mezi příslušnými stupnicemi a brašnou.
- 9.2.6 **Maximum hozených zásahů.** V bitvě je Tulákov maximum hozených zásahů (4.3.2.I) rovno počtu jeho nepoškozených , které se nacházejí lícem nahoru či lícem dolů v jeho brašně.
- 9.2.7 **Obdržené zásahy.** Kdykoli Tulák dostane zásah (4.3.3), musí poškodit jeden svůj nepoškozený předmět – ten přesune na místo pro poškozené předměty. Pokud už Tulák nemá žádný nepoškozený předmět, přebytečné zásahy ignoruje.
- 9.2.8 **Karty dominance a koalice.** Tulák nemůže aktivovat kartu dominance proto, aby vyhrál, stejným způsobem jako ostatní frakce (3.3.1). Namísto toho může Tulák aktivovat kartu dominance ve hře čtyř či více hráčů, aby tak vytvořil koalici s jiným hráčem. (*Od té chvíle již Tulák nadále nezískává vítězné body.*) Vybraný hráč musí mít v tu chvíli nejméně vítězných bodů ze všech hráčů s výjimkou Tuláka a nesmí se dosud nacházet v koalici. Pokud panuje v nejnižším počtu vítězných bodů remíza, Tulák si vybere jednoho z remizujících hráčů. Pokud vybraný hráč vyhraje hru, Tulák vyhraje také.
- 9.2.9 **Vztahy.** Vaše deska frakce ukazuje stupnici vztahů, na které jsou čtyři pole stupňů vztahů a jedno pole nepřítele. Na této stupnici se pohybují žetony všech ve hře přítomných frakcí kromě Tuláka.
 - I. **Zlepšování vztahů.** Můžete vylepšit vztah s jednou frakcí, která není vůči Tulákovi nepřátelská, tím, že provedete akci pomoc.
 - a) **Cena.** V rámci jednoho tahu provedte akci pomoc vůči vybrané frakci, která není nepřátelská, tolikrát, kolik činí hodnota zobrazená na ukazateli vztahů mezi aktuální pozicí žetonu frakce a následným polem.




- b) **Efekt.** Posuňte žeton vztahu dané frakce o jedno pole doprava na stupnici vztahů a okamžitě si přičtete tolik bodů, kolik ukazuje dosažené pole.
- II. **Status spojence.** Od chvíle, kdy byl žeton vztahu frakce posunut na stupnici vztahů úplně vpravo, vám bojovníci dané frakce důvěřují. Tato frakce je pro vás odteď **SPOJENCEM**.
- a) **Pomoc spojenci.** Kdykoli pomáháte spojenci (*využitím akce pomoc, 9.5.4*), získáte dva vítězné body.
- b) **Pohyb po boku spojence.** Kdykoli se přesouváte na sousední mýtinu, můžete s sebou z mýtiny, odkud odcházíte, na cílovou mýtinu přesunout také bojovníky jednoho svého spojence.
- c) **Útok po boku spojence.** Kdykoli zahájíte bitvu, můžete považovat bojovníky jedné spojenecké frakce na bitevní mýtině za své vlastní. Nejvyšší počet zásahů, které v takové bitvě můžete protivníkovi uštvědit, se rovná součtu vašich nepoškozených  a počtu těchto bojovníků. Spojencovi bojovníky nemůžete považovat za své, pokud je tento spojenec ve vámi vyvolané bitvě obráncem.
- d) **Obdržení zásahů se spojencem.** V bitvě, kde považujete spojenecké bojovníky za své, můžete jejich pomocí absorbovat zásahy, které vám udělil soupeř. Pokud však takto odstraníte více bojovníků, než kolik poškodíte svých předmětů, stane se původně spojenecká frakce na konci bitvy vůči vám nepřátelskou (9.2.9.III). Toto pravidlo má přednost před pravidlem pro nepřátelství z 9.2.9.III.
- III. **Nepřítel.** Pokud odstraníte z mapy bojovníka frakce, která není nepřátelská, žeton vztahu této frakce ihned přesuňte na pole Nepřátelský. Tato frakce je vůči vám nyní **NEPŘÁTELSKÁ**. Pokud se tak stalo v bitvě ve vašem tahu, ihned zkontrolujte, zda máte možnost získat body za vlastnost Nechvalně známý (9.2.9.III.a).
- a) **Nechvalně známý.** Kdykoli během bitvy ve svém tahu odstraníte z mapy jakoukoli herní komponentu nepřátelské frakce, získáte jeden vítězný bod – s výjimkou odstranění bojovníka, díky němuž se stala frakce nepřátelskou. (*Přičtete tyto body k bodům získaným za odstraněné stavby a jiné žetony.*)
- b) **Pohyb na nepřátelské mýtině.** Pro pohyb na mýtinu, která obsahuje bojovníka jakékoli frakce, která je pro vás nepřátelská, musíte použít jednu  navíc.
- c) **Pomoc nepřátelským frakcím.** Není možné přesunout žeton vztahu z pole Nepřátelský provedením akce pomoc. Můžete však tuto akci vůči nepřátelským frakcím nadále provádět, a získat tak jimi vyrobené předměty.
- d) **Koalice s nepřátelskou frakcí.** S nepřátelskou frakcí můžete vytvořit koalici (9.2.8). Pokud to uděláte, přesuňte její žeton vztahu na stupnici vztahů na pole Lhostejný.

9.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI




- 9.3.1 **Krok 1: Vyberte si postavu.** Vyberte si kartu postavy a položte ji na místo pro kartu postavy.
- 9.3.2 **Krok 2: Umístěte figuru.** Položte svou figuru Tuláka do libovolného lesa.
- 9.3.3 **Krok 3: Získejte úkoly.** Zamíchejte svůj balíček karet úkolů, doberte z něj 3 karty a položte je lícem nahoru do svého herního prostoru.
- 9.3.4 **Krok 4: Osíďte ruiny.** Seberte 4 ruiny z mapy a vezměte předměty , ,  a  označené písmenem „R“. Položte jeden z těchto předmětů pod každou ruinu a poté všechny hromádky ruin zamíchejte. Nakonec vraťte každou hromádku na volnou pozici pro ruiny na mapě.
- 9.3.5 **Krok 5: Vezměte si počáteční předměty.** Vezměte si předměty označené „S“, uvedené na své kartě postavy. Jakékoli zmíněné předměty typu ,  a  položte na odpovídající stupnice na své desce frakce. Všechny ostatní uvedené předměty umístěte lícem nahoru do své brašny. Zbylé předměty označené „S“ vraťte do krabice – pro hru už nebudou potřeba.
- 9.3.6 **Krok 6: Nastavení vztahů.** Vezměte žetony vztahů všech hrajících frakcí (*mimo Tuláka*) a položte je na pole Lhostejný na stupnici vztahů.





9.4 ROZBŘESK










Váš Rozbřesk se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 9.4.1 **Obnovení.** Otočte dva použité předměty zpět lícem nahoru za každou , kterou máte na začátku Rozbřesku otočenou lícem nahoru na stupnici . Poté otočte až tři další použité předměty.
- 9.4.2 **Prosmýknutí.** Můžete se přesunout na sousední mýtinu nebo do sousedního lesa bez nutnosti použít , a to i v případě, že se takto přesunete na nepřátelskou mýtinu (9.2.9.III.b). Tento pohyb ignoruje všechny efekty, které zabraňují opuštění mýtiny (*jako je například Krkavčí past*).

9.5 BÍLÝ DEN



Můžete používat předměty, a provádět tak následující akce v libovolném pořadí a kombinaci. Pokud použijete ,  nebo  na stupnici, přesuňte tyto předměty do brašny.

- 9.5.1 **Pohyb.** Pro pohyb použijte jednu  a k tomu jednu další , pokud se na cílové mýtině nacházejí nepřátelští bojovníci. Můžete pohybovat spojeneckými bojovníky (9.2.9.II.b). Nesmíte se přesunout do lesa. Pokud jste v lese, můžete se přesunout pouze na sousední mýtinu.
- 9.5.2 **Bitva.** Pro zahájení bitvy použijte jeden . (*Ověřte svůj vztah s obráncem.*)
- 9.5.3 **Průzkum.** Použijte jednu  a podívejte se na žetony předmětů ležících pod žetonem ruiny na mýtině, na níž se právě nachází figura Tuláka. Pokud si některý z těchto předmětů můžete vzít (9.7.3), položte jej lícem nahoru do své brašny nebo na odpovídající stupnici. V takovém případě zároveň získáte jeden vítězný bod. Jakmile odstraníte poslední předmět zpod ruiny, odstraňte žeton ruiny z mapy.

- 9.5.4 **Pomoc.** Použijte jeden libovolný předmět a předejte jednu svou kartu, jejíž symbol odpovídá mýtině, na které se právě nachází figura Tuláka, jinému hráči, který má na této mýtině nějakou svou komponentu (*i nepříteli*). Poté si můžete vzít jeden předmět z místa pro vyrobené předměty tohoto hráče a položit jej lícem nahoru do své brašny nebo na odpovídající stupnici. (*Případně upravte vztah s tímto hráčem.*)
- 9.5.5 **Úkol.** Vyberte si úkol, jehož symbol odpovídá symbolu mýtiny, na které se nachází figura Tuláka, a použijte dva předměty uvedené na kartě úkolu, abyste jej splnili. Položte kartu splněného úkolu do svého herního prostoru, doberte novou kartu úkolu a vyložte ji poblíž mapy. Za splnění úkolu získáte buď jeden vítězný bod za každý splněný úkol stejného symbolu (*včetně právě splněného*), NEBO si můžete dobrat dvě karty z balíčku.
- 9.5.6 **Střela.** Použijte jednu  a odstraňte bojovníka jednoho ze soupeřů z mýtiny, na níž se právě nachází figura Tuláka. Pokud vybraný soupeř nemá na této mýtině žádného bojovníka, můžete namísto toho odstranit jednu jeho stavbu nebo žeton. (*Případně upravte vztah s touto frakcí.*) Pozor, nejedná se o bitvu.
- 9.5.7 **Oprava.** Použijte jedno  a přesuňte jeden poškozený předmět na jeho odpovídající stupnici (*pro lícem nahoru otočený* , , ) nebo do brašny. Žeton předmětu ponechte otočený tak, jak byl.
- 9.5.8 **Výroba.** Zahrajte kartu ze své ruky a použijte tolik , kolik je výrobní cena karty. Všechna vaše  mají symbol odpovídající mýtině, na níž se právě nachází figura Tuláka. Pokud karta vyžaduje více symbolů jednoho druhu, musíte použít požadovaný počet . Pokud vyrábíte předmět, můžete jej poté rovnou umístit do brašny nebo na odpovídající stupnici.
- 9.5.9 **Zvláštní akce.** Použijte jednu  a proveďte akci uvedenou na své kartě postavy.


9.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze čtyř kroků provedených v následujícím pořadí:

- 9.6.1 **Odpočinek.** Pokud se figura Tuláka právě nachází v lese, přesuňte všechny předměty z místa pro poškozené předměty do své brašny nebo na odpovídající stupnice a otočte je lícem nahoru.
- 9.6.2 **Dobráni karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každou lícem nahoru otočenou , která se nachází na odpovídající stupnici.
- 9.6.3 **Odhození karet.** Pokud máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.
- 9.6.4 **Kontrola počtu předmětů.** Pokud máte v brašně a na místě pro poškozené předměty dohromady více předmětů, než je váš limit (*šest plus dva za každý*  *otočený lícem nahoru na odpovídající stupnici*), odstraňte tolik předmětů z brašny / místa pro poškozené předměty, abyste se vešli do limitu. Odstraněné předměty vraťte do krabice, ve hře se již nepoužijí.

9.7 HRA SE DVĚMA TULÁKY

Pokud vlastníte *Rozšíření Říčního lidu*, můžete hrát hru se dvěma Tuláky s použitím následujících pravidel:

- 9.7.1 **Příprava hry.** Během přípravy hry použijte obě sady předmětů označených „R“ a umístěte na každou pozici s ruinou dva náhodně vybrané z těchto předmětů. Pokud využíváte Běžný postup přípravy hry (5.1), určete Tuláka, který svou přípravu provede jako první, náhodně.
- 9.7.2 **Sdílené úkoly.** Kterýkoli Tulák může splnit libovolný ze tří vyložených úkolů. Během přípravy hry nepřidávejte žádné vyložené karty úkolů navíc.
- 9.7.3 **Zisk předmětů z ruin.** Kdykoli Tulák prozkoumává (*nebo Zástupy pustoší, viz 14.4.1*) ruinu se dvěma předměty, může se na ně dotýčný hráč podívat a vybrat si jeden z nich podle svého uvážení. (*Využitím dvou akcí průzkumu může Tulák získat oba předměty z jedné ruiny.*) Sebraný předmět se nesmí shodovat s jiným předmětem označeným „R“, který už má Tulák na své desce frakce. Pokud Tulák prozkoumává, ale nebere si předmět, nezíská vítězný bod, ale  i tak použije.

Následující dvě kapitoly se týkají frakcí dostupných v Rozšíření Říčního lidu.

10. Ještěří kult

10.1 PŘEDSTAVENÍ

Povzbuzován stvořeními, která byla zavržena ostatními frakcemi, se Ještěří kult snaží svrhnout své odpůrce. Kult spoléhá na slovo, jehož prostřednictvím šíří své učení. Na mýtinách, jimž vládne, staví Kult zahrady, radikalizující zvířata, která na nich žijí. Zatímco ostatní frakce používají karty, aby dosáhly svých cílů, Kult koná hlavně prostřednictvím odhalování karet, za něž provádí RITUÁLY, a postupného nabírání ideální skupiny následovníků. Pokud nejsou karty Kultu použity pro získání bodů, vracejí se hráči Kultu ve fázi Večera zpět do ruky. Opatrný přístup Kultu mu však znesnadňuje pohyb a bojové operace – tyto akce mohou být prováděny pouze radikalizovanými kultisty, které Kult získá poté, co ztratí bojovníky při obraně v bitvě.

10.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 10.2.1 **Výroba.** Kult vyrábí během fáze Večera aktivací zahrady, jejichž vytištěný symbol odpovídá symbolu odpadlíka (10.4.1). (*Většinou tento symbol odpovídá symbolu mýtiny – výjimkou je efekt dominanty Ztracené město.*)
- 10.2.2 **Nesnášenlivost s ptáky.** Ptačí karty nejsou pro rituály Kultu (10.5) považovány za žolíkové.
- 10.2.3 **Pomsta.** Kdykoli je bojovník Kultu odstraněn při obraně v bitvě, je umístěn na místo pro kultisty na desce frakce namísto do zásoby bojovníků Kultu.
- 10.2.4 **Poutníci.** Kult ovládá jakoukoli mýtinu, na níž se nachází zahrada. Toto pravidlo má přednost před Orlími Pány lesa (7.2.2).
- 10.2.5 **Strach pravověrných.** Kdykoli je z mapy odstraněna zahrada, musí Kult odhodit náhodnou kartu z ruky.
- 10.2.6 **Balíček Ztracených duší.** Kdykoli kterýkoli hráč použije nebo odhodí kartu (*platí i pro karty dominance*), položte ji do balíčku Ztracených duší namísto

do odhazovacího balíčku. Balíček Ztracených duší si může kdykoli prohlédnout kterýkoli hráč.

10.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 10.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 25 bojovníků.
- 10.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče, položte 4 bojovníky a 1 zahradu s vytištěným symbolem odpovídajícím symbolu této mýtiny. Tato mýtina je vaší počáteční mýtinou. Poté položte 1 bojovníka na každou mýtinu sousedící s touto mýtinou.
- 10.3.3 **Krok 3: Vyberte odpadlíka.** Položte žeton odpadlíka na libovolný symbol na ukazateli odpadlíka. Tento symbol se nazývá ODPADLÍK.
- 10.3.4 **Krok 4: Naplňte stupnice zahrad.** Položte svých 14 zbylých zahrad na odpovídající pole na stupnicích zahrad v pořadí zprava doleva.

10.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 10.4.1 **Upravte odpadlíka.** Podívejte se na karty v balíčku Ztracených duší a ignorujte ptačí karty. Symbol na největším počtu karet se stává novým odpadlíkem – přesuňte žeton odpadlíka (*stranou „odpadlík“ nahoru*) na příslušný symbol. Pokud se žeton na tomto symbolu již nacházel, otočte žeton na druhou stranu na „nenáviděný“. Pokud není žádný ze symbolů v balíčku Ztracených duší většinou zastoupen, žeton se nikam nepřesouvá, ale pokud je otočen na stranu „odpadlík“, otočte ho na stranu „nenáviděný“.
- 10.4.2 **Odhodte Ztracené duše.** Odhodte všechny karty z balíčku Ztracených duší do odhazovacího balíčku. (*Karty dominance se v tuto chvíli zpřístupní pro všechny hráče.*)
- 10.4.3 **Provedte spiknutí.** V libovolném pořadí a kombinaci můžete použít kultisty (*vrátit je do své zásoby*) a provést spiknutí na mýtinách se symbolem odpadlíka podle následujících pravidel. Pokud je odpadlík nenáviděný, stojí spiknutí o jednoho kultistu méně.
 - I. **Křížová výprava.** Použijte dva kultisty a zahajte bitvu na mýtině se symbolem odpadlíka NEBO přesuňte alespoň jednoho svého bojovníka z mýtiny se symbolem odpadlíka a poté, pokud chcete, zahajte bitvu na mýtině, kam byl proveden přesun.
 - II. **Konvertování.** Použijte dva kultisty a nahraďte jednoho soupeřova bojovníka na mýtině se symbolem odpadlíka jedním bojovníkem Kultu. (*Abyste mohli provést náhradu, musíte být schopni jak odstranit původní komponentu, tak umístit novou.*)
 - III. **Posvěcení.** Použijte tři kultisty a nahraďte jednu soupeřovu stavbu na mýtině se symbolem odpadlíka zahradou Kultu s odpovídajícím symbolem.

10.5 BÍLÝ DEN

Můžete odhalit libovolný počet karet ze své ruky a provést jeden rituál za každou takto odhalenou kartu v libovolném pořadí a kombinaci. (*Karty odhalujete jejich vyložením z ruky do svého herního prostoru; odhalené karty nemohou být během fáze Bílého dne použity žádným jiným způsobem.*)

- 10.5.1 **Stavba.** Na mýtinu, kterou ovládáte a která odpovídá symbolu odhalené karty, položte odpovídající zahradu.
- 10.5.2 **Verbování.** Na mýtinu odpovídající symbolu odhalené karty položte jednoho bojovníka.
- 10.5.3 **Bodování.** Odhalenou kartu použijte (*položte ji do balíčku Ztracených duší*) – získáte tolik bodů, kolik ukazuje údaj nad posledním odkrytým políčkem zahrady se symbolem odpovídajícím použité kartě. Tento rituál můžete provést pro každý symbol nejvýše jedenkrát za tah.
- 10.5.4 **Obětování.** Umístěte svého bojovníka na místo pro kultisty. K tomu musíte odhalit ptačí kartu.

10.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 10.6.1 **Vrácení odhalených karet.** Vraťte si do ruky všechny karty odhalené ve fázi Bílého dne.
- 10.6.2 **Výroba.** Můžete vyrábět aktivaci zahrad, jejichž vytištěný symbol odpovídá symbolu odpadlíka.
- 10.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici zahrad. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich zbylo v ruce pět.

11. Společnost Říčního lidu

11.1 PŘEDSTAVENÍ

Když se objevily první zvěsti o tom, že Lesní říše na břehu Velkého jezera se řítí do otevřené války, Společnost Říčního lidu okamžitě vyslala své úředníky, aby na místě zajistili obchod. Pokud si u ní budou ostatní frakce nakupovat služby, bude Říční lid schopen prohlubovat své obchodní zájmy stavbou OBCHODNÍCH STANOVÍŠTÍ po celém Lese. Stavba těchto stanovišť je důležitým zdrojem příjmu vítězných bodů, tím ale může být také prostě hromadění bohatství. Plná pokladnice je však mimo jiné snadným cílem, a Říční lid tak musí vyvažovat mezi financováním ochrany své plnicí se pokladnice a rozšiřováním svých operací na nebezpečnější mýtiny v Lese.

11.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 11.2.1 **Výroba.** Říční lid vyrábí během Bílého dne vyhrazením zdrojů na volná pole na stupnicích obchodních stanovišť na své desce frakce. (*Nevyrábějí pomocí konkrétních herních komponent.*)
- 11.2.2 **Plavci.** Pro Říční lid jsou řeky cestami a může se pohybovat podél řek nehledě na to, kdo ovládá mýtinu a odkud/kam se přesouvá. (*Kromě toho se Říční lid může pohybovat běžným způsobem po cestách.*)
- 11.2.3 **Veřejné karty v ruce.** Říční lid má karty v ruce vyložené nad svou deskou frakce. Pokud si má některý hráč vzít kartu z ruky Říčního lidu náhodně, jsou karty zamíchány lícem dolů, karta je vybrána a poté jsou zbylé karty opět vyloženy lícem nahoru.
- 11.2.4 **Zdroje.** Pro provádění svých akcí musí Říční lid vyhradit, příp. použít ZDROJE, tj. bojovníky na místě pro zdroje na své desce frakce.
- 11.2.5 **Obchodní stanoviště.** Říční lid získává vítězné body stavbou obchodních stanovišť.

- I. **Přerušení obchodu.** Kdykoli je odstraněno obchodní stanoviště, musí Říční lid odstranit polovinu svých zdrojů (*zaokrouhlenou nahoru*) a vrátí tento žeton obchodního stanoviště do krabice – ve hře se již nepoužije.

11.2.6 **Nákup služeb.** Na začátku Rozbřesku kteréhokoli hráče smí tento hráč nakupovat u Říčního lidu služby.

- I. **Cena.** Kupec musí ze své zásoby umístit na místo pro platby Říčního lidu tolik svých bojovníků, kolik je uvedeno na stupnici služeb Říčního lidu pro danou službu.
- II. **Počet služeb.** V každém tahu smí hráč nakoupit jednu službu a k tomu jednu službu navíc za každou mýtinu, kde se nachází jak obchodní stanoviště, tak komponenty dotyčného hráče.
- III. **Zdroje Tuláka.** Tulák za služby platí použitím svých předmětů – za každý předmět, který použije, umístí Říční lid na místo pro platby jednoho bojovníka Říčního lidu.

11.2.7 **Služby Říčního lidu.** Říční lid nabízí následující tři služby:

- I. **Karta z ruky.** Kupec si vezme libovolnou kartu z ruky Říčního lidu a přidá ji ke kartám ve své ruce. (*Kupec může tuto službu využít i vícekrát, pokud má přístup k dostatečnému počtu obchodních stanovišť.*)
- II. **Říční čluny.** Pro kupce jsou do konce jeho tahu řeky cestami.
- III. **Žoldáci.** Kupec považuje během Bílého dne a Večera svého tahu bojovníky Říčního lidu za své pro účely ovládnutí mýtin a v bitvách proti všem frakcím kromě Říčního lidu. (*Kupec však nesmí těmito bojovníky pohybovat, počítat je pro účel karty dominance ani je odstraňovat s výjimkou udělování zásahů. Stále jsou také považováni za komponenty Říčního lidu, takže nemohou těžit z efektů, jako je Markýzina polní nemocnice, ani být využiti na akce, jako je např. ovlivnění vyslanců, které provádí Hrabství.*)
 - a) **Obdržené zásahy.** Kupec musí utržené zásahy rozdělit rovnoměrně (*liché zásahy postihují jeho bojovníky a ne bojovníky Říčního lidu*). O vlastní stavby a žetony však přichází až tehdy, když se na bitevní mýtině již nenacházejí žádní jeho bojovníci ani bojovníci Říčního lidu.
 - b) **Tulákovi žoldáci.** Tulák si nesmí koupit žoldáky Říčního lidu. (*Pokud kupec bojuje s Tulákem a dojde k odstranění žoldáckého bojovníka, nepřátelskou s Tulákem se stane frakce kupce, nikoli Říční lid.*)

11.3 PŘÍPRAVA HRÝ PRO FRAKCI

- 11.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků.
- 11.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Položte celkem 4 bojovníky na jednu či více mýtin, které se nacházejí na řece.
- 11.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnice obchodních stanovišť.** Položte 9 obchodních stanovišť na odpovídající pole na stupnicích obchodních stanovišť na své desce frakce.
- 11.3.4 **Krok 4: Získejte počáteční zdroje.** Položte 3 své bojovníky na místo pro platby.

- 11.3.5 **Krok 5: Nastavte počáteční ceny.** Položte 1 žeton služeb na libovolné pole na každé stupnici služeb.

11.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 11.4.1 **Ochranářství.** Pokud je místo pro platby na vaší desce frakce prázdné, položte na ně dva své bojovníky.
- 11.4.2 **Zisk dividend.** Pokud se na mapě nacházejí nějaká obchodní stanoviště, získáte jeden bod za každé dva zdroje. (*Nezískáváte body za bojovníky ani na místě pro platby, ani na místě pro vyhrazené zdroje.*)
- 11.4.3 **Shromáždění zdrojů.** Přesuňte všechny bojovníky ze své desky frakce na místo pro zdroje.

11.5 BÍLÝ DEN

Můžete vyhradit, resp. použít zdroje na to, abyste v libovolném pořadí a kombinaci provedli akce podle níže uvedených pravidel. Když potřebujete **vyhradit** zdroj, přesuňte bojovníka na místo pro vyhrazené zdroje. Když **používáte** zdroj, vraťte bojovníka do zásoby jeho vlastníka.

- 11.5.1 **Pohyb.** Vyhradte jeden zdroj a proveďte pohyb.
- 11.5.2 **Bitva.** Vyhradte jeden zdroj a vyvolejte bitvu.
- 11.5.3 **Výroba.** Vyhradte zdroje k výrobě karty ze své ruky. Namísto přesunu bojovníků na místo pro vyhrazené zdroje je musíte umístit na prázdná pole stupnic obchodních stanovišť tak, aby symboly na zakrytých polích odpovídaly ceně za výrobu karty.
 - I. **Vývoz.** Můžete ignorovat uvedenou odměnu za výrobu karty a kartu odhodit. Místo toho můžete položit jednoho bojovníka Říčního lidu na místo pro platby. Pomocí vývozu však nesmíte vyrobit kartu, která by běžně nešla vyrobit – např. předmět, který není v zásobě (4.1.2), nebo kartu s duplicitním trvalým efektem (4.1.4).
- 11.5.4 **Dobráni karty.** Vyhradte jeden zdroj a doberte si jednu kartu do ruky.
- 11.5.5 **Verbování.** Použijte jeden zdroj a položte jednoho svého bojovníka na libovolnou mýtinu s řekou.
- 11.5.6 **Zřízení obchodního stanoviště s posádkou.** Použijte dva zdroje a položte na mapu obchodní stanoviště a bojovníka.
 - I. **Vyberte mýtinu.** Vyberte libovolnou mýtinu bez obchodního stanoviště, kterou ovládá kterýkoli hráč.
 - II. **Použijte zdroje.** Použijte dva zdroje patřící hráči, který ovládá vybranou mýtinu.
- III. **Umístěte obchodní stanoviště a bojovníka a získejte vítězné body.** Položte na vybranou mýtinu odpovídající obchodní stanoviště (*se stejným symbolem*) a jednoho bojovníka. Poté získáte tolik vítězných bodů, kolik ukazuje právě odkryté pole na vaší desce frakce.

11.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 11.6.1 **Odhození karet.** Pokud máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.
- 11.6.2 **Nastavení cen.** Můžete přesunout každý žeton ceny služby na libovolné pole na jeho stupnici, a nastavit tak novou cenu odpovídající službě.

Následující dvě kapitoly se týkají frakcí dostupných v Rozšíření Podzemní říše.

12. Podzemní hrabství

12.1 PŘEDSTAVENÍ

Záměrem Podzemního hrabství je ukázat obyvatelům Lesní říše, že by se jim lépe dařilo jako jeho poddaným. S tím, jak budou dávat na odiv svou moc stavbou hraničních opevnění, mohou na svou stranu získat vyslance, což jim přinese vítězné body a více zdrojů ze zásob Hrabství. Budte však opatrní – nepřítel štěstěny by mohla zapříčinit veřejné zostuzení vévodství a ztrátu dříve získaných vyslanců.

12.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

12.2.1 **Výroba.** Hrabství vyrábí během fáze Večera aktivací citadel a tržišť.

12.2.2 **Nora.** NORA je mýtinou bez symbolu, sousedící s každou mýtinou se žetonem tunelu. Do Nory smí být umístěny a přesunuty pouze komponenty Hrabství. Noru vždy ovládá Hrabství (*a to i tehdy, pokud na ni nemá žádné své komponenty*).

12.2.3 **Cena za neúspěch.** Kdykoli jsou odstraněny stavby Hrabství, musí hráč Hrabství odhodit náhodně vybranou kartu z ruky, vrátit kartu ovlivněného vyslance s nejvyšší hodnotou (*lorda, pokud nemá, pak šlechtice, pokud nemá ani toho, pak panoše*) do zásoby neovlivněných vyslanců a vrátit jeho korunu do krabice. Pokud má Hrabství více ovlivněných vyslanců stejné hodnoty, vybere si, kterého vrátí.

12.2.4 **Tunely.** Hrabství má k dispozici tři žetony tunelů. Pokud má být umístěn další žeton tunelu, ale všechny tři jsou již na mapě, může Hrabství nejprve z mapy libovolný žeton tunelu odstranit.

12.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

12.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a tunely.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků a 3 žetonů tunelů.

12.3.2 **Krok 2: Připravte Noru.** Položte desku Nory poblíž mapy.

12.3.3 **Krok 3: Vynořte se.** Na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče, položte 2 bojovníky a 1 žeton tunelu. Stává se vaší počáteční mýtinou. Poté položte 2 bojovníky na každou mýtinu sousedící s počáteční rohovou mýtinou, kromě Nory.

12.3.4 **Krok 4: Naplňte stupnice staveb.** Položte 3 citadely a 3 tržiště na odpovídající pole pro stavby na své desce frakce.

12.3.5 **Krok 5: Shromážděte vyslance.** Položte 9 karet vyslanců lícem nahoru do zásoby neovlivněných vyslanců (*tj. na místo pro neovlivněné vyslance na své desce frakce*).

12.3.6 **Krok 6: Zaplňte pole koruny.** Položte 9 korun na pole s vítěznými body na své desce frakce.

12.4 ROZBŘESK

Umístěte do Nory jednoho bojovníka plus jednoho za každý viditelný symbol bojovníka na své desce frakce.

12.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

12.5.1 **Shromáždění.** Můžete provést v libovolném pořadí a počtu celkem až dvě akce z níže uvedených:

- I. **Stavba.** Odhalte kartu z ruky a na mýtinu s odpovídajícím symbolem, kterou ovládáte, položte citadelu nebo tržiště.
- II. **Verbování.** Položte do Nory jednoho bojovníka.
- III. **Pohyb.** Proveďte pohyb.
- IV. **Bitva.** Zahajte bitvu.
- V. **Hloubení.** Použijte jednu kartu a položte žeton tunelu na mýtinu s odpovídajícím symbolem, na níž se tunel dosud nenachází. Poté na tuto mýtinu přesuňte až čtyři bojovníky z Nory. (*Pokud jsou všechny žetony tunelů již na mapě, smíte z mapy nejprve jeden z nich odstranit.*)

12.5.2 **Parlament.** Můžete v libovolném pořadí provést akci každého ovlivněného vyslance:

- I. **Předák.** Odhalte libovolnou kartu a položte citadelu nebo tržiště na mýtinu, kterou ovládáte (*symbol karty nemusí odpovídat symbolu mýtiny*).
- II. **Kapitán.** Zahajte bitvu.
- III. **Maršál.** Proveďte pohyb.
- IV. **Brigádýr.** Proveďte až dva pohyby, nebo zahajte až dvě bitvy.
- V. **Bankéř.** Použijte libovolný počet karet se stejným symbolem (*a pouze jednu*) a získajte 1 vítězný bod za každou takto použitou kartu.
- VI. **Starosta.** Proveďte akci kteréhokoli ovlivněného šlechtice nebo panoše.
- VII. **Hraběnka Blátová.** Pokud jsou na mapě všechny tři tunely, získáte dva vítězné body.
- VIII. **Baron Prášivka.** Získáte jeden vítězný bod za každé tržiště na mapě.
- IX. **Vévoda Zkamene.** Získáte jeden vítězný bod za každou citadelu na mapě.

12.5.3 **Ovlivnění.** Následujícím způsobem můžete ovlivnit jednoho vyslance:

- I. **Vyberte si vyslance.** Vyberte kartu vyslance z vaší zásoby neovlivněných vyslanců. Musíte mít na své desce frakce korunu odpovídající hodnotě (*panoš, šlechtic, lord*) tohoto vyslance.
- II. **Odhalte karty.** Odhalte tolik karet, kolik je uvedeno na kartě vybraného vyslance. Za každou takto odhalenou kartu musíte zvolit jednu mýtinu s odpovídajícím symbolem, na níž se nachází alespoň jedna komponenta Hrabství. Každou mýtinu lze v jednom tahu využít pro odhalení pouze jedné karty.
- III. **Ovlivněte vyslance a obodujte jej.** Kartu ovlivněného vyslance umístěte nad svou desku frakce a položte na ni korunu odpovídající hodnotě tohoto vyslance. Přičtěte si vítězné body zobrazené na své desce frakce na poli, odkud jste žeton koruny vzali.

12.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 12.6.1 **Odhození a vrácení odhalených karet.** Odhodte všechny ptačí karty, které jste v tomto tahu odhalili, a poté si vraťte všechny ostatní odhalené karty do ruky.
- 12.6.2 **Výroba.** Můžete vyrábět aktivací citadel a tržišť. (*Pro účely výroby jsou obě tyto stavby totožné.*)
- 12.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich zbylo v ruce pět.

13. Krkavčí spiknutí

13.1 PŘEDSTAVENÍ

Krkavčí spiknutí má v plánu nastolit v Lesní říši vládu pevné ruky pomocí zločinných PLÁNŮ – za každý splněný získají Krkavci vítězné body. Čím více odhalených plánů na mapě, tím více bodů získají. Nutnou taktikou je mlžení – pokud jsou plány Krkavců příliš očividné, riskují prozrazení. Aby se tomu vyhnuli, musí verbovat opatrně a snažit se vyhledávat příležitosti k vydírání a provádění svých nekalých triků.

13.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 13.2.1 **Výroba.** Krkavci vyrábějí ve fázi Rozbřesku aktivací žetonů plánů (*nezáleží na tom, zda se nacházejí lícem nahoru či dolů*).
- 13.2.2 **Žetony plánů.** Krkavci mají k dispozici osm žetonů plánů – po dvou od každého druhu.
 - I. **Orientace žetonu.** V zásobě se žetony vždy nacházejí lícem dolů (*stranou s pírkem nahoru*). Na mapě se pak mohou nacházet jak lícem dolů, tak lícem (*unikátní symbol*) nahoru. Krkavci si své žetony otočené lícem dolů umístěné na mapě mohou kdykoli prohlédnout.
 - II. **Omezení umístování.** Na každé mýtině se smí nacházet nejvýše jeden žeton plánu.
- 13.2.3 **Mazaní.** Krkavci se mohou pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu, odkud/kam se přesouvají.
- 13.2.4 **Prozrazení.** Kdykoli ve svém tahu (*ale dříve, než si v rámci fáze Večera dobere karty*) smí jakýkoli soupeř s alespoň jednou vlastní komponentou na mýtině se žetonem plánu ukázat hráči Krkavců kartu se symbolem mýtiny a hádat druh žetonu plánu na této mýtině. Pokud neuspěje, musí hádající hráč odevzdat odhalenou kartu hráči Krkavců. Pokud uspěje, odstraní žeton plánu z mýtiny (*a získá za to jeden vítězný bod*), přičemž není vyhodnocen účinek tohoto žetonu.
- 13.2.5 **Přidružení agentů.** Pokud jsou Krkavci obráncem v bitvě na mýtině se žetonem plánu otočeným lícem dolů, vždy udělí jeden dodatečný zásah (*a to i tehdy, jsou-li bezbranní*).

13.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 13.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a plány.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků a 8 lícem dolů otočených žetonů plánů.
- 13.3.2 **Krok 2: Rozptylte se.** Položte po 1 bojovníkovi na libovolnou mýtinu každého symbolu (*celkem tedy 3*).

13.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 13.4.1 **Výroba.** Můžete vyrábět karty z ruky aktivací žetonů plánů (*otočených lícem nahoru i dolů*).
- 13.4.2 **Otočení žetonů plánů.** Můžete otočit lícem nahoru libovolný počet žetonů plánů, pokud se nacházejí na mýtině s alespoň jedním bojovníkem Krkavců. Při každém otočení získáte jeden vítězný bod za každý lícem nahoru otočený žeton na mapě (*včetně právě otočeného*) a poté vyhodnotíte jeho účinek, pokud se jedná o bombu či vydírání.
- 13.4.3 **Verbování.** Jednou za tah smíte použít kartu a položit jednoho bojovníka na každou mýtinu s odpovídajícím symbolem. (*Pokud použijete ptačí kartu, můžete si symbol mýtiny vybrat.*)

13.5 BÍLÝ DEN

Můžete (*v libovolném pořadí a i opakovaně*) provést celkem až tři akce z následujícího výběru:

- 13.5.1 **Pohyb.** Proveďte jeden pohyb.
- 13.5.2 **Plán.** Odstraňte z mýtiny bez žetonu plánu jednoho bojovníka Krkavců a jednoho dalšího za každý plán, který jste již ve stejném tahu položili. Poté na tuto mýtinu položte žeton plánu lícem dolů.
- 13.5.3 **Bitva.** Zahajte bitvu.
- 13.5.4 **Trik.** Vyměňte pozici dvou žetonů plánů na mapě. Obě žetony musí být shodně lícem dolů, nebo lícem nahoru.

13.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 13.6.1 **Napnutí sil.** Můžete provést jednu akci vyhrazenou pro Bílý den, pokud se rozhodnete nedobírat si v této fázi Večera karty.
- 13.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý lícem nahoru otočený žeton vydírání na mapě. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich zbylo v ruce pět.

13.7 PŘEHLED ŽETONŮ PLÁNŮ

- 13.7.1 **Bomba.** Kdykoli je otočen žeton bomby, odstraňte z dané mýtiny všechny komponenty soupeřů, poté odstraňte i tento žeton.
- 13.7.2 **Past.** Pokud se na mýtině nachází žeton pasti otočený lícem nahoru, nesmí být na tuto mýtinu umístěny ani z ní přesunuty žádné komponenty soupeřů.
- 13.7.3 **Vydírání.** Kdykoli je otočen žeton vydírání, vezměte si náhodnou kartu od každého hráče, který má na dané mýtině alespoň jednu komponentu své frakce. Za každý lícem nahoru otočený žeton vydírání si ve fázi Večera dobíráte o jednu kartu navíc.

- 13.7.4 **Nájezd.** Kdykoli je odstraněn z mapy žeton nájezdu (*at' už lícem nahoru, nebo dolů*), položte na každou mýtinu sousedící s mýtinou, odkud byl tento žeton odstraněn, jednoho bojovníka. (*Tento účinek ignorujte, pokud je žeton odstraněn prozrazením, 13.2.4.*)








Následující dvě kapitoly se týkají frakcí dostupných v Rozšíření Plenitelů.

14. Vůdce zástupů

14.1 PŘEDSTAVENÍ

Zástupy si nepotrpí na šprýmy a nesnášejí odpor. V průběhu Večera získávají body za to, jak moc UTLAČUJÍ své nepřátele. Čím více ovládají mýtin, na nichž se nenacházejí žádné komponenty soupeřů (*bojovníci, stavby ani žetony*), tím více bodů získají. Aby nabraly sílu a přilákaly bojovníky, musí sbírat předměty a kupit je na své HROMADĚ. Vůdcem Zástupů je VOJEVŮDCE, boječtivý demagog, jemuž v každém tahu poskytuje zvláštní schopnost jeho nestálá NÁLADA. Vojevůdce je posedlý hromaděním, a čím více předmětů tedy Zástupy nahromadí, tím více se bude zužovat rozsah jeho nálad. Jako samozvaní zástupci lesního lidu se budou Zástupy snažit podněcovat DAVY, které ničí stavby a žetony svých soupeřů a rabují také ruiny ve snaze nalézt cokoli užitečného.

14.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 14.2.1 **Výroba.** Zástupy vyrábějí během Bílého dne aktivací tvrzí.
- 14.2.2 **Vojevůdce.** Zástupy mají k dispozici komponentu nazvanou „vojevůdce“. Jedná se o bojovníka, který nemůže být odstraněn z mapy (*s výjimkou bitvy*), přesunut jindy než v průběhu tahu Vůdce zástupů a umístěn na mapu jakkoli jinak než při přípravě hry (14.3.1) nebo pomocí akce pomazání (14.4.3).
- 14.2.3 **Nechť k obchodu.** Kdykoli Zástupy vyrobí předmět, mohou si jej ponechat, ale nezískají žádný vítězný bod, nebo jej mohou trvale odstranit ze hry a získat za něj uvedené vítězné body. (*Mohou však získat body navíc pomocí jiných efektů, jako jsou např. Mistři rytci nebo Proslulá kovárna.*)
- 14.2.4 **Hromada.** Zástupy nemají na desce frakce místo pro vyrobené předměty – namísto něj mají na desce prostor označovaný jako Hromada. Hromada se skládá ze dvou stupnic: velení a chrabrosti. Na stupnici velení jsou umístovány ,  a . Na stupnici chrabrosti jsou umístovány , ,  a .
- Zisk předmětů.** Kdykoli Zástupy získají předmět, umístí jej na volné pole nejvíce vlevo na stupnici hromady odpovídající druhu získaného předmětu. Pokud na příslušné stupnici není volné pole, musí odstranit ze hry právě získaný předmět nebo jiný předmět z této stupnice, za což získají jeden vítězný bod.
 - Velení a chrabrost.** Počet předmětů na stupnicích velení a chrabrosti určuje hodnoty velení a chrabrosti Vůdce zástupů, což má vliv na další schopnosti frakce. Bez jakýchkoli předmětů jsou velení i chrabrost Vůdce zástupů rovny 1, s jedním či dvěma předměty na stupnici pak rovny 2, se třemi 3 a se čtyřmi 4.

- 14.2.5 **Oloupení.** Na začátku bitvy, v níž jsou Zástupy útočником, mohou ohlásit, že chtějí obránce oloupit, pokud má obránce na místě pro vyrobené předměty na své desce frakce alespoň jeden předmět. (*Tuláka oloupit nesmějí.*) Pokud se Zástupy rozhodnou loupit, neudělí v bitvě žádný hosený zásah. (*Obránce však zásahy uděluje běžným způsobem a Zástupy mohou způsobit dodatečné zásahy, např. pokud je vojevůdce rozzlobený.*) Pokud na konci takové bitvy Zástupy ovládají bitevní mýtinu, vezmou si z obránce místa pro vyrobené předměty jeden předmět.

14.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 14.3.1 **Krok 1: Posádka.** Vytvořte zásobu 20 bojovníků, 1 vojevůdce a 6 tvrzí. Na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče, položte 4 bojovníky, 1 tvrz a vojevůdce.
- 14.3.2 **Krok 2: Umístěte předměty.** Pokud dosud nebyly umístěny pod ruiny náhodné předměty, vezměte jednu sadu čtyř předmětů s označením „R“ a umístěte jeden z nich náhodně a skrytě pod každou ruinu.
- 14.3.3 **Krok 3: Beraní hlava.** Na místo pro kartu nálady položte kartu nálady Tvrdohlavý.

14.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 14.4.1 **Pustošení.** Ze všech mýtin se žetonem davu odstraňte všechny nepřátelské stavby a žetony, vezměte si jeden předmět z ruin na mýtině, a pokud jste tím odebrali zpod dané ruiny poslední žeton předmětu, odstraňte ji. Po vyhodnocení všech davů musíte jedenkrát hodit kostkou davu a umístit žeton davu na mýtinu s odpovídajícím symbolem, na níž se dosud žeton davu nenachází, ale která s mýtinou se žetonem davu sousedí. (*Pokud taková mýtina neexistuje, žeton davu neumístujte.*)
- 14.4.2 **Verbování.** Umístěte na mýtinu se svým vojevůdcem počet bojovníků rovný hodnotě vaší chrabrosti. Poté umístěte na každou mýtinu s tvrzí jednoho bojovníka za každou zde přítomnou tvrz.
- 14.4.3 **Pomazání.** Pokud se vojevůdce nenachází na mapě, musíte nahradit jednoho bojovníka Zástupů vojevůdcem. Pokud to není možné učinit, položte vojevůdce na libovolnou mýtinu.
- 14.4.4 **Volba nálady.** Musíte nahradit kartu nálady aktuálně se nacházející na místě pro kartu nálady za jinou, na níž není zobrazen předmět, který již máte na hromadě. Pokud má vojevůdce hýřivou náladu a není možné ji změnit, zůstává vojevůdce hýřivý.

14.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 14.5.1 **Výroba.** Můžete vyrábět karty aktivací tvrzí.
- 14.5.2 **Velení Zástupům.** V libovolném pořadí a opakování můžete provést následující akce. Jejich celkový počet je roven hodnotě vašeho velení.
- Pohyb.** Provedte pohyb.

II. **Bitva.** Zahajte bitvu.

III. **Stavba.** Použijte kartu, abyste postavili tvrz na odpovídající vámi ovládané mýtině.

14.5.3 **Válečné tažení.** Tuto akci můžete provést až tolikrát, jaká je hodnota vaší chrabrosti. Můžete pohnout vojevůdcem v doprovodu libovolného počtu bojovníků Zástupů a poté můžete vyvolat bitvu na vojevůdcově mýtině (*ani jedna ze součástí není povinná*).

14.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

14.6.1 **Podněcování.** Můžete použít libovolný počet karet a za každou takto použitou kartu umístit žeton davu na mýtinu se symbolem odpovídajícím symbolu na kartě. Na mýtině se musí nacházet bojovník Zástupů (*mezi ty se počítá i vojevůdce*) a nesmí se na ní nacházet žeton davu.

14.6.2 **Utlačování.** Získáte vítězné body v závislosti na tom, kolik ovládáte mýtin, na nichž se nenachází žádná komponenta soupeřů. Za jednu či dvě takové mýtiny získáte jeden vítězný bod, za tři nebo čtyři mýtiny dva body, za pět mýtin tři body a za alespoň šest mýtin čtyři body.

14.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.

14.7 NÁLADY

14.7.1 **Hýřivý (bez předmětu).** Na konci svého Rozbřesku můžete trvale odstranit libovolný počet předmětů ze své hromady a za každý z nich umístit na mýtinu s vojevůdcem dva bojovníky Zástupů. Poté posuňte předměty na hromadě doleva tak, aby mezi nimi nezůstala prázdná pole.

14.7.2 **Neúnavný (☹).** Kdykoli provádíte akci válečného tažení, v rámci níž se jak pohnete, tak zahájíte bitvu, můžete poté buď znovu jednou pohnout vojevůdcem spolu s libovolnými bojovníky Zástupů, nebo zahájit další bitvu na stejné mýtině.

14.7.3 **Neurvalý (☹).** Ve fázi Večera si doberte jednu další kartu. Pokud se na mýtině s vojevůdcem nachází tři nebo více komponent soupeřů (*i v kombinaci – nemusí patřit pouze jednomu*), doberte si namísto toho dvě další karty.

14.7.4 **Pompézní (☹).** V tomto tahu proveďte své válečné tažení (14.5.3) ještě před velením Zástupům (14.5.2). (*Nějprve tedy provedete válečné tažení a až poté budete velet Zástupům.*)

14.7.5 **Rozjařený (☹).** Kdykoli provádíte akci podněcování na mýtině s vojevůdcem, můžete po umístění žetonu davu hodit kostkou davu až čtyřikrát a po každém hodu umístit žeton davu na mýtinu s odpovídajícím symbolem, na níž žeton davu dosud neleží, ale která se žetonem davu sousedí.

14.7.6 **Rozzlobený (☹).** Jako útočník v bitvě na mýtině s vojevůdcem způsobujete jeden dodatečný zásah. (*A to i v případě, že se rozhodnete obránce oloupit, 14.2.5.*)

14.7.7 **Tvrdohlavý (☹).** V bitvě na mýtině s vojevůdcem ignorujte první zásah, který obdržíte. (*Tato schopnost se nedá kombinovat s jinými schopnostmi, které vám umož-*

ňují ignorovat první zásah. Pokud je Vůdce zástupů pře-paden, ignoruje první zásah z pře-padení, ale žádný další zásah.)

14.7.8 **Zahořklý (☹).** Při bitvě na mýtině s vojevůdcem můžete před hodem kostkami odstranit libovolný počet žetonů davu z bitevní mýtiny a jakýchkoli sousedících mýtin. Na bitevní mýtinu poté přidejte jednoho bojovníka Zástupů za každý takto odstraněný žeton davu.

15. Ochránci ve zbroji



15.1 PŘEDSTAVENÍ

Ochránci ve zbroji jsou řádem zbožných rytířů, který byl kdysi vyhnán z Lesní říše, ale vrátil se, aby obnovil RELIKVIE, o něž přišel v dávných válkách. To, zda na ně má nárok, je ovšem zcela jiná otázka. Aby řád splnil svůj úkol, bude muset pátrat po relikviích v hlubinách Lesa, přesunout je do útočišť odpovídajících druhů a poté je obnovit. Kdykoli Ochránci obnoví relikvii, získají počet vítězných bodů odpovídající hodnotě dané relikvie (1–3); navíc získají dva vítězné body pokaždé, když zkompletují sadu všech tří druhů relikvií – sošek, destiček a šperků. Postupem času kolem sebe Ochránci shromáždí také DRUŽINU tvorů z Lesní říše, která jim umožní provádět více akcí. Avšak pokaždé, když začnou pátrat po relikvii, nebo ji obnoví, jim hrozí, že přijdou o kartu družiny, kterou pro danou akci použili, takže budou muset plánovat dopředu a riskovat s rozmyslem, aby uspěli.

15.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

15.2.1 **Relikvie.** Snažíte se najít dvanáct žetonů relikvií tří druhů – sošky, destičky a šperky. Každý druh relikvie je ve hře přítomen v počtu čtyř kusů. Na rubové straně je znázorněn její druh, na jejím líci pak jak její druh, tak její bodová hodnota (1/2/3/3).

15.2.2 **Útočiště.** Máte k dispozici tři útočiště. Každé z nich má na lícové straně uveden jeden druh relikvie a na rubové straně jiný druh.

15.2.3 **Výroba.** Ochránci vyrábějí v průběhu Bílého dne aktivací útočišť (*libovolného druhu*).

15.2.4 **Zbožní rytíři.** Pokud se při bitvě nachází na bitevní mýtině alespoň jedna relikvie a alespoň jeden bojovník Ochránců, Ochránci ignorují první obdržený zásah. (*Pokud jsou pře-padení, ignorují první zásah z pře-padení, ale žádný další zásah.*) Při pohybu s sebou každý bojovník Ochránců může vzít jeden žeton relikvie. (*Toto platí i v případě, že je bojovník k pohybu donucen.*)

15.2.5 **Cenné trofeje.** Kdykoli kterýkoli soupeř odstraní relikvii, položí ji lícem nahoru do libovolného lesa a získá jeden vítězný bod navíc (*tedy celkem dva*).

15.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

15.3.1 **Krok 1: Umístěte počáteční relikvie.** Vytvořte zásobu všech 12 žetonů relikvií a zamíchejte je lícem dolů (*tj. tak, aby nebyla vidět jejich hodnota*). Poté položte po jedné z nich na každý les. (*Doporučujeme, abyste je prostě zamíchali na stole a pak je co nejrychleji rozdělili všechny současně. Případně můžete využít trochu složitější, ale zato náhodnější metodu: předem zamíchaný sloupeček žetonů jiný hráč sejme, následně zvedne a po jedné umístí relikvie zespod sloupečku na jednotlivé lesy.*)

- 15.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Vytvořte zásobu 15 bojovníků. Na rohovou mýtinu, která není počáteční mýtinou jiného hráče a – pokud je to možné – leží diagonálně naproti počáteční rohové mýtině jiného hráče, položte 4 bojovníky. Stává se tím vaší počáteční mýtinou. Poté položte další 4 bojovníky na jednu mýtinu na okraji mapy, která sousedí s vaší počáteční mýtinou.
- 15.3.3 **Krok 3: Umístěte zbylé relikvie.** Položte všechny zbylé relikvie náhodně a co nejrovnoměrněji do lesů nesousedících s mýtinami s vašimi bojovníky.
- 15.3.4 **Krok 4: Přiradte karty věrných sluhů.** Zasuňte jednu kartu věrného sluhu pod každou pozici družiny na své desce frakce.
- 15.3.5 **Krok 5: Shromážděte útočiště.** Položte své tři stavby útočišť na odpovídající pole na své desce frakce.

15.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 15.4.1 **Rozbití tábora.** Na každé mýtině můžete jednou nahradit jednoho bojovníka Ochránců útočištěm. Pokud nemáte na mapě žádného bojovníka ani útočiště, namísto toho položte jednoho bojovníka a jedno útočiště na jednu libovolnou mýtinu na okraji mapy. Ve všech výše uvedených případech můžete útočiště položit libovolnou stranou nahoru.
- 15.4.2 **Sbalení tábora.** Na každé mýtině můžete jednou nahradit útočiště bojovníkem Ochránců.
- 15.4.3 **Verbování.** Můžete použít libovolný počet karet a za každou z nich položit dva bojovníky na mýtinu s odpovídajícím symbolem, na níž se nachází útočiště.

15.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze dvou kroků provedených v následujícím pořadí:

- 15.5.1 **Výroba.** Můžete vyrábět karty aktivací útočišť libovolného druhu.
- 15.5.2 **Využití družiny.** Počínaje levým sloupcem své družiny a dále směrem doprava smíte provést akci daného sloupce podle pokynů níže, a to jednou za každou kartu v tomto sloupci (*pořadí vyhodnocení karet smíte zvolit libovolně*).
- I. **Pohyb.** Proveďte pohyb z mýtiny se symbolem odpovídajícím symbolu na kartě.
 - II. **Bitva a pátrání.** Vyberte mýtinu se symbolem odpovídajícím symbolu na kartě. Pokud se na ní nalézají komponenty soupeřů, musíte zde zahájit bitvu. Pokud po skončení bitvy mýtinu ovládáte a zůstal na ní alespoň jeden bojovník Ochránců (*a to i v případě, že žádná bitva neproběhla*), můžete pátrat po relikvii následovně:
 - a) **Krok 1: Přesuňte a otočte relikvii.** Přesuňte libovolnou relikvii ze sousedního lesa na vybranou mýtinu. Pokud není viditelná její hodnota, otočte její žeton tak, aby byla viditelná.
 - b) **Krok 2: Zkontrolujte, zda musíte odhodit kartu.** Spočítejte, kolik mýtin ovládáte v sousedství lesa, v němž jste relikvii vypátrali. Pokud jich ovládáte méně, než kolik činí hodnota relikvie, musíte odhodit kartu družiny, s jejíž

pomocí jste relikvii vypátrali.

III. **Pohyb nebo obnovení.** Vyberte mýtinu se symbolem odpovídajícím kartě. Pohněte se z této mýtiny, nebo na ní obnovte relikvii podle následujících pokynů:

- a) **Krok 1: Vezměte relikvii.** Vezměte z mýtiny relikvii stejného druhu, jako má útočiště na mýtině, a položte ji na prázdné pole odpovídajícího druhu nejvíce vlevo na místě pro relikvie na své desce frakce.
- b) **Krok 2: Získejte vítězné body.** Získejte vítězné body v počtu odpovídajícím hodnotě právě obnovené relikvie. Kromě toho získáte dva vítězné body navíc, pokud se vám podařilo zaplnit celý sloupec (*tj. vytvořit novou trojici „soška–destička–šperk“*).
- c) **Krok 3: Ověřte, zda musíte odhodit kartu.** Spočítejte, kolik ovládáte mýtin se symbolem mýtiny, na níž jste relikvii obnovili. Pokud jich ovládáte méně, než kolik činí hodnota relikvie, musíte ukončit akci celého sloupce a odhodit kartu družiny, s jejíž pomocí jste relikvii obnovili. V opačném případě se můžete vrátit ke kroku 1 nebo akci obnovení ukončit.

15.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze tří kroků provedených v následujícím pořadí:

- 15.6.1 **Žít z darů země.** Z každé mýtiny, na které se nacházejí alespoň čtyři bojovníci Ochránců, musíte jednoho bojovníka Ochránců odstranit.
- 15.6.2 **Rozrůstání družiny.** Můžete přidat do pozic své družiny libovolný počet karet z ruky, NEBO přesunout jednu kartu v družině z jedné pozice do jiné. Celkem nesmíte mít v družině nikdy více než deset karet.
- 15.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc (*ty se vyskytují na polích pro útočiště*). Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.



DODATKY

A. Pokročilý postup přípravy hry

Existují stovky možností, jak *Root* hrát. Symboly vedle níže uvedených kroků přípravy hry upozorňují na rozšíření hry (Dodatek B), která umožňují jejich zahrnutí do hry.

A.1 KROK 1: VÝBĚR A PŘÍPRAVA MAPY

Společně vyberte mapu, na které budete hrát. Pokud si vyberete jinou než základní mapu (Dodatek C), připravte ji podle odpovídajících pokynů. Následně vezměte 12 žetonů se symboly mýtin, zamíchejte je otočené lícem dolů a položte po jednom na každou mýtinu (*překryjte jimi případné předtištěné symboly*). Ruiny (5.1.4), zásobu předmětů (5.1.5) a kostky (5.1.6) připravte běžným způsobem.

A.2 KROK 2: VÝBĚR BALÍČKU KARET

Balíček karet ze základní hry můžete po domluvě zcela nahradit balíčkem karet *Vyhnanců* a *partyzánů*.

A.3 KROK 3: PŘÍPRAVA HROU OVLÁDANÝCH FRAKcí („BOTŮ“)

Po domluvě můžete do hry přidat hrou ovládané frakce podle pravidel uvedených v *Zákoně Rootbotiky*.

A.4 KROK 4: URČETE ROZESAZENÍ HRÁČŮ

Pořadí hráčů u stolu i začínajícího hráče zvolte náhodně.

A.5 KROK 5: PŘÍPRAVA DOMINANT

Po domluvě můžete do hry přidat dominanty (Dodatek F). Pokud se tak rozhodnete učinit, mají pravidla pro ně přednost před pravidly pro věž, resp. vor (Dodatek C), případně můžete umístění těchto komponent souvisejících s mapou ignorovat.

A.5.1 **Krok 1: Vyberte si dominanty.** Zvolte si, zda chcete hrát s jednou či dvěma dominantami, a odstraňte ze hry karty dominant, se kterými nechcete hrát.

A.5.2 **Krok 2: Vylosujte dominanty.** Zamíchejte karty dominant vybraných pro hru a vylosujte odpovídající počet karet. Nachystejte dílek odpovídající dominanty za každou vylosovanou kartu.

A.5.3 **Krok 3: Připravte dominanty.** Poslední hráč v pořadí (*tj. hráč po pravici začínajícího hráče*) připraví komponentu dominanty podle pokynů na kartě. Pokud hrajete se dvěma dominantami, druhou z nich připraví předposlední hráč.

A.6 PŘÍPRAVA POMOCNÍKŮ

Po domluvě můžete do hry přidat přesně tři pomocníky (Dodatek E) podle následujících pokynů:

A.6.1 **Krok 1: Shromážděte potřebné komponenty.** Zamíchejte všechny karty pomocníků, vylosujte tři z nich a zbylé vraťte do krabice. Poté vytvořte zásobu komponent odpovídajících vylosovaným kartám pomocníků.

A.6.2 **Krok 2: Degradování.** Pokud hrajete ve třech hráčích, otočte jednoho náhodně zvoleného pomocníka na jeho degradovanou stranu (*ta je označena písmenem „D“*). Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, otočte

dva náhodně zvolené pomocníky, pokud v pěti či více hráčích, otočte všechny tři.

A.6.3 **Připravte pomocníky.** Počínaje posledním hráčem v pořadí a dále proti směru hodinových ručiček připraví každý hráč jednoho pomocníka podle pokynů na jeho kartě. (*Někteří pomocníci nemají specifické pokyny k přípravě a této přípravě se ne vždy zúčastní všichni hráči ve hře.*)

A.6.4 **Krok 4: Umístěte žetony pomocníků.** Na bodovací stupnici položte tři žetony pomocníků (*označené „4“, „8“ a „12“*) na pole „4“, „8“ a „12“.

A.6.5 **Krok 5: Odstraňte ze hry odpovídající frakce.** Za frakci, k níž pomocník patří (*jak je naznačeno jeho barvou a symbolem*), nemůže hrát žádný z hráčů – její desku a všechny ostatní komponenty vraťte do krabice.

A.7 KROK 7: DOBERTE SI PĚT KARET

Pokud hrajete ve dvou hráčích, odstraňte z balíčku karet všechny čtyři karty dominance. Poté balíček zamíchejte a každý hráč si dobere pět karet. (*Ne tři karty jako při běžném postupu přípravy hry! V kroku 10 si z těchto karet necháte jen tři.*)

A.8 KROK 8: VÝBĚR A PŘÍPRAVA FRAKcí

Frakce si můžete vybrat a připravit je podle pravidel běžného postupu přípravy hry (5.1) nebo je můžete připravit s využitím karet přípravy hry pro frakce (*obsažených v Rozšíření Plenitelů*). Příslušné pokyny jsou uvedeny níže.

A.8.1 **Krok 1: Rozdejte karty přípravy hry.** Zamíchejte všechny karty přípravy hry militantních frakcí (*označeny červeným pruhem a symbolem meče*) a na stůl umístěte jednu náhodně zvolenou kartu. Zbylé karty smíchejte se všemi kartami povstaleckých frakcí (*označeny šedým pruhem*) a na stůl vyložte tolik náhodně vylosovaných karet, kolik hraje hráčů. (*Budete mít tedy na výběr o jednu kartu více, než hraje hráčů.*)

I. **Dva hráči.** Pokud hrajete ve dvou hráčích, nepoužívejte karty povstaleckých frakcí. (*Můžete se však rozhodnout použít je, pokud hrajete s pomocníky a máte chuť na větší výzvu.*)

II. **Zamkněte poslední povstalece.** Pokud je poslední vylosovaná karta kartou povstalecké frakce, otočte ji naležato – je „zamknutá“ a nelze si ji vybrat, dokud si některý z hráčů nevybere alespoň jednu militantní frakci.

III. **Tulák.** Kdykoli je vylosována karta Tuláka, připravte vedle ní i náhodně vylosovanou kartu postavy. Pokud si hráč zvolí frakci Tuláka, musí hrát se související postavou.

A.8.2 **Vyberte si frakce.** Počínaje posledním hráčem v pořadí a dále proti směru hodinových ručiček si každý hráč vybere jednu kartu přípravy hry pro frakci a ihned tuto frakci připraví (*dříve, než si svou frakci vybere další hráč po něm*) podle pokynů na této kartě.

I. **Domovina.** Při přípravě hry mohou hráči dostat pokyn zvolit si jednu či více mýtin jako své domovské. Hráči si nemohou jako domovskou zvolit mýtinu, kterou už jako svou domovskou určil jejich soupeř, ani mýtinu, na niž nemohou umístit všechny komponenty uvedené na kartě přípravy hry.

- ii. **Sousedství domovin.** Některé frakce si musí vybrat domovské mýtiny nesousedící s domovinou soupeřů nebo vzdálené o dvě či i více mýtin od nich. Pokud takový požadavek nelze splnit, můžete si vybrat jakoukoli mýtinu nesousedící se soupeřovou domovinou. Pokud nelze splnit ani požadavek „nesousedění“, lze si vybrat i domovskou mýtinu sousedící s cizí domovskou mýtinou. (*Jednoduše řečeno – tento požadavek považujte za: „Snažte se vybrat mýtinu co nejdále.“*)

A.9 KROK 9: UMÍSTĚTE BODOVACÍ ŽETONY
Všichni hráči umístí své bodovací žetony na pole „o“ na bodovací stupnici.

A.10 KROK: ZVOLTE SI POČÁTEČNÍ KARTY
Každý hráč si vybere tři karty ve své ruce, které si ponechá – zbylé dvě položí lícem dolů zpět na balíček karet. Poté, co tak učiní všichni hráči, balíček karet zamíchejte.

B. Komponenty

B.1 ROOT

- B.1.1 **Příručky.** Komentované tahy, Průvodce hrou a Zákon.
- B.1.2 **Kartonové dílky.** 28 staveb (7 hřadů, 6 pil, 6 sídel verbířů, 6 dílen a 3 základny), 19 žetonů (10 žetonů sympatie, 8 žetonů dřeva a 1 pevnost), 12 žetonů mýtin (4 zajetí, 4 liščí a 4 myši), 4 žetony ruin, 4 bodovací žetony, 3 žetony vztahů, 23 žetonů předmětů (4 boty, 4 meče, 4 vaky, 3 kladiva, 3 konvičky, 2 mince, 2 kuše a 1 pochodeň).
- B.1.3 **Dřevěné dílky.** 55 bojovníků (25 Markýza, 20 Orlí a 10 Aliance) a 1 figura Tuláka.
- B.1.4 **Karty.** 54 karet společného balíčku, 16 přehledů frakcí, 4 vůdci Orlů, 2 věrní vezíři, 3 postavy Tuláka, 15 úkolů a 4 návody.
- B.1.5 **Ostatní.** Herní mapa (s podzimní a zimní stranou), 2 kostky a 4 desky frakcí (Markýza, Orlí, Aliance a Tulák).

B.2 ROZŠÍŘENÍ ŘÍČNÍHO LIDU

- B.2.1 **Příručky.** Průvodce hrou.
- B.2.2 **Kartonové dílky.** 15 staveb (15 zahrad), 9 žetonů (9 obchodních stanovišť), 3 bodovací žetony, 1 žeton odpadlíka, 9 žetonů vztahů, 11 předmětů (3 boty, 3 meče, 1 vak, 1 kladivo, 1 pochodeň, 1 mince a 1 kuše) a 17 dílků s písmeny pro budoucí scénáře.
- B.2.3 **Dřevěné dílky.** 40 bojovníků (25 Kult a 15 Říční lid) a 1 figura Tuláka.
- B.2.4 **Karty.** 4 špehové, 2 přehledy frakcí a 3 postavy Tuláka.
- B.2.5 **Ostatní.** 4 desky frakcí (druhý Tulák, Mechanická Markýza, Společnost Říčního lidu a Ještěří kult), 3 značkové ceny služeb a 1 stojan na karty.

B.3 ROZŠÍŘENÍ PODZEMNÍ ŘÍŠE

- B.3.1 **Příručky.** Průvodce hrou a Zákon.
- B.3.2 **Kartonové dílky.** 6 staveb (3 tržiště a 3 citadely), 19 žetonů (8 plánů, 8 náhradních plánů a 3 tunele), 1 Nora, 4 žetony vztahů, 2 bodovací žetony a 6 žetonů uzavřených cest.
- B.3.3 **Dřevěné dílky.** 35 bojovníků (20 Hrabství a 15 Krkavci), 1 vor, 1 věž a 9 korun.

B.3.4 **Karty.** 9 vyslanců a 2 přehledy.

B.3.5 **Ostatní.** Herní mapa (s jezerní a horskou stranou), 2 kostky, 2 desky frakcí (Podzemní hrabství a Krkavčí spiknutí).

B.4 ROZŠÍŘENÍ PLENITELŮ

- B.4.1 **Příručky.** Průvodce hrou a tento Zákon.
- B.4.2 **Kartonové dílky.** 9 staveb (3 útočiště a 6 tvrzí), 17 žetonů (12 žetonů relikvií a 5 žetonů davu), 4 žetony vztahů, 2 bodovací žetony, 12 žetonů najmutí, 3 předměty (3 kyje), 3 žetony pomocníků, 11 dodatečných žetonů (9 žetonů vítězných bodů a 2 žetony vztahů).
- B.4.3 **Dřevěné dílky.** 56 bojovníků (20 Zástupů, 15 Ochránců, 12 hlídek, 5 šlechticů a 4 povstalci), 1 vojevůdce Zástupů a 1 figura Vyhnance.
- B.4.4 **Karty.** 8 karet nálady, 3 věrní sluhové, 10 karet přípravy hry pro frakce, 4 pomocníci a 2 přehledy frakcí.
- B.4.5 **Ostatní.** 2 desky frakcí (Vůdce zástupů a Ochránci ve zbroji), 3 kostky (davu, povstání a najmutí).

B.5 MECHANICKÉ ROZŠÍŘENÍ

- B.5.1 **Příručky.** Zákon Rootbotiky.
- B.5.2 **Kartonové dílky.** 12 žetonů priorit.
- B.5.3 **Karty.** 12 obtížností, 16 rysů, 3 Tulákoboti.
- B.5.4 **Ostatní.** 4 desky frakcí.

B.6 MECHANICKÉ ROZŠÍŘENÍ 2

- B.6.1 **Příručky.** Zákon Rootbotiky.
- B.6.2 **Kartonové dílky.** 12 žetonů priorit.
- B.6.3 **Karty.** 12 obtížností, 20 rysů, 3 Tulákoboti, 1 interakce, 11 služeb.
- B.6.4 **Ostatní.** 4 desky frakcí.

B.7 BALÍČEK VYHNANCŮ A PARTYZÁNŮ

- B.7.1 **Karty.** 54 karet společného balíčku.

B.8 DOMINANTY LESNÍ ŘÍŠE

- B.8.1 **Karty.** 1 příprava hry / pravidla, 6 dominant.
- B.8.2 **Dřevěné dílky.** 4 dominanty.

B.9 DALŠÍ TULÁCI

- B.9.1 **Kartonové dílky.** 3 předměty (1 mince, 1 kladivo a 1 bota).
- B.9.2 **Dřevěné dílky.** 7 figur Tuláka.
- B.9.3 **Karty.** 3 postavy Tuláka.

B.10 POMOCNÍCI K NAJMUTÍ

- B.10.1 **Příručky.** Průvodce hrou s pomocníky.
- B.10.2 **Kartonové dílky.** 3 žetony pomocníků a 12 žetonů najmutí v každém; k tomu navíc 3 žetony tábořišť v Balíčku pomocníků Podzemní říše, 6 staveb (6 krypt) v Balíčku pomocníků Plenitelů.
- B.10.3 **Dřevěné dílky.** 1 figura flotily, 8 bojovníků (4 proroci a 4 lupiči) v Balíčku pomocníků Říčního lidu; 1 figura zastánce a 14 bojovníků (8 průzkumníků a 6 špehů) v Balíčku pomocníků Podzemní říše; 17 bojovníků (6 žháří, 6 strážců a 5 muzikantů) v Balíčku pomocníků Plenitelů.
- B.10.4 **Karty.** 3 pomocníci.
- B.10.5 **Ostatní.** 1 kostka najmutí.

C. Varianty mapy

C.1 ZIMNÍ MAPA

- C.1.1 **Rozbouřená řeka.** Řeka odděluje lesy stejně, jako je oddělují vytištěné cesty.

C.2 JEZERNÍ MAPA






- C.2.1 **Změny v přípravě hry.** Na pobřežní rohovou mýtinu umístíte dílek voru.
- C.2.2 **Jezero.** Uprostřed mapy se rozkládá JEZERO. Považuje se za řeku, která spojuje všechny pobřežní mýtiny navzájem. Jezero odděluje lesy.
- C.2.3 **Pobřežní mýtiny.** Mýtiny, které sousedí s jezerem (*nejsou od něj odděleny lesem*), jsou POBŘEŽNÍMI MÝTINAMI.
- C.2.4 **Pobřežní lesy.** Lesy sousedící s jezerem jsou POBŘEŽNÍMI LESY. Každý pobřežní les sousedí se dvěma okolními pobřežními lesy (*odděluje je pobřežní mýtina*).
- C.2.5 **Vor.** Jednou za tah může hráč provést pohyb z pobřežní mýtiny s vorem na libovolnou jinou pobřežní mýtinu, přičemž při tomto pohybu musí přesunout i vor. (*Pro pohyb zároveň platí běžná pravidla.*) Po takovém pohybu si hráč dobere jednu kartu. Proti voru nelze zahájit bitvu a jeho dílek nemůže být odstraněn z mapy.

C.3 HORSKÁ MAPA






- C.3.1 **Změny v přípravě hry.** Zakryjte šest cest tmavší barvy (*znázorňující vykopanou hlínu*) šesti žetony uzavřené cesty. Na středovou mýtinu, na níž jsou znázorněny dvě věže, umístíte dílek věže.
- C.3.2 **Uzavřené cesty.** Cesta překrytá žetonem uzavřené cesty je UZAVŘENOU CESTOU. Mýtiny spojené takovouto cestou spolu nesousedí a na uzavřené cesty nelze umísťovat komponenty (*např. silniční bandity*). Uzavřené cesty však obklopují a oddělují lesy, jako by se stále jednalo o cesty (*Tulák se skrze ně může prosmýknout*).
- C.3.3 **Odstranění uzavřených cest.** Jednou za tah může hráč ve své fázi Bílého dne použít kartu, odstranit za to jeden žeton uzavřené cesty a získat jeden vítězný bod. Aby tuto akci mohl provést, musí se alespoň na jedné z mýtin, které tato cesta spojuje, nacházet alespoň jedna komponenta jeho frakce.
- C.3.4 **Průsmyk a věž.** Mýtina označená dílkem věže se nazývá PRŮSMYK. Pokud hráč na konci své fáze Večera ovládá průsmyk, získává jeden vítězný bod.
- C.3.5 **Lesy.** Všechny oblasti na horské mapě ohraničené cestami a mýtinami se považují za lesy (2.2) nehledě na to, zda se na nich nacházejí stromy.

D. Příručka Tuláka






D.1 ZLODĚJ

- D.1.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.1.2 **Zvláštní akce: Krádež.** Použijte jednu  a vezměte si náhodnou kartu od hráče, který se nachází na stejné mýtině jako figura Tuláka.





D.2 KUTIL

- D.2.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.2.2 **Zvláštní akce: Nádeničení.** Použijte jednu  a vezměte si kartu z odhazovacího balíčku. Symbol karty musí odpovídat symbolu mýtiny, kde se právě nachází figura Tuláka (*ptačí kartu si lze vzít vždy*).






D.3 ZÁLESÁK

- D.3.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.3.2 **Zvláštní akce: Skryš.** Použijte jednu  a opravte tři předměty, poté okamžitě ukončete fázi Bílého dne.








D.4 POBUDA

- D.4.1 **Počáteční předměty.** Začíná s   .
- D.4.2 **Zvláštní akce: Podněcování.** Použijte jednu  a zahajte bitvu na mýtině, na níž se právě nachází figura Tuláka. Vybíráte jak stranu útočníka, tak obránce. Pro obě strany určujete, které komponenty musí případně v důsledku bitvy odstranit. (*Za každou odstraněnou stavbu a žeton kteréhokoli z hráčů a komponentu nepřátelské frakce získáte jeden vítězný bod.*)




D.5 ROZHODCE

- D.5.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.5.2 **Zvláštní akce: Ochrana.** Před provedením hodů v bitvě může obránce naverbovat Rozhodce, pokud se tento nachází na bitevní mýtině. Rozhodce získává jeden vítězný bod a přidává nepoškozené  k maximu hozených zásahů obránce. Rozhodce nelze naverbovat k obraně proti němu samému.






D.6 NIČEMA

- D.6.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.6.2 **Zvláštní akce: Spálená země.** Použijte jednu  a položte ji na mýtinu, na níž se nacházíte. Odstraňte z mýtiny všechny komponenty soupeřů. Po zbytek hry na mýtinu s  nelze umístit ani sem přesunout žádné herní komponenty. (*Zůstáváte stát na této mýtině. Jakmile ji opustíte, nelze se na ni již vrátit.  nemůže být odstraněna kartami „... přízeň“, protože se nejedná o komponentu soupeře.*)







D.7 DOBRODRUH

- D.7.1 **Počáteční předměty.** Začíná s   .
- D.7.2 **Zvláštní akce: Improvizace.** Jednou za tah můžete při plnění úkolu použít jeden předmět jako jiný. Pokud tuto schopnost využijete, použitý předmět zároveň poškodíte.

D.8 RÓNIN

- D.8.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.8.2 **Zvláštní akce: Rychlý úder.** Po hodu kostkami můžete použít  a udělit jeden dodatečný zásah v bitvě.

D.9 NÁJEZDNÍK

- D.9.1 **Počáteční předměty.** Začíná s    .
- D.9.2 **Zvláštní akce: Plachtění.** Použijte jednu  a přesuňte svou figuru Tuláka (*bez doprovodu jakýchkoli jiných komponent*) na libovolnou mýtinu (*i nepřátelskou*) bez použití jakýchkoli .

E. Pomocníci

E.1 ZISK A ZTRÁTA POMOCNÍKA

- E.1.1 **Zisk ze zásoby.** Kdykoli vstoupí hráčův bodovací žeton na pole se žetonem pomocníka, hráč si tento žeton vezme a položí jej na svou desku frakce pod fázi Večera (pro připomenutí). Na konci svého tahu si vezme kartu pomocníka ze zásoby, provede hod kostkou na najmutí (E.1.2) a otočí žeton pomocníka na druhou stranu. (Krok odstranění žetonu najmutí uvedeny na žetonu pomocníka (E.1.3) provede hráč v takovém případě poprvé až na konci svého následujícího tahu.)
- E.1.2 **Hod na najmutí.** Kdykoli hráč získá kartu pomocníka, hodí kostkou a umístí na tuto kartu počet žetonů najmutí shodný s výsledkem hodu. Pokud má hráč aktuálně nejvíce vítězných bodů (at' už sám, nebo společně s jiným hráčem), počítá pouze zlaté tečky na kostce; v opačném případě počítá všechny tečky (to platí také v případě, že aktivoval kartu dominance).
- E.1.3 **Zisk od jiného hráče.** Na konci každého svého tahu musí hráč odstranit z každé jím držené karty pomocníka jeden žeton najmutí. Poté musí odevzdat každou svou kartu pomocníka bez žetonů najmutí (spolu se žetonem pomocníka) kterémukoli z ostatních hráčů. Tento hráč umístí na svou desku frakce pod fázi Večera žeton pomocníka (pro připomenutí) a okamžitě hodí na najmutí (E.1.2).

E.2 SCHOPNOSTI A AKCE

Pomocníci poskytují různé akce a schopnosti, což je znázorněno jednotlivými symboly. Akce a schopnosti, které začínají slovem „NAJÍMATEL:“, dostane k dispozici hráč, který příslušného pomocníka najal.

- E.2.1 **Akce při najmutí** (♣). Tuto akci hráč musí provést, jakmile pomocníka najme.
- E.2.2 **Schopnost** (♣). Tato schopnost je aktivní stále, nebo upravuje konkrétní část hry / pravidlo.
- E.2.3 **Akce na začátku Rozbřesku** (☀). Hráč může/musí provést tuto akci jednou během své fáze Rozbřesku (podle pokynů na kartě).
- E.2.4 **Akce jednou za Bílý den** (☀). Hráč může/musí provést tuto akci jednou během své fáze Bílého dne (podle pokynů na kartě).

E.3 DALŠÍ PRAVIDLA

- E.3.1 **Ovládní.** Najímatel pomocníka považuje pomocníkovy komponenty za své, ale pouze pro účely ovládní. (Může tedy ovládat mýtinu i pouze samotnými pomocníky.) Nenajatí pomocníci mohou ovládat mýtiny stejně jako hráči (2.5).
- E.3.2 **Status soupeře.** Pomocník je soupeřem všech hráčů mimo jeho najímatele a hráčů v koalici s tímto najímatel.
- E.3.3 **Samostatné komponenty.** Komponenty pomocníka nejsou komponentami frakce najímatele (Hrabství je tedy nemůže využít pro ovlivnění vyslanců, Ochránci je nemohou odstranit pro rozbití tábora atd.).
- E.3.4 **Samostatné akce.** Akce bitvy a pohybu pomocníka se týkají pouze komponent pomocníka, a ne komponent najímatele. Pomocníci nemohou provádět akce žádným jiným způsobem (tedy ani akcemi pohybu své-

ho najímatele, efektem karty Falešné rozkazy, vztahem spojení s Tulákem atd.).

- E.3.5 **Samostatné efekty.** Pomocník nesmí využívat schopnosti svého najímatele, trvalé efekty jím vyrobených karet ani karty přepadení. (Pomocník by tedy při pohybu nemohl využít efekt karty Stavitelé člunů a Silniční lupiče nelze umístit na řeku. Najímatel pomocníků nemůže při bitvě, které se účastní jeho pomocníci, zahrát kartu přepadení.)
- E.3.6 **Žádné body za odstranění.** Najímatel pomocníka nezískává žádné vítězné body za odstranění komponent soupeře (k čemuž dochází zejména při bitvě). (Hráči však mohou získat body odstraňováním staveb a žetonů pomocníků, a to i když se v bitvách brání proti nim. Hráč tedy např. získá body, pokud jej donutí k bitvě Proroci hřeživého slunce.)
- E.3.7 **„Chuťovky“.** Pokud hráč přesune pomocníka pomocí voru, dobere si za to kartu. Pokud hráč přesune pomocníka na mýtinu se žetonem sympatie Aliance, nebo takový žeton odstraní díky pomocníkovi, spustí se tím pobouření. (Tyto efekty obsahují formulace „hráč přesune“, resp. „hráč odstraní“.)

F. Dominanty

F.1 OBECNÁ PRAVIDLA

- F.1.1 **Bezpečná zóna.** Proti dominantám nelze zahájit bitvu a nemohou být přesunuty ani odstraněny, pokud to na nich není výslovně uvedeno.
- F.1.2 **Vlastnictví.** Dominanty nejsou vlastnictvím žádné frakce a nejsou pro nikoho komponentami soupeřů.

G. Glossář

- G.1.1 **Bojovník.** Dřevěná figurka vlastněná frakcí. (Figura Tuláka není bojovníkem a nemůže být odstraněna.)
- G.1.2 **Cesta.** Bílá spojnice dvou mýtin.
- G.1.3 **Doberte.** Vezměte si do ruky horní kartu ze společného dobíracího balíčku (2.1.2).
- G.1.4 **Donucení.** Viz 1.5.5.
- G.1.5 **Efekt.** Cokoli, co ovlivňuje hru – včetně trvalých efektů, schopností frakcí a akcí.
- G.1.6 **Figura.** Dřevěná figurka vlastněná konkrétní frakcí.
- G.1.7 **Herní prostor.** Oblast okolo vaší desky frakce. Karty v něm mohou být použity, odhozeny nebo zuzitkovány jinak, pokud jste k tomu výslovně vyzváni.
- G.1.8 **Komponenta.** Jakákoli komponenta – stavba, žeton, bojovník, figura, předmět, ukazatel atd.
- G.1.9 **Komponenta frakce.** Každý bojovník, figura, stavba a žeton uvedené na zadní straně desky frakce. (Předměty nejsou komponentami frakcí.) Viz 1.5.2.
- G.1.10 **Komponenta soupeře.** Komponenta frakce soupeře nebo pomocníka – s výjimkou situací, kdy takové komponenty považujete za vlastní pro účely ovládní (žoldáci Říčního lidu, najatí pomocníci). (Předměty nejsou komponentami frakcí.)
- G.1.11 **Les.** Oblast na mapě ohraničená cestami a mýtinami.
- G.1.12 **Mapa.** Viz 2.2.
- G.1.13 **Nahradte.** Zkrácený zápis posloupnosti ODSTRAŇ-

TE a UMÍSTĚTE. Odstraňte uvedenou komponentu a umístěte jinou komponentu na místo, odkud jste odebrali odstraněnou komponentu. Pro splnění příkazu NAHRAĎTE je potřeba provést obě části (*odstranění i umístění*).

- G.1.14 **Nemůžete/nesmíte.** Viz 1.1.2.
- G.1.15 **Odhalte.** Položte uvedenou kartu lícem nahoru do své herní oblasti. Zdroj většinou není specifikován – v takovém případě vezměte kartu ze své ruky.
- G.1.16 **Odhodte.** Položte uvedenou kartu do společného odhazovacího balíčku (2.1.3). Pokud jde o kartu dominance, namísto toho ji položte poblíž mapy (3.3.3). 🍷
- G.1.17 **Odstraňte.** Vezměte uvedenou komponentu z uvedeného zdroje a vraťte ji na uvedené cílové místo. To většinou není specifikováno – v takovém případě vraťte komponentu do zásoby jejího vlastníka, na pole nejvíce vpravo na příslušné stupnici, případně ji jinak trvale odstraňte ze hry. (*Trvale jsou odstraněny ze hry např. předměty.*)
- G.1.18 **Okraj mapy.** Uzavřený kruh mýtin a cest, které definují hranice mapy – včetně uzavřených cest na horské mapě.
- G.1.19 **Ovládání / vládce mýtiny.** Viz 2.5.
- G.1.20 **Použijte.** Viz ODHOĎTE. (*Tyto pojmy jsou rovnocenné, ale pojem POUŽIJTE se objevuje v situacích, kdy má hráč na výběr.*)
- G.1.21 **Považujte za.** Považovaná věc na sebe přebírá všechny vlastnosti věci, za niž je považována. Pokud považujete cizí komponenty za své pro účely ovládání, nejedná se v tu chvíli o komponenty soupeře, ale stále jde o komponenty frakce vlastnického hráče. (*Např. žoldáci Říčního lidu, které jste si zaplatili, nejsou v tu chvíli komponentami soupeře, ale stále se jedná o komponenty Říčního lidu.*)
- G.1.22 **Pozice.** Bílý čtverec na mýtině (2.3.3).
- G.1.23 **Předmět.** Čtvercový kartonový dílek znázorňující předmět (🗡️, 🏹, 📜 atd.), který není vlastněn žádnou frakcí.

- G.1.24 **Ruina.** Žeton překrývající pozici pro stavbu s označením „R“ na mýtině (2.2.4).
- G.1.25 **Řeka.** Modrá spojnice dvou mýtin.
- G.1.26 **Schopnost.** Trvalý efekt frakce uvedený v horní části desky frakce a v části pravidel nazvané „Pravidla frakce a její schopnosti“ nebo trvalý efekt pomocníků uvedený na příslušné kartě (E.2.1).
- G.1.27 **Soupeř.** Jakýkoli jiný hráč, s nímž nejste v koalici (9.2.8), a také pomocník, který je v zásobě nebo najatý jiným hráčem.
- G.1.28 **Sousední.** Mýtina sousedí se všemi ostatními mýtinami, s nimiž je spojena cestou. Les sousedí se všemi mýtinami, kterých se dotýká bez překročení cesty, a se všemi lesy, od nichž je oddělen právě jednou cestou, s výjimkou jezera (C.2.4). 🌲
- G.1.29 **Stavba.** Čtvercový kartonový dílek vlastněný příslušnou frakcí.
- G.1.30 **Ukažte.** Nechte uvedeného soupeře prohlédnout si uvedenou komponentu.
- G.1.31 **Umístit (položit).** Vzít uvedenou komponentu z uvedeného zdroje a položit ji na uvedené místo. Zdroj většinou není specifikován – v takovém případě vezměte komponentu z příslušné zásoby; v případě stupnice vezměte komponentu nejvíce vlevo.
- G.1.32 **Vyměňte.** Zaměňte umístění dvou komponent na uvedených místech. (*Tento příkaz ignoruje omezení příkazů týkajících se POHYBU a UMÍSTĚNÍ, jakým jsou např. Krkavčí past a Markýzina pevnost.*)
- G.1.33 **Zásoba.** Soubor komponent, které se nenacházejí na desce frakce ani na mapě. Zásobou předmětů je myšlen soubor žetonů předmětů na mapě.
- G.1.34 **Žeton.** Kruhový kartonový dílek vlastněný příslušnou frakcí. Kromě toho někdy označujeme jako „žetony“ i některé další kartonové komponenty s jinou funkcí (*např. žetony ruin, bodovací žetony, žetony předmětů...*).



REJSTŘÍK

- Balíčky, A.2
- Bezbranný, 4.3.3.II
- Bitva, 4.3
 - bezbranný, 4.3.3.II
 - předčasné ukončení, 4.3.1.II
 - přepadení v, 4.3.1
- Boti (hrou ovládané frakce), A.3
- Cesty, 2.2
 - na horské mapě, C.3.2–C.3.3
- Časování
 - přerušení, 1.4.2
 - současně vyhodnocované efekty, 1.1.3
 - struktura hry, 1.4.1
- Dominanty
 - pravidla, Dodatek F
 - příprava hry, A.5
- Domovina, A.8.2.I–II
- Dosah, 5.2
- Frakce
 - běžný postup přípravy hry, 5.1.1, 5.1.7
 - komponenty, 1.5.2
 - výběr při pokročilém postupu přípravy hry, A.8
- Glosář, Dodatek G
- Informace, 1.2
- Jezero, C.2.2
- Karty
 - dobírání, 2.1.2
 - dominance, 2.1.6
 - odhalení, 2.1.4
 - používání a odhození, 2.1.3
 - předávání ostatním hráčům, 1.3.2
 - přepadení, 2.1.5
 - ptáci jako žolíci, 2.1.1
 - symboly, 2.1
- Karty dominance, 2.1.3
 - aktivace, 3.3.1
 - braní si dostupných, 3.3.4
 - limit v ruce, 3.3.2
 - používání a odhození, 3.3.3
 - výhra pomocí, 3.3.1.I–II
- Karty přepadení, 2.1.2
 - v bitvě, 4.3.1
- Komponenty
 - manipulace s, 1.5.4
 - omezení počtu, 1.5.1
 - seznam, Dodatek B
 - vlastnictví, 1.5.3
- Konflikt pravidel, 1.1
- Lesy, 2.4
 - na horské mapě, C.3.5
 - na jezerní mapě, C.2.4
- Mapy
 - pravidla, Dodatek C
 - příprava hry, A.1
- Mýtiny
 - domovina, A.8.2.I–II
 - na jezerní mapě, C.2.3
 - pozice, 2.2.3
 - ruiny, 2.2.4
 - sousedství, 2.2.1
 - symboly, 2.2.3
- Ovládání, 2.5
 - při remíze nikdo, 2.5
- Pohyb, 4.2
 - jednou komponentou vícekrát za sebou, 4.2.2
 - podmínka ovládání, 4.2.1
 - s pomocí voru, C.2.5
- Pomocníci
 - pravidla, Dodatek E
 - příprava hry, A.6
- Průsmyk, C.3.4
- Příprava hry
 - běžný postup, 5.1
 - pokročilý postup, Dodatek A
- Řeky, 2.3
 - na jezerní mapě, C.2
 - na zimní mapě, C.1
- Věž (dílek), C.3.4
- Vítězství
 - na vítězné body, 3.1
 - pomocí karty dominance, 3.3
 - současné, 3.1
- Vor (dílek), C.2.5
- Vyjednávání, 2.1
- Výroba, 4.1
 - cena, 4.1.1
 - trojbarevné otazníky, 4.1.1
 - zisk vítězných bodů, 3.2.2
- Terminologie, Dodatek G
- Trvalé efekty, 4.1.3
 - nelze mít duplicitně, 4.1.4
- Zásahy
 - bezbranný, 4.3.3.II
 - dodatečné, 4.3.3.I
 - hod na, 4.3.2
 - maximum hozených, 4.3.2.I
 - obdržení, 4.3.4
 - udělování, 4.3.4
- Zisk bodů
 - odstraňováním staveb a žetonů soupeřů, 3.2.1
 - výrobou, 3.2.2

Cole věnuje tuto hru svým mladším bratrům a sestřím, díky nimž nikdy nezapomněl, jak si hrát.

Kyle věnuje tuto hru svým dětem, které po něm pořád chtěly roztomilé kresby zvířátek.

AUTOŘI

ZÁKLADNÍ HRA & ROZŠÍŘENÍ ŘÍČNÍHO LIDU

Cole Wehrle (design hry, vývoj, grafický design), Kyle Ferrin (ilustrace, grafický design), Patrick Leder (koncept, vývoj), Joshua Yearsley (úprava, vývoj), Nick Brachmann (vývoj, grafický design), Clayton Capra (vývoj), Jake Tonding (vývoj), Jaime Willems (grafický design), Kate Unrau (kontrola pravidel)

ROZŠÍŘENÍ PODZEMNÍ ŘÍŠE

Patrick Leder (vedoucí designér), Kyle Ferrin (ilustrace), Nick Brachmann (vedoucí vývoje, vedoucí grafického designu), Cole Wehrle (vývoj, grafický design), Joshua Yearsley (úprava, vývoj), Kate Unrau (kontrola pravidel)

ROZŠÍŘENÍ PLENTELŮ

Patrick Leder (designér), Cole Wehrle (designér), Kyle Ferrin (ilustrace), Nick Brachmann (vedoucí vývoje, design, grafický design), Pati Hyun (vedoucí grafického designu, příprava tiskových dat), Joshua Yearsley (design, vývoj, úprava), Rachel Lapidow (kontrola pravidel), Kate Unrau (kontrola pravidel)

PRACOVNÍCI V TISKÁRNĚ

Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Marshall Britt, Clayton Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Alita Robertson, Kayli Williams

TESTEŘI

Grayson Page a jeho úžasný tým (Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey a další), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, oddaní hráči z First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry and Modern Myths, Jennifer Gutterman a Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd a Brass Cat, skupina Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian, Ted Scamp, Jenny and Matt Benusa, Andrew Olson, Joel McGuire, Nathaniel Hicklin, Jacob Resler, Rae Kawalek, Nick Sopkowiak, Aaron Greatorex-Voith, Nicole Szajner a Brooklyn Game Lab (Robert Hewitt, Jack DeWald, Joseph Esbenshade, Nahvid Etedali, David Kanof, Mark Leiman, Jill Pullara), Dävis Dälmanis, Luke Bridwell, Justin Keenan, Bryan Vogel, Nick „Nev“ Burton, Doug Radcliffe, Jeremy Liles, Kovács Botond, Mark Overstreet, Hung Nguyen, Luke Mc-Nally, Joshua Clark Orkin, Gueric Samples, Hunter C Fyffe, Steve Owen, Jon Mott, Sam De Roest, Sarah Shirley, Michela Garber, Patrick Flores Velarde, Lili Chin, Christina Berkley, Sebastian Apel, Opie's Funeral a mnoho dalších.

Vydání české verze: **Fox in the Box**, 2023

Překlad: Ondřej Kurka


Redakce překladu: Miroslav Štrobl

Jazykové korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček

Shrnutí klíčových pojmů

VÝROBA (4.1)

Zahrajte kartu a aktivujte výrobní prostředky se symboly uvedenými v levém dolním rohu karty. (*Tulák musí použít* ) Symbol výrobního prostředku odpovídá mýtině, na které se tento prostředek nachází, a každý výrobní prostředek může být aktivován nejvýše jednou za tah.

Pokud vyrobíte KARTU S OKAMŽITÝM EFEKTEM, vyhodnoťte jej a kartu odhodte. Tyto efekty vám často umožní vzít si předmět ze zásoby a získat vítězné body. Pokud již uvedený předmět není v zásobě na mapě, nemůžete kartu vyrobit.

Pokud vyrobíte KARTU S TRVALÝM EFEKTEM, položte ji do svého herního prostoru. Od této chvíle můžete využívat její efekt. Nemůžete vyrobit kartu s trvalým efektem, pokud již máte aktivní efekt se stejným jménem.

POHYB (4.2)

Vezměte libovolný počet svých bojovníků (*nebo svou figuru*) z jedné mýtiny a přesuňte je na jednu sousedící mýtinu. Musíte ovládat mýtinu, odkud se pohybujete, nebo kam se pohybujete, nebo obě. Jedna herní komponenta se může pohybovat i vícekrát za tah.

BITVA (4.3)

Můžete vyvolat bitvu na mýtině, kde se nacházejí vaši bojovníci nebo vaše figura.

Krok 1: Obránce může podniknout přepadení. Útočník může zrušit obráncovo přepadení tím, že sám zahraje vhodnou kartu přepadení.

Krok 2: Hodte kostkami. Útočník udělí zásahy v počtu rovném vyššímu hozenému číslu, obránce v počtu rovném nižšímu hozenému číslu.

Nejvyšší počet udělených zásahů je roven počtu hráčových bojovníků na bitevní mýtině.

Krok 3: Využijte efekty. Oba hráči mohou v tuto chvíli využít volitelné efekty, které se týkají bitvy. Řada z nich poskytuje DODATEČNÉ ZÁSAHY, jejichž počet není omezen počtem bojovníků hráče na bitevní mýtině.

Bezbranný: Pokud nemá obránce na bitevní mýtině žádného bojovníka, udělí útočník jeden dodatečný zásah.

Krok 4: Udělte zásahy. Každý zásah odstraní z mapy jednu herní komponentu. Jako první se odstraňují bojovníci, následně stavby a žetony – pořadí odstraňování volí hráč, který zásah obdržel.

Nezapomeňte: *Pokaždé, když odstraníte soupeřovu stavbu nebo žeton, získáte vítězný bod.*

PŘÍPRAVA HRY (5.1)

Krok 1: Rozdělte frakce, poté náhodně určete začínajícího hráče a rozsazení hráčů. Rozdejte hráčům desky a komponenty frakcí.

Krok 2: Položte bodovací žetony na pole „0“.

Krok 3: Rozdejte tři karty každému hráči.

Krok 4: Umístěte ruiny na čtyři místa na mapě označená „R“.

Krok 5: Vytvořte zásobu předmětů poblíž horního okraje mapy.

Krok 6: Rozdejte přehledové karty a připravte obě kostky.

Krok 7: Připravte jednotlivé frakce v pořadí přípravy hry (A, B, C atd.).