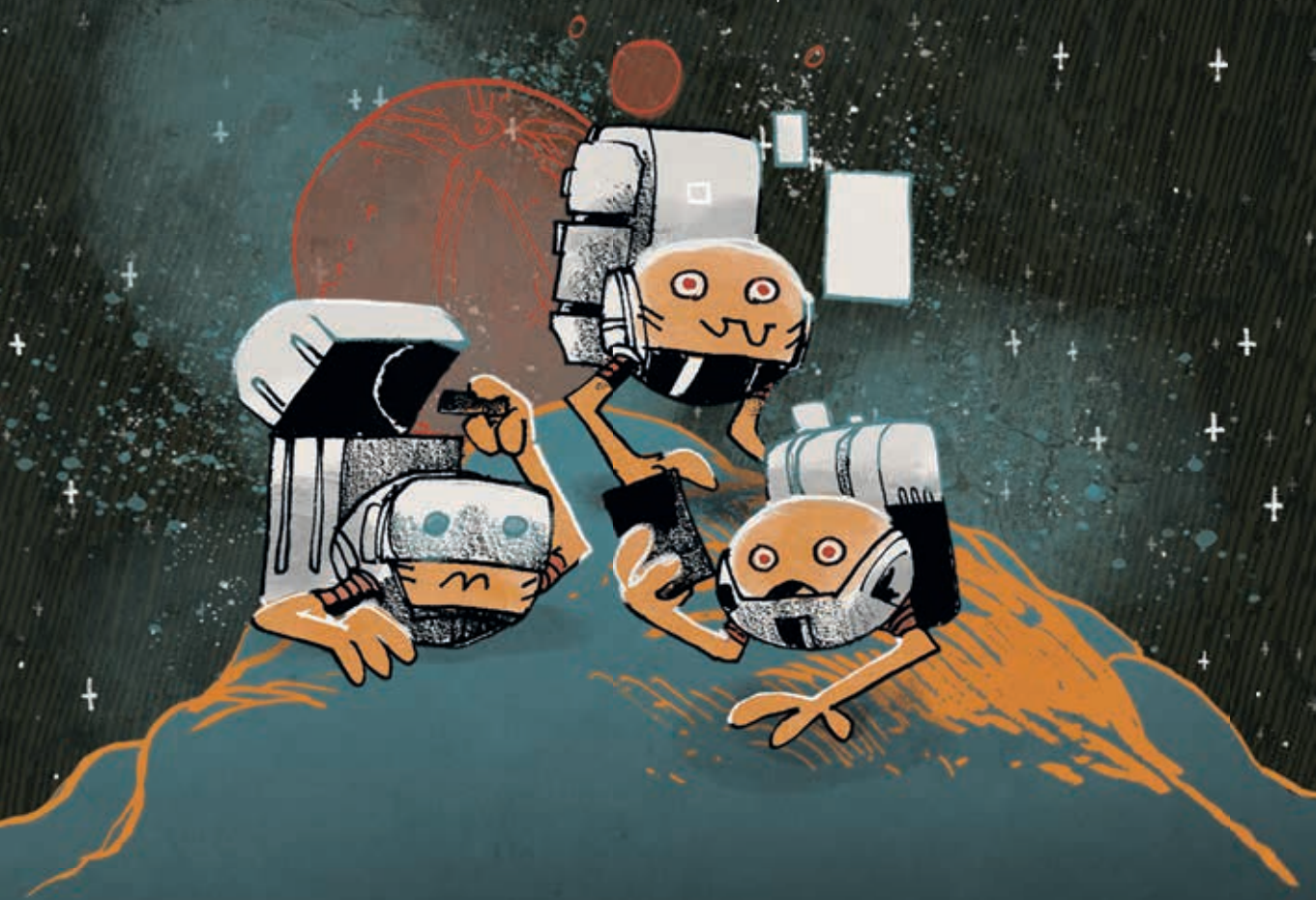


ARCS



OBSAH

Představení hry.....	2	Ukončení kapitoly.....	18
Co se skrývá v krabici?	2	Ostatní akce	20
Příprava hry	4	Vůdci a příběhy.....	21
Základní pojmy.....	6	Technická pravidla	22
Průběh kapitoly.....	8	Glosář.....	23
Běžné akce.....	12	Poděkování	23
Zdroje	17	Rejstřík	24
Karty gildy	17		

PŘEDSTAVENÍ HRY

Ve hře Arcs se stanete vůdcem jednoho z vesmírných společenství, v jehož čele prožijete epickou ságu na samém okraji galaxie – v drsném a nebezpečném prostředí známém jako Pomezí. Partie Arcs trvá do té doby, než některý z hráčů získá dostatek **moci**, jež zde představuje vítězné body. Ve hře 4 hráčů je potřeba získat **27 bodů moci**, ve hře 3 hráčů **30 bodů moci** a ve hře 2 hráčů **33 bodů moci**. Jakmile hra skončí, vítězem se stane hráč s nejvíce body moci.

Moc získáte naplňováním **ambicí**, což jsou herní cíle, které při hře vyhlášíte. Ambice se bodují na konci **kapitoly** – poté, kdy všem hráčům dojdou karty akcí. Hra trvá určitý počet kapitol, obvykle tři až pět.

Vaše první partie Arcs zabere přibližně 45 minut na každého hráče. Po několika partiích by se tato doba mohla zkrátit na 30 minut na každého hráče.

CO SE SKRÝVÁ V KRABICI?

MAPA



Mapa Pomezí je místem, kde se odehrává veškerá akce! Můžete po ní přesouvat své lodě, bojovat se svými soupeři o nadvládu nad jednotlivými systémy nebo získávat zdroje z měst, která postavíte na planetách.

KOMPONENTY HRÁČE

Balení hry obsahuje komponenty pro 4 hráče. Každý hráč má k dispozici následující komponenty:



HRÁČSKÁ DESKA

Na této desce se skladují zdroje, nepostavená města a žetony soupeřů, které získáte jako trofeje nebo zajatce.



DOKY (5)

Doky se budují na planetách a slouží k výrobě lodí.



MĚSTA (5)

Města se budují na planetách a můžete na ně uvalit daně, jimiž získáte zdroje, které poté skladujete na své hráčské desce.



LODĚ (15)

Lodě se přesouvají po mapě a účastní se bitev.



AGENTI (10)

Agenti se umísťují na karty dvora, který představuje řada karet vedle mapy. Pokud máte na některé kartě dvora nejvíce agentů, můžete si ji vzít.



UKAZATELE MOCI (2)

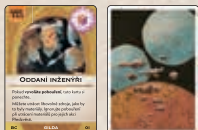
Tento ukazatel slouží k označení vaší aktuální moci na stupnici nacházející se na spodním okraji mapy. Druhý ukazatel se používá v rozšířeních ke sledování záporné moci a velké moci.

KARTY



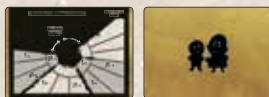
AKCE (28)

Hraním těchto karet provádíte akce a vyhlášíte ambice. Ve hře 2 nebo 3 hráčů nepoužívejte karty akcí s čísly „1“ a „7“.



GILDA (25)

Tyto karty představují podporu vůdců gild a jejich pohůnků. Získávají se z dvora, často poskytují nové akce a mohou být ukradeny.



PŘÍPRAVA HRU (12)

(po 4 kartách ve hře 2–4 hráčů)
Jednu z těchto karet použijete při přípravě hry k určení umístění komponent hráčů a zakrytí částí mapy.



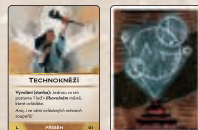
OZVĚNY (6)

Tyto karty představují události odehrávající se v Pomezí, které můžete využít ve svůj prospěch. Získávají se z dvora a vyhodnocují se okamžitě.



VŮDCCI (8)

Tyto karty poskytují hráčům speciální schopnosti a přehled jejich počátečních komponent a zdrojů. Používají se v herní variantě „Vůdci a příběhy“ (strana 21).



PŘÍBĚHY (14)

Tyto karty představují dávno ztracené technologie a také vlastnosti spojené se schopnostmi velet, kouzlem osobnosti a společenským postavením. Používají se v herní variantě „Vůdci a příběhy“ (strana 21).

OSTATNÍ KOMPONENTY



ŽETONY ZDROJŮ (25)

(po 5 žetonech materiálů, paliva, zbraní, relikvií a psioniků)

Zdroje představují mocenské prostředky a zároveň lidi schopné tyto prostředky používat. Přispívají k naplňování ambicí a mohou být utraceny za speciální akce.



ŽETONY AMBICÍ (3)

Tyto žetony slouží k označení aktuálně vyhlášených ambicí. Na začátku hry je umístíte modrou stranou (s nižšími hodnotami) nahoru.



BITEVNÍ KOSTKY (18)

(po 6 kostkách útoku, šarvátky a nájezdu)

Tyto kostky se používají k vyhodnocení boje.



NULOVÝ ŽETON

Tento žeton slouží při vyhlášení ambice k zakrytí čísla na hlavní kartě, čímž se její číslo změní na 0.



UKAZATEL KAPITOLY

Tento ukazatel slouží k zaznamenání aktuální kapitoly na mapě.



ŽETON INICIATIVY

Tento žeton slouží k označení hráče, který bude v nadcházejícím kole první na tahu.



ŽETONY CEST (4)

(2 krátké a 2 dlouhé)

Tyto žetony se umísťují na mapu při přípravě hry. Slouží k překrytí bran, které nebudou při hře aktivní, a propojení bran sousedících hvězdokup.



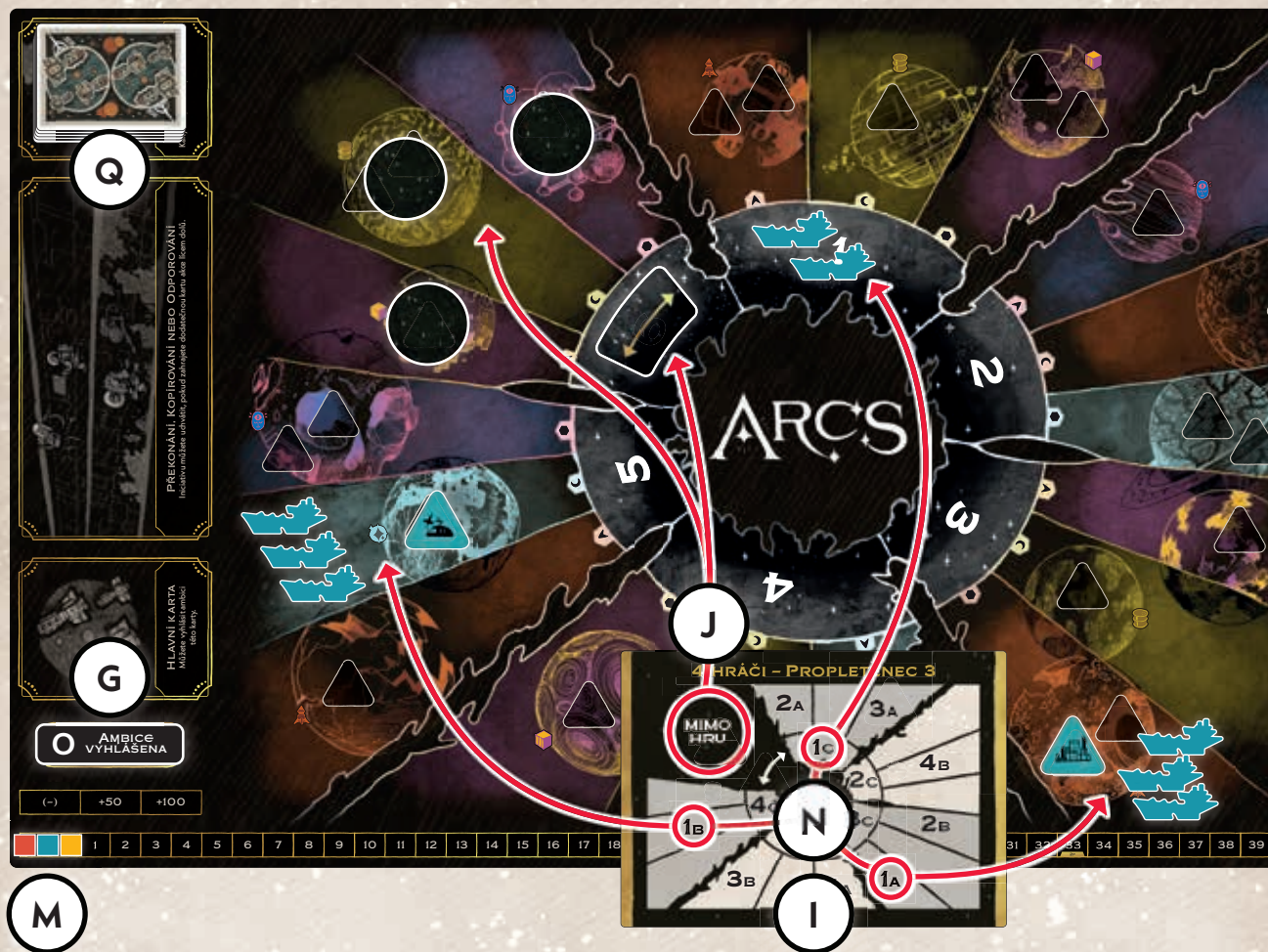
ŽETONY „MIMO HRU“ (6)

Tyto žetony se umísťují na mapu při přípravě hry. Slouží k překrytí planet, které nebudou při hře aktivní.



PŘEHLEDY PRAVIDEL (4)

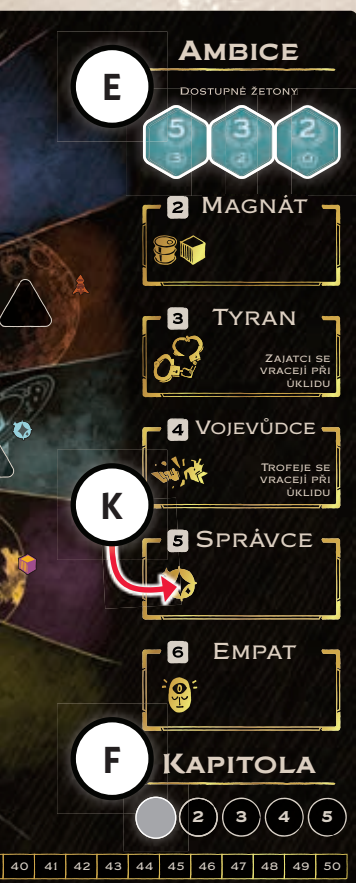
Tyto brožury shrnují pravidla hry a poskytují stručný přehled akcí, které můžete provádět.



PŘÍPRAVA HRY

1. PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

- A. Rozložte **mapu** a připravte **18 bitevních kostek** a **25 žetonů zdrojů**.
- B. Náhodně vyberte jednoho hráče a předejte mu **žeton iniciativy**.
- C. Zamíchejte **20 karet akcí** s čísly „2“ až „6“ a vytvořte z nich balíček karet akcí.
- D. **Pouze ve hře čtyř hráčů:** Zamíchejte **8 karet akcí** s čísly „1“ a „7“ do balíčku karet akcí. (Jinak je vraťte do krabice.)
- E. Umístěte **3 žetony ambicí** modrou stranou (s nižšími hodnotami) nahoru na pole „Dostupné žetony“ na mapě.
- F. Umístěte **ukazatel kapitoly** na pole s číslem „1“ na stupnici kapitol na mapě.
- G. Umístěte **nulový žeton** na pole „Ambice vyhlášena“ na mapě.
- H. Zamíchejte **všech 6 karet ozvěn** a **25 karet gildy** a vytvořte z nich **balíček dvora**. Vyložte z něj vedle sebe 3 karty (ve hře 2 hráčů) nebo 4 karty (ve hře 3–4 hráčů) lícem nahoru, čímž vytvoříte **řadu karet dvora**.
- I. Zamíchejte **karty přípravy hry**, na nichž je uveden odpovídající počet hráčů. Doberte jednu z nich.
- J. Ve 2 hvězdokupách (ve hře 2–3 hráčů) nebo 1 hvězdokupě (ve hře 4 hráčů) označených na kartě přípravy hry jako „Mimo hru“ překryjte číslo brány **žetonem cesty** a všechny 3 planety dotýkající se této brány překryjte **žetony „Mimo hru“**.
- K. **Pouze ve hře dvou hráčů:** Na pole ambicí umístěte **6 žetonů zdrojů** odpovídajících 6 planetám překrytým žetony „Mimo hru“:
 - ♦ Materiály a palivo umístěte na pole „Magnát“.
 - ♦ Zbraně umístěte na pole „Vojevůdce“.
 - ♦ Relikvie umístěte na pole „Správce“.
 - ♦ Psioniky umístěte na pole „Empat“.



2. PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- L. Každý hráč si vezme následující komponenty ve zvolené barvě: **hráčskou desku**, **5 měst**, **5 doků**, **15 lodí** a **10 agentů**. Města umístí na trojúhelníková pole v horní části své hráčské desky.
- M. Každý hráč umístí svůj **ukazatel moci** na pole „0“ na stupnici moci na mapě.
- N. Hráči umístí své **počáteční komponenty** na mapu následujícím způsobem. Začne hráč s žetonem iniciativy:

- ♦ Umístí **3 lodě** a **1 město** do systému označeného **1A** na kartě přípravy hry. Použije město, které se na jeho hráčské desce nachází nejvíce vlevo.
- ♦ Umístí **3 lodě** a **1 dok** do systému označeného **1B**.
- ♦ Umístí **2 lodě** do systému označeného **1C** (ve hře 3–4 hráčů) nebo do každého ze dvou takto označených systémů (ve hře 2 hráčů).

Poté ostatní hráči v pořadí po směru hodinových ručiček od hráče s iniciativou pokračují v přípravě hry stejným způsobem v systémech označených **2A–C**, **3A–C** a **4A–C** na kartě přípravy hry.

- O. Každý hráč si vezme **2 žetony zdrojů** odpovídající symbolům planet v jeho systémech A a B a umístí je na první dvě prázdná kruhová pole nejvíce vlevo na své hráčské desce.
- P. Každý hráč si dobere **6 karet akcí** do ruky. **Pouze ve hře dvou hráčů:** Hráč, který nemá iniciativu, může odhodit všech 6 karet akcí a dobrat si 6 nových.
- Q. Odhodte všechny **karty akcí**, které hráči nemají v ruce, lícem dolů do odhazovacího balíčku karet akcí na mapě.

ZÁKLADNÍ POJMY

PRŮBĚH HRY

Partie *Arcs* se odehrává v průběhu několika **kapitol**, obvykle tři až pět, přičemž každá kapitola je dále členěna na jednotlivá **kola**.

Obecně platí, že v jednom kole odehraje každý hráč jeden **tah** – zahraje kartu akce, aby provedl některé z jejích akcí. První na tahu je hráč s iniciativou. Jakmile všichni hráči odehrají svůj tah, ověří, kdo získá iniciativu do dalšího kola. Více se dozvíte v sekci **Průběh kapitoly** (strana 8)!

Hráči pokračují v hraní kol, dokud jim nedojdou karty akcí v ruce. V tomto okamžiku kapitola končí, hráči získají moc za naplněné ambice a do ruky nové karty. Více se dozvíte v sekci **Ukončení kapitoly** (strana 18)!

MOC A AMBICE

Hráči získávají moc naplňováním **ambicí**. Hráč s žetonem iniciativy může vyhlásit ambici uvedenou na kartě akce, kterou zahraje ve svém tahu – následně označí žetonem ambice odpovídající ambici na pravém okraji mapy.

Na konci kapitoly získají moc ti hráči, kterým se podařilo ambice naplnit nejlépe. Nezáleží na tom, kdo ambici vyhlásil – naplnit ji může kdokoli.

MAPA

Mapa se skládá ze 6 **hvězdokup**. V každé hvězdokupě se nacházejí 4 **systémy**: 3 **planety** a 1 **brána**, na které je uvedeno číslo hvězdokupy.

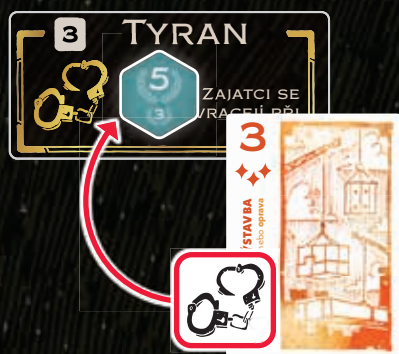
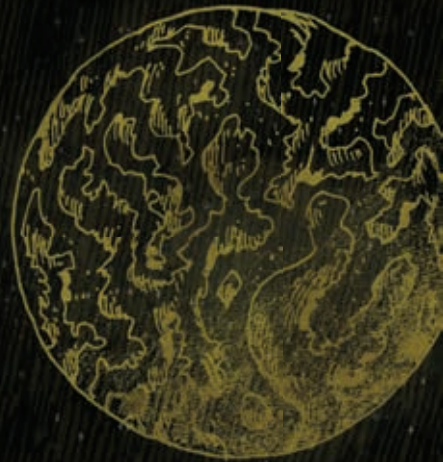
Systémy spolu **sousedí**, pokud sdílejí tenkou hranici. Sousedství systémů je důležité pro pohyb (strana 13).

- ♦ Každá brána sousedí se třemi planetami ve své hvězdokupě a s bránami dvou vedlejších hvězdokup.
- ♦ Každá planeta sousedí s bránou ve své hvězdokupě a také s jednou nebo oběma vedlejšími planetami. Planety oddělené silnou, nepravidelnou hranicí spolu nesousedí.

Střed mapy s logem hry *Arcs* není součástí herní plochy.

Při přípravě hry jsou podle počtu hráčů určeny 1 nebo 2 hvězdokupy, které se nijak neúčastní hry. Pomocí **žetonů „Mimo hru“** překryjete jejich planety a pomocí **žetonů cesty** jejich brány. Žeton cesty propojuje brány dvou hvězdokup, s nimiž sousedí, aby bylo možné se mezi nimi přesunout jedním pohybem.

Každá **planeta** patří k určitému **typu** a disponuje 1 nebo 2 **poli pro budovy**, na nichž můžete stavět města a doky. (Každá planeta disponuje také jedním z **identifikačních symbolů** ▲, ● nebo ◐, které se používají v rozšířeních hry.)



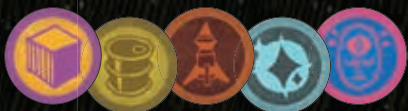
Vyhlášení ambice



Typy planet



Pole pro budovu



Zdroje



Zpřístupnění polí pro zdroje



Ovlivňování dvora



Poškozenou loď převraťte a budovu otočte



Systém ovládá červený hráč



Získání trofeje



ZDROJE A MĚSTA

Ve hře se vyskytují **zdroje** celkem 5 typů, které odpovídají 5 typům planet. Zdroje obvykle získáte zdaněním měst (strana 12) a pleněním svých soupeřů v bitvě (strana 16).

Zdroje můžete utratit za různé akce (strana 17) a některé z nich přispívají k naplňování ambicí **Magnáta**, **Správce** a **Empata** (strana 18).

Žetony zdrojů skladujete na **polích pro zdroje** na své hráčské desce. Stavbou **měst** zpřístupňujete nová pole pro zdroje a odkrýváte tím také nové bonusy zvyšující získanou moc za vyhrané ambice.

AGENTI A DVŮR

Vaši agenti představují úředníky a diplomaty, kteří spravují vaše města a představují vaše mocenské zájmy napříč Pomezím.

V průběhu hry můžete umisťovat agenty na karty **dvora**, což je řada karet vyložená podél okraje mapy (akce **vlivu**, strana 13). Pokud máte na některé kartě dvora nejvíce agentů, můžete si ji provedením akce **vzít** (akce **zajištění**, strana 13).

POŠKOZENÍ A OVLÁDNUTÍ

Komponenty vstupují do hry **nepoškozené** – lodě jsou nepoškozené, pokud stojí vzpřímeně, a budovy jsou nepoškozené, pokud jsou otočené jednobarevnou stranou nahoru.

V průběhu bitvy se mohou nepoškozené komponenty **poškodit**, což označíte převrácením lodi na bok nebo otočením žetonu budovy. Pokud je poškozená komponenta poškozena znovu, je **zničena** a odstraněna z mapy.

Systém a vše v něm **ovládáte**, pokud v něm máte **více nepoškozených lodí** než kterýkoli **soupeř** (jiný hráč). V případě remízy systém neovládá nikdo.

Ovládnutí systému vám umožňuje zdanit soupeřova města, která se zde nacházejí, zajmout jeho agenty, omezit pohyb jeho lodí a poškozovat komponenty, které zde postaví (strany 12–13).

TROFEJE A ZAJATCI

Pokud **zničíte** komponentu soupeře, umístěte ji na **pole „Trofeje“** na své hráčské desce. Trofeje přispívají k naplňování ambice **Vojevůdce**. Zničení nepřátelských komponent umožňuje například akce bitvy (strana 14).

Pokud **zajmete** agenta soupeře, umístěte jej na **pole „Zajatci“** na své hráčské desce. Zajatci přispívají k naplňování ambice **Tyrana**. Zajetí agentů soupeře umožňuje například akce daní (strana 12) nebo zajištění (strana 13).

PRŮBĚH KAPITOLY

Jedna partie Arcs může trvat až 5 **kapitol**, z nichž každá se skládá z několika **kol**. V každém kole hráči odehrají jeden **tah** – počínaje hráčem s žetonem iniciativy.

Obecně platí, že ve svém tahu musíte zahrát 1 **kartu akce**, která vám umožní provést jednu nebo více akcí.

Na konci kola se může v závislosti na zahraných kartách přesunout žeton iniciativy k jinému hráči.

Takto pokračujte v hraní kol, dokud všem hráčům nedojdou karty akcí. V té chvíli kapitola končí (strana 18).

KROK 1: TAH HRÁČE S INICIATIVOU

Jako hráč s iniciativou musíte zahrát jednu kartu akce lícem nahoru jako **hlavní kartu**. Můžete provést jednu akci (strany 12–16) za každý **akční bod** (symbol hvězdičky pod číslem karty) na hlavní kartě, a to v závislosti na typu zahrané karty:

- ♦ Akční body na kartách typu **správa** umožňují provést akce **daní**, **opravy** nebo **vlivu**.
- ♦ Akční body na kartách typu **agrese** umožňují provést akce **bitvy**, **pohybu** nebo **zajištění**.
- ♦ Akční body na kartách typu **výstavba** umožňují provést akce **stavby** nebo **opravy**.
- ♦ Akční body na kartách typu **mobilizace** umožňují provést akce **pohybu** nebo **vlivu**.

Hlavní kartu umístěte na příslušné pole na levém okraji mapy, aby na ni všichni hráči v průběhu kola viděli.



Typ karty



Karolína má iniciativu, a proto zahraje hlavní kartu. Zahraje kartu výstavba, která jí umožňuje provést akce stavby nebo opravy.

Tato karta poskytuje tři akční body. Karolína jeden použije na stavbu, jeden na opravu a třetí akční bod se rozhodne nevyužít.

POSTOUPENÍ INICIATIVY

Pokud máte iniciativu, ale nemáte v ruce žádné karty nebo se rozhodnete přeskočit svůj tah, musíte **postoupit iniciativu**.

Při postoupení iniciativy dejte žeton iniciativy prvnímu hráči po směru hodinových ručiček, který má v ruce nějaké karty, a okamžitě ukončete kolo. Hráč, který právě získal iniciativu, zahraje v následujícím kole hlavní kartu.

Pokud postupně přeskočí svůj tah všichni hráči s kartami v ruce, odhodte všechny karty akcí a ukončete kapitola (strana 18).



Vyhlásit můžete dokonce i ambici, která byla vyhlášena v některém z dřívějších kol! Stačí na její pole umístit další žeton ambice.

Jednou kartou nemůžete vyhlásit ambici vícekrát.

Vyhlášení ambice nemění počet akčních bodů na vaší kartě.

VYHLÁŠENÍ AMBICE

Pokud máte iniciativu, můžete před provedením **jakékoli** akce **vyhlásit ambici** uvedenou na vaší hlavní kartě.

- ♦ Karty s číslem „1“ neobsahují **žádné** ambice. (Pouze ve hře čtyř hráčů.)
- ♦ Karty s čísly „2“ až „6“ umožňují vyhlásit **odpovídající** ambici. (Přehled ambicí na straně 18.)
- ♦ Karty s číslem „7“ umožňují vyhlásit **libovolnou** ambici. (Pouze ve hře čtyř hráčů.)

Vezměte žeton ambice s nejvyšší hodnotou z pole „Dostupné žetony“ na pravém okraji mapy a umístěte jej na pole odpovídající právě vyhlášené ambici.

Umístěte nulový žeton na hlavní kartu tak, abyste překryli **číslo karty** v jejím levém horním rohu – tato karta má od této chvíle číslo 0.

Pokud jsou již všechny žetony ambicí umístěny, ambici nemůžete vyhlásit.

Před provedením akce se Karolína rozhodne vyhlásit ambici **Vojevůdce** uvedenou na její kartě.

Umístí dostupný žeton ambice s nejvyšší hodnotou na pole ambice **Vojevůdce** na mapě.

Poté překryje číslo na své kartě nulovým žetonem, čímž její číslo sníží na 0. Stále však má k dispozici tři akční body!



Symbol vůdce

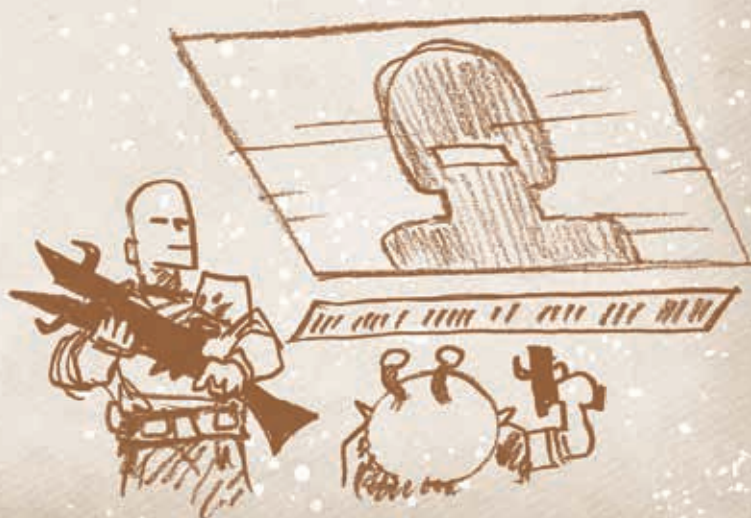
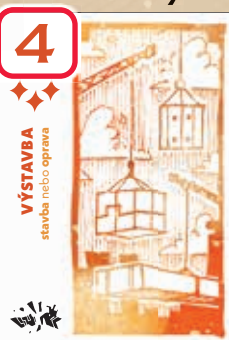


Žeton ambice

Nulový žeton

○ AMBICE
VYHLÁŠENA

Číslo karty



KROK 2: TAHY OSTATNÍCH HRÁČŮ

Poté, co svůj tah odehraje hráč s iniciativou, odehrají svůj tah i ostatní hráči v pořadí po směru hodinových ručiček. Hráči, kteří v ruce nemají žádné karty, svůj tah přeskočí.

Ve svém tahu musíte zahrát kartu akce jedním ze tří způsobů:

- ♦ **Překonání:** Zahrajte kartu akce, která je stejného typu jako hlavní karta, lícem nahoru. Číslo této karty musí být vyšší, než je číslo hlavní karty. Můžete provést až tolik akcí, kolik je vyobrazených akčních bodů na **vaší kartě**.
- ♦ **Kopírování:** Zahrajte kartu akce lícem dolů. Můžete provést jednu akci, která je uvedena na **hlavní kartě**.
- ♦ **Odporování:** Zahrajte kartu akce, která je jiného typu než hlavní karta, lícem nahoru. Číslo této karty může být libovolné. Můžete provést jednu akci, která je uvedena na **vaší kartě**.

Zahranou kartu umístěte na pole „Překonání, Kopírování nebo Odporování“ na levém okraji mapy, aby na ni všichni hráči v průběhu kola viděli.

Odporování – 1 akce!

AGRESE
bitva nebo
pohyb nebo zajištění



Překonání – 2 akce!

VÝSTAVBA
stavba nebo oprava



Překonání vyžaduje kartu s vyšším číslem, než má hlavní karta – není třeba překonat všechny zahrané karty!

Odporování nijak neovlivňuje typ hlavní karty.

Poté, co Karolína zahraje kartu typu výstavba jako hlavní kartu daného kola, se na tah dostává David. Zahraje kartu typu agrese jako Odporování hlavní kartě a provede akci pohybu.

Poté je na tahu Veronika a zahraje kartu typu výstavba s číslem „5“. Tato karta je stejného typu jako hlavní karta a její číslo je vyšší než 0 hlavní karty. Díky tomuto Překonání může dvakrát provést akci stavby.

UCHVÁCENÍ INICIATIVY

V okamžiku zahrání karty, před provedením **jakékoli** akce, můžete **uchvátit žeton iniciativy** od hráče, který jej má v držení. Existují dva způsoby:

- ♦ **Zahrajete dodatečnou kartu akce.** Umístěte ji lícem dolů k právě zahrané kartě jako připomínku uchvácení. Za dodatečnou kartu **nezískáte** žádné akce.
- ♦ **Provedete Překonání kartou akce s číslem „7“.** Stále platí, že můžete provést příslušné akce. (Karty s číslem „7“ se používají pouze ve hře čtyř hráčů.)

Vezměte si žeton iniciativy a jako připomínku toho, že byl uchvácen, jej položte. Po zbytek kola hráči nemohou uchvátit iniciativu.

Hráč s iniciativou nemůže uchvátit iniciativu.



Pro Překonání musíte zahrát kartu stejného typu, jako je hlavní karta!

Pokud byla uchválena iniciativa, stále můžete provést Překonání kartou s číslem „7“ – nezískáte však iniciativu.

KROK 3: OVĚŘENÍ INICIATIVY

Poté, co všichni hráči odehrají svůj tah, je nutné ověřit, zda se žeton iniciativy přesune k dalšímu hráči.

Pokud v tomto kole nikdo neuchvátil iniciativu, žeton iniciativy dejte hráči, který provedl **Překonání kartou s nejvyšším číslem**. Pokud Překonání neprovedl nikdo, žeton iniciativy zůstane u svého původního majitele.

Pokud v tomto kole někdo uchvátil iniciativu, tento hráč si žeton iniciativy ponechá.

Veronika v tomto kole zahrála kartu typu výstavba s nejvyšším číslem, aby provedla Překonání.

Nikdo jiný neuchvátil iniciativu, a proto si Veronika vezme žeton iniciativy.

Číslo karty



KROK 4: ODHOZENÍ KARET A OVĚŘENÍ NOVÉHO KOLA

Odhodte všechny zahrané karty akcí i karty akcí použité k uchvácení iniciativy **lícem dolů** do odhazovacího balíčku karet akcí na mapě.

Pokud některému z hráčů zůstávají v ruce nějaké karty akcí, zahajte další kolo. V opačném případě ukončete kapitolu (strana 18).



BĚŽNÉ AKCE

DANĚ (SPRÁVA)

Vyberte jedno vlastní město nebo město soupeře, které ovládáte.

Vezměte si ze zásoby 1 zdroj, který odpovídá typu planety s vybraným městem.

Pokud zdaníte město soupeře, zajměte 1 agenta tohoto soupeře z jeho zásoby, a to i v případě, že jste nezískali žádný zdroj.

Daňové omezení: Jedno město nemůžete zdanit vícekrát než jednou za tah.

Zajatci: Zajaté agenty umístěte na pole „Zajatci“ na vaší hráčské desce. Přispívají k naplňování ambice **Tyrana** (strana 18).

Slovem vlastní se označují komponenty ve vaší barvě.

Slovem soupeřící se označují komponenty v barvě vašich soupeřů.

Pokud něco ovládáte, znamená to, že máte v daném systému nejvíce nepoškozených lodí.

Zdroje, které získáte, se umísťují na prázdná pole pro zdroje na vaší hráčské desce – viz Zdroje (strana 17).



Karolína provede akci daní dvakrát – jednou ve vlastním městě vyrábějícím materiály, podruhé v Davidově městě, které Karolína ovládá, produkujícím psioniky.

Získá 1 žeton materiálů a 1 žeton psionika. Protože zdanila Davidovo město, umístí 1 agenta z Davidovy zásoby na pole „Zajatci“ na své hráčské desce.

STAVBA (VÝSTAVBA)

Můžete postavit některou **budovu** nebo **loď**:

- ♦ **Budova:** Umístěte 1 dok nebo 1 město na prázdné pole pro budovu v systému, v němž se nachází některá z vlastních komponent. Pokud stavíte město, vezměte ze své hráčské desky žeton, který se nachází nejvíce vlevo.
- ♦ **Loď:** Umístěte 1 loď k vlastnímu doku. Každý dok může postavit pouze jednu loď za tah.

Kdykoli stavíte v systému ovládaném jiným hráčem, postavenou komponentu umístěte jako poškozenou.

Poškozené lodě převratte na bok a poškozené budovy otočte na tmavší stranu.



David provede akci stavby dvakrát. Nejprve postaví dok na planetě, v jejímž systému má svou loď.

Poté postaví loď, kterou může umístit k libovolnému svému doku – vybere si dok, který právě postavil.

Za systém se považuje brána nebo planeta (strana 6).

Systémy oddělené jedno-
duchou, tenkou hranicí jsou
považovány za sousední.

**Pokud provedete urychlený
pohyb, ověření ovládnutí systému
vyhodnoťte předtím, než se do
něj pohnete, ne až poté.**

**Urychlený pohyb nemůžete zahájit
od soupeřova doku, který ovládáte.**

Veronika pohne 2 vlastními
loděmi z vlastního doku, a proto
může provést **urychlený pohyb**.

Lodě se pohnou z planety do brány
s číslem „4“. Obvykle by zde
jejich pohyb skončil, ale urychlený
pohyb jim umožňuje pokračovat.

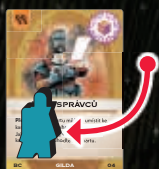
Lodě se pohnou do brány
s číslem „5“, ale ta je ovládána Ka-
rolínou, a proto zde jejich pohyb
skončí. Aby mohla Veronika v pře-
sunu svých lodí pokračovat, bude
muset provést další akci pohybu.

POHYB (MOBILIZACE A AGRESE)

Přesuňte libovolný počet vlastních lodí z jednoho systému do
sousedního.

Pokud se přesouváte ze systému s vlastním dokem, můžete provést
urychlený pohyb – pokračujte s loděmi v pohybu, dokud se nepo-
hnou do brány ovládané jiným hráčem nebo dokud se nepohnou
na **jakoukoli** planetu. Při urychleném pohybu můžete pohyb lodí
ukončit i dříve, můžete je za sebou po cestě nechávat, nesmíte je
však po cestě nabírat.

Hvězdokupy „mimo hru“: Nemůžete se pohnout do žádného ze
systémů v hvězdokupách, které jsou mimo hru. Žeton cesty umístě-
ný na bránu, která je mimo hru, činí obě přilehlé brány sousedícími.



Akce **Předzvěsti** nacházející se
na zajištěné kartě nemůžete
okamžitě použít (strana 20).

OPRAVA (VÝSTAVBA A SPRÁVA)

Narovnejte 1 vlastní poškozenou loď nebo otočte 1 vlastní poško-
zenou budovu. (Kdekoli na mapě!)

VLIV (MOBILIZACE A SPRÁVA)

Umístěte 1 agenta na libovolnou kartu dvora. (Dvůr je řada karet
vyložená podél okraje mapy.)

ZAJIŠTĚNÍ (AGRESE)

Vezměte si z dvora 1 kartu, pokud na ní máte více vlastních agentů
než kterýkoli soupeř. Všechny vlastní agenty z karty vraťte do své
zásoby a všechny agenty soupeřů z karty zajmte.

Vyhodnoťte akci karty uvedenou textem „**Při zajištění**“. Pokud
tato akce požaduje, abyste ji odhodili, umístěte ji lícem nahoru do
odhazovacího balíčku dvora vedle balíčku dvora.

Nakonec doberte kartu z balíčku dvora a umístěte ji do řady karet
dvora na místo karty, kterou jste zajistili (doplňte řadu na původní
počet karet).

Zajatci: Zajaté agenty umístěte na pole pro zajatce na své hráčské
desce. Přispívají k naplňování ambice **Tyrana** (strana 18).

BITVA (AGRESE)

1. **Vyberte systém bitvy:** Vyberte 1 systém obsahující vaše vlastní loď – systém bitvy. Tyto lodě jsou vašimi **útočícími loděmi**.
2. **Vyberte obránce:** Vyberte 1 soupeře, jehož komponenty se nacházejí v systému bitvy. Tyto komponenty jsou jeho **bránící se komponenty**.
3. **Vezměte si kostky:** Za každou útočící loď si můžete vzít jednu kostku útoku, šarvátky nebo nájezdu.
 - ♦ **Kostky útoku** poškozují obránce rychle, ale za určitou cenu na straně útočníka.
 - ♦ **Kostky šarvátky** poškozují obránce pomalu, ale útočník je v bezpečí.
 - ♦ **Kostky nájezdu** umožňují okrást obránce a poškozují jeho budovy, ale jejich použití s sebou nese rizika.

Omezení kostek nájezdu: Kostky nájezdu si můžete vzít, pouze pokud se v systému bitvy nacházejí **bránící se budovy** nebo pokud obránce nemá žádné vlastní budovy v žádném systému na mapě.

4. **Hodte kostkami a vyhodnoťte je:** Hodte všemi kostkami, které jste si vzali v předchozím kroku. Musíte vyhodnotit všechny symboly, které vám na kostkách padnou, a to v tomto pořadí:
 1. Za každý symbol  zasáhnete 1 svou libovolnou **útočící loď**.
 2. Pokud padl alespoň 1 symbol , dojde k **protiúderu** obránce – za každou nepoškozenou bránící se loď zasáhnete 1 svou libovolnou **útočící loď**. (Protiúder se může odehrát pouze jednou za bitvu!)
 3. Za každý symbol  zasáhnete 1 libovolnou **bránící se loď**. Pokud obránce již žádné lodě v systému nemá, zasáhnete libovolnou bránící se budovu.
 4. Za každý symbol  zasáhnete 1 libovolnou **bránící se budovu**.
 5. Pokud vám zůstala alespoň 1 útočící loď, utracením  můžete podniknout nájezd na **zdroje a karty** obránce (**Nájezd**, strana 16).

Pokud zasáhnete nepoškozenou komponentu, je **poškozena** – loď převraťte na bok a žeton budovy otočte na druhou stranu.

Pokud zasáhnete poškozenou komponentu, je **zničena** – odstraňte ji.

Útočník si jako trofeje vezme zničené komponenty obránce.

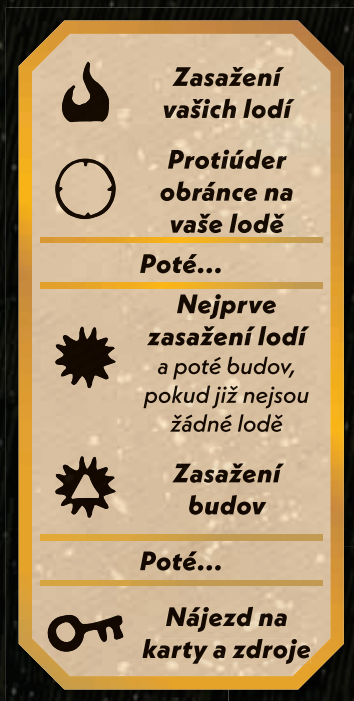
Obránce si jako trofeje vezme zničené komponenty útočníka.

Trofeje: Komponenty získané jako trofeje umístěte na pole „Trofeje“ na příslušné hráčské desce. Přispívají k naplňování ambice **Vojevůdce** (strana 18).

Za systém se považuje brána nebo planeta (strana 6).



Můžete si vzít méně kostek, než na kolik máte nárok, a můžete kombinovat různé druhy kostek, ale nemůžete si vzít více než 6 kostek jednoho druhu.



Pro upřesnění: Všechny hody a jejich vyhodnocení provádí útočník. Obránce zpravidla nemůže rozhodovat.



Karolína vede bitvu s Veronikou na planetě s relikviemi. Karolína má 4 nepoškozené lodě. Veronika má 1 nepoškozenou loď, 2 poškozené lodě a 1 poškozené město.



Karolína si může vzít až 4 kostky. Vezme si 2 kostky útoku a 2 kostky nájezdu.

Hodí kostkami, na kterých jí padne:



Nejprve musí Karolína vyhodnotit 2 zásahy, které utrhly její útočící lodě. Jeden za symbol a jeden za symbol , protože Veronika má 1 nepoškozenou loď. Karolína se rozhodne raději dvě své lodě poškodit, než aby jednu zcela zničila.



Poté udělí zásahy Karolína.

Nejprve se za symbol rozhodne poškodit poslední Veroničinu nepoškozenou loď.



Symbolem musí Karolína poškodit Veroničino město, což vede k jeho zničení. Město putuje na pole „Trofeje“ na Karolínině desce.



NIČENÍ MĚST

Pokud zničíte město – a to i mimo bitvu! – proveďte následující kroky:

1. **Vyvolejte pobouření.** Odhodte všechny své zdroje a karty gildy, které odpovídají typu planety, na níž jste zničili město – karty umístěte lícem nahoru do odhazovacího balíčku dvora. Umístěte agenta na svou hráčskou desku tak, aby zakryl symbol odpovídající typu této planety. Tento zdroj nyní podléhá **pobouření** (viz níže).
2. **Vypleňte dvůr.** Zajistěte libovolnou kartu dvora, na které se nachází **libovolný počet** agentů obránce. Vezměte si všechny agenty z této karty jako **trofeje**, ne jako zajatce.

Pobouření: Zdroje podléhající pobouření nemůžete utrácet pro jejich akce Přezdvěsti (strana 17).

Pokud nemáte k dispozici žádné vlastní agenty, použijte dočasně jinou komponentu, dokud se některý z nich neuvolní.

Pokud již daný typ zdroje podléhá pobouření, přesto proveďte oba kroky – pouze neumístíte agenta.

Zdroje podléhající pobouření můžete i nadále získat daněním a přispívají k naplňování vašich ambicí.



Protože Karolína zničila město relikvií, odhodí všechny své relikvie a karty gildy se symbolem relikvií. Poté zakryje agentem symbol relikvií na své hráčské desce.

Následně si Karolína vezme z dvora kartu, na níž se nachází 1 Veroničín agent. Vezme si všechny 3 agenty soupeřů, kteří se na kartě nacházejí, a umístí je na své pole „Trofeje“. Nakonec dobere kartu z balíčku dvora a doplní dvůr.

NÁJEZD

Pokud vám po utržení zásahů zůstanou nějaké útočící lodě, můžete utratit , které vám padly, abyste ukradli obránci zdroje a karty gildy – jednu po druhé – utracením tolika , kolik činí **cena za nájezd** uvedená nad polem zdroje uskladněného na hráčské desce obránce nebo v levém horním rohu jeho karty gildy (strana 17).



Karolína utratí   z výsledku svého hodu, aby ukradla 1 materiály a 1 zbraň z Veroničiny hráčské desky.

Pokud by Karolíně padlo o jeden symbol  více, mohla by namísto toho ukrást relikvii.

Vaše fáze **Předzvěsti** začíná v okamžiku, kdy zahrajete kartu akce, a končí v okamžiku, kdy z této karty utratíte první akční bod.

Zdroje nemůžete utrácet, pokud postoupíte iniciativu nebo nemáte žádné karty.

V případě zbraní si představte, že je k textu na zahrané kartě akce přidáno „nebo bitva“.

Zbraně nemohou změnit akce ostatních zdrojů na akci bitvy.



Pole pro zdroje si můžete zpřístupnit stavbou měst!

Cena za nájezd

Typ



ZDROJE

Ve fázi Předzvěsti vašeho tahu (strana 20) můžete utratit libovolný počet vašich žetonů zdrojů v libovolné kombinaci, abyste provedli akce, které jsou s nimi spojené:

	Materiály: Provedte akci stavby nebo akci opravy.
	Palivo: Provedte akci pohybu.
	Zbraně: V tomto tahu můžete akční body vámi zahrané karty utrácet za provedení akcí bitvy.
	Relikvie: Provedte akci zajištění.
	Psionik: Provedte akci uvedenou na hlavní kartě.

Zdroje se skladují na polích pro zdroje. Kdykoli si vezmete nebo obdržíte zdroj, umístěte jej na některé z prázdných polí pro zdroje na své hráčské desce. Přitom můžete již uskladněné zdroje libovolně přeskládat, přebytečné zdroje však musíte odhodit.

Pokud se na vaši hráčskou desku vrátí město a překryje pole pro zdroje, přeskládejte a odhodte zdroje tak, jak je popsáno výše.

Každé pole pro zdroje má nad sebou uvedenou **cenu za nájezd**: počet , které musí útočník v bitvě utratit, aby zdroj ukradl.

Na některých kartách je uvedeno, že mohou přechovávat zdroje.

Obvykle mohou být tyto zdroje utráceny a přispívají k naplňování ambicí. Ukradeny mohou být jen tehdy, pokud je to na kartě výslovně uvedeno! Pokud je karta uchovávací zdroj ukradena, zdroje, které jsou na ní umístěné, na ní zůstávají. Pokud je karta pohřbena, odhozena nebo vyřazena, zdroje se vracejí do zásoby.

KARTY GILDY

Karty gildy můžete získat jejich ovlivněním a následným zajištěním z dvora (strana 13).

Karty gildy se skládají ze tří částí: **typu**, **pravidel** a **ceny za nájezd**.

Typ: Symbol typu karty odpovídá jednomu z pěti zdrojů ve hře. Podobně jako zdroje i symboly přispívají k naplňování ambicí – karty materiálů a paliva přispívají k ambici Magnáta, karty relikvií přispívají k ambici Správce, karty psioniků přispívají k ambici Empata. Karty zbraní nepřispívají k naplnění žádné ambice.

Pravidla: Karty gildy poskytují nové akce a modifikátory (strana 20).

Cena za nájezd: Zde je uvedeno, kolik musí útočník při bitvě utratit, aby kartu ukradl.

== UKONČENÍ KAPITOLY ==

Kapitola končí v okamžiku, když všem dojdou akční karty nebo když všichni hráči s kartami postoupí iniciativu.

Jakmile kapitola skončí, proveďte následující kroky.

KROK 1: OBODUJTE AMBICE

Obodujte každou ambici, na jejímž poli na mapě se nachází alespoň jeden žeton ambice.

- ♦ **Magnát** má v součtu nejvíce symbolů paliva a materiálů na žetonech zdrojů a kartách gildy.
- ♦ **Tyran** má nejvíce zajatců na své hráčské desce (*Ize je získat akcemi daní a zajištění*).
- ♦ **Vojevůdce** má nejvíce trofejí na své hráčské desce (*Ize je získat akcí bitvy*).
- ♦ **Správce** má nejvíce symbolů relikvií na žetonech zdrojů a kartách gildy.
- ♦ **Empat** má nejvíce symbolů psioniků na žetonech zdrojů a kartách gildy.

Hráč, který obsadí **první místo** v naplnění ambice, získá vyšší hodnotu moci uvedenou na všech žetonech na poli dané ambice.

Hráč, který obsadí **druhé místo** v naplnění ambice, získá nižší hodnotu moci uvedenou na všech žetonech na poli dané ambice.

Moc, kterou takto získáte, zaznamenejte posunutím svého ukazatele moci na stupnici na spodním okraji mapy.

Remíza: Při remíze na prvním místě všichni remizující hráči obsadí druhé místo. Při remíze na druhém místě remizující hráči nezískají žádné umístění ani žádnou moc.

Podmínka: Z bodování ambice nemůžete získat moc, pokud nemáte v držení nic z toho, co je zapotřebí k jejímu naplnění. (*Příklad: Pokud je vyhlášena ambice Vojevůdce a nikdo nemá trofeje, nikdo nezíská žádnou moc.*)

Bonusová moc za města: Kdykoli obsadíte první místo při bodování ambice (*ne při remíze*), získejte 2 dodatečné body moci, pokud je na vaší hráčské desce odkryto pole pro město s nápisem „+2 k vyhraným ambicím“, případně získejte 5 dodatečných bodů moci, pokud jsou odkryta obě pole „+2 k vyhraným ambicím“ i „+3 k vyhraným ambicím“.



Pole ambice Magnáta



Pole trofejí a zajatců

První místo



Druhé místo nebo remíza na prvním místě



Bonusová moc za města

Bonusovou moc můžete získat pouze jednou za každou ambici, a to nezávisle na tom, kolik žetonů ambice k ní náleží.



Magnát má hodnotu 7 bodů moci. Karolína má 1 palivo a 1 kartu gildy se symbolem materiálů a David má 2 materiály. Remizují a oba získají 3 body moci.

Karolína mohla získat o 2 body moci více za svůj bonus +2 k vyhraným ambicím, ale nezíská je, protože na prvním místě remizovala.



Doky a lodě se vracejí do zásob svých hráčů.

Města se vracejí na prázdná pole pro města nejvíce vpravo na hráčské desce svého hráče.



Šest karet!



BODOVÁNÍ VE HŘE 2 HRÁČŮ

Při přípravě hry 2 hráčů umístěte na pole s ambicemi 6 žetonů zdrojů odpovídajících planetám překrytým žetony „Mimo hru“.

Pro potřeby bodování považujte tyto zdroje za zdroje třetího hráče. Zbraně na poli ambice Vojevůdce se počítají jako trofeje. Jinak se tyto zdroje hry neúčastní.

KROK 2: ÚKLID A OTOČENÍ AMBICE

Pokud byl bodován Vojevůdce, vraťte všechny trofeje jejich majitelům. Pokud byl bodován Tyran, vraťte všechny zajatce.

Vraťte všechny žetony ambicí na pole „Dostupné žetony“ na mapě.

Žeton ambice s **nejnižší hodnotou moci**, který ještě nebyl otočen, otočte na jeho mocnější stranu.

KROK 3: KONEC HRY NEBO DALŠÍ KAPITOLA

Hra končí, pokud má některý hráč alespoň **27 bodů moci** ve hře 4 hráčů, **30 bodů moci** ve hře 3 hráčů, **33 bodů moci** ve hře 2 hráčů nebo pokud se ukazatel kapitoly právě nachází na čísle „5“.

Pokud hra končí, vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů moci. V případě remízy se vítězem stává ten z remizujících hráčů, který hraje v pořadí tahů nejdříve.

Pokud hra nekončí, posuňte ukazatel kapitoly na další pole.

KROK 4: DOBÍRÁNÍ KARET

Zamíchejte všechny karty akcí. Každý hráč si dobere do ruky **6 karet akcí**.

Odhodte všechny karty akcí, které nemají hráči v ruce, do odhazovacího balíčku karet akcí na mapě **lícem dolů**.

Hráč s iniciativou zahájí další kapitolu!

PRAVIDLO „DRUHÉ RUKY“

Ve hře 2 hráčů může po dobrání karet hráč, který **nemá** iniciativu, odhodit všech 6 karet v ruce a dobrat si nových 6 karet. Nové karty si již musí ponechat.



OSTATNÍ AKCE

AKCE PŘEDZVĚSTI

Mnohé karty a všechny zdroje (strana 17) poskytují **akce Předzvěsti**. Na kartách jsou tyto akce uvozeny slovem „**Předzvěst:**“

Vaše fáze Předzvěsti začíná v okamžiku, kdy zahrajete kartu akce, a končí v okamžiku, kdy utratíte některý z akčních bodů na zahrané kartě. Můžete provést libovolný počet akcí Předzvěsti s následujícími dvěma omezeními:

- ♦ Zdroje utracené ve fázi Předzvěsti se vrací do společné zásoby až na **konci** vaší fáze Předzvěsti, proto je do té doby nemůžete znovu získat.
- ♦ Nemůžete provést akci Předzvěsti na kartě, kterou jste v téže fázi Předzvěsti zjistili z dvora.

Některé akce Předzvěsti na kartách vám mohou přikázat odhodit kartu. V takovém případě ji odhodte lícem nahoru do odhazovacího balíčku dvora umístěného vedle balíčku dvora.

NOVÉ AKCE

Karty vám mohou poskytnout **novou akci**, po níž v závorce následuje název běžné akce – například **Atentát (bitva)**.

Pokud byste měli provést běžnou akci (*utracením akčního bodu nebo zdroje nepodléhajícího pobouření*), můžete namísto ní provést novou akci.

MODIFIKÁTORY

Karty vám mohou poskytnout **modifikátory** upravující běžné akce, které jsou zvýrazněny **tučně** – například „V **bitvě** si vezměte 1 kostku navíc.“ Modifikátory neupravují nové akce, ale upravují běžné akce v nových akcích obsažené.

Modifikátory také mohou ovlivnit klíčové okamžiky hry, například **přípravu hry** (strany 4–5), **bodování** (krok 1, strana 18), **vyhlášení ambice** (strana 9) a **uchvácení iniciativy** (strana 10).



Předzvěst: Tuto kartu můžete umístit ke kartě typu **správa** zahrané lícem nahoru. Jakmile skončí kolo, vezměte si danou kartu do ruky a odhodte tuto kartu.

BC

GILDA

O4

Před akcemi Předzvěsti se musíte rozhodnout, zda vyhlásíte ambici nebo uchvátíte iniciativu.

Příklad: Pokud utratíte akční bod, abyste provedli akci bitvy, můžete namísto toho provést akci Atentát. Můžete tak učinit i utracením žetonu zbraní ve své fázi Předzvěsti.

Příklad: Karta příběhu Živá planeta říká: „Pěstování (stavba): Zdaňte vlastní město.“ V tomto případě modifikátory akce stavby neupravují akci Pěstování, ale modifikátory akce daní upravují akci daní v Pěstování obsaženou.



VŮDCI A PŘÍBĚHY



Karta příběhu



Vůdcovy počáteční zdroje a komponenty

Mystik začne hru s žetonem psionika a relikvie.

Má iniciativu, a proto umístí 3 lodě a město do systému 1A, 3 lodě a dok do 1B a 2 lodě do 1C.

Při přípravě hry můžete použít libovolný počet karet příběhů, ale riskujete, že hráče zahltnete. Dejte si na to pozor!

Po odehrání jedné či dvou partií hry budete připraveni zapojit do hry **Vůdce a příběhy**! Tato herní varianta nabízí hráčům spoustu jedinečných a poměrně divokých možností, ale pro začátečníky může představovat výzvu. *Věřte nám, svou první partii Arcs s Vůdci a příběhy hrát opravdu nechcete.*

- ♦ **Karta vůdce** vám poskytne jedinečné schopnosti, počáteční komponenty a počáteční zdroje.
- ♦ **Karty příběhů** vám poskytnou trvalé schopnosti. Nemají na sobě symbol gildy ani cenu za nájezd, a proto nepřispívají k naplňování ambicí a nemohou být ukradeny.

PŘÍPRAVA HRY

Při přípravě hry nahradte kroky N–O (strana 5) následujícími:

Vyložte **karty příběhů** a **karty vůdců** lícem nahoru do dvou řad; každá bude obsahovat počet karet rovnající se **počtu hráčů plus jedna**.

Proti směru herního kola – počínaje hráčem sedícím po pravici hráče s iniciativou a poté proti směru hodinových ručiček – si každý hráč může vzít jednu kartu vůdce nebo příběhu.

Takto pokračujte, dokud nebude mít každý hráč 1 kartu vůdce a 1 kartu příběhu. Nemůžete si vzít kartu vůdce, pokud již jednu máte, a nemůžete si vzít kartu příběhu, pokud již jednu máte.

Každý hráč umístí své počáteční komponenty na mapu do systémů označených na kartě přípravy hry podle pokynů vyobrazených na polích **A, B a C na své kartě vůdce**. Tečky uvedené pod symbolem lodi určují, kolik lodí má být na dané místo umístěno.

Každý hráč získá **2 žetony zdrojů uvedené na své kartě vůdce** a umístí je na dvě pole pro zdroje nejvíce vlevo v kartou uvedeném pořadí.

Konečně, pokud vaše karty vůdců uvádí jakékoli dodatečné kroky přípravy hry, proveďte je v pořadí podle tahu hráčů.



Pokud chcete učinit hru ještě unikátnější a chaotičtější, můžete hráčům umožnit dobrat si druhou kartu příběhu. Stačí pouze do řady karet příběhů při počátečním výběru přidat 1 dodatečnou kartu za každého hráče a pokračovat v dobírání, dokud nebude mít každý hráč 1 kartu vůdce a 2 karty příběhu.

TECHNICKÁ PRAVIDLA

Tato sekce pravidel se věnuje některým techničtějším aspektům hry.

REMÍZY A POŘADÍ VOLEB

Pokud dojde k remíze, aniž by bylo upřesněno, jak ji vyřešit, rozhodněte podle pořadí tahu. Obdobně, pokud musí hráči učinit rozhodnutí a není jasné, v jakém pořadí, rozhodněte podle pořadí tahu (počínaje hráčem s iniciativou a následně po směru hodinových ručiček).

Pokud se odehraje několik věcí najednou, ale musí být vyhodnoceny postupně, pořadí jejich vyhodnocení určuje hráč, který je právě na tahu. Pokud není na tahu nikdo, pořadí určuje hráč s iniciativou.

VYŘAZENÍ A KAPITULACE

Ve vzácných případech může hráč přijít o všechny doky nebo lodě na mapě. V takovém případě na konci svého tahu umístí 3 nepoškozené lodě na libovolnou bránu.

Někdy, obvykle při partiích ve dvou hráčích, může být zřejmé, že jeden z hráčů s jistotou zvítězí. Hru můžete bez obav ukončit tím, že se vzdáte!

OMEZENÍ POČTU KOMPONENT

Komponenty jsou limitovány svým počtem v krabici s hrou, ovšem s jednou výjimkou: pokud potřebujete vyvolat pobouření a umístit agenta na příslušné pole na své hráčské desce, ale žádný váš agent není k dispozici, použijte dočasně jinou komponentu, dokud se některý z agentů neuvolní.

Pokud jakékoli pravidlo vyžaduje **umístění** komponent, jsou tím myšleny vaše vlastní nepoškozené komponenty, pokud není uvedeno jinak.

Komponenty **umísťujete** z jejich původní zásoby a tam je také **vracíte**, pokud není uvedeno jinak. Výjimkou jsou města: město vraťte na prázdné pole města nejvíce vpravo na své hráčské desce. (*Nezapomeňte, že komponenty často zamíří na pole „Trofeje“ nebo „Zajatci“ namísto zpět do své původní zásoby.*)

Pokud musíte **umístit** nebo **vrátit** více komponent, než je možné, proveďte to v nejvyšší možné míře.

Pokud **nahrazujete** komponentu, vraťte ji a umístěte na její místo jinou. Pokud byla původní komponenta poškozená, novou umístěte také jako poškozenou. (*Nahrazení komponenty neznamená její zničení.*)

TAJNÉ INFORMACE

Hráči nesmí nikomu ukazovat karty akcí ve své ruce.

NADŘAZENOST PRAVIDEL

Tento sešit pravidel je nadřazený přehledům pravidel a hráčským deskám.

Karty jsou nadřazené tomuto sešitu pravidel, ale pokud některé pravidlo obsahuje slovo **nemůžete**, platí absolutně – nelze jej obejít, pokud to není výslovně umožněno slovem **ignorujte**. (*Příklad: „Ignorujte pobouření při utrácení materiálů pro jejich akci Předzvěsti.“*)

Poznámky v postranních panelech, stejně jako texty psané kurzívou a v závorkách (*jako je tento*) slouží jako vysvětlivky a upozornění; základní pravidla, na něž odkazují, jim jsou nadřazena.

VYJEDNÁVÁNÍ

Hráči mohou uzavírat dohody a dávat sliby, ale nic z toho není závazné. Hráči si nemohou navzájem předávat komponenty, pokud to není nějakým pravidlem povoleno.

HERNÍ ETIKETA

Ačkoli vyhlášení ambice a uchvácení iniciativy probíhá před jakoukoli jinou akcí, zpravidla hráčům dovolujeme provést je během jejich tahu, pokud nebyly odhaleny žádné nové informace – například hodem kostkami nebo dobráním karty – a pokud jsou dodrženy všechny příslušné modifikátory. Pokud to nemá zásadní vliv na hru, nezabývejte se detaily. Arcs je nejlepší, když odsýpá!

ROZDĚLENÍ ODHAZOVAČÍCH BALÍČKŮ

Obvykle se všechny karty akcí odhazují lícem dolů, včetně karet zahraničích lícem nahoru. Sice se tím zrychluje hra, ale zvýhodňuje to hráče s dobrou pamětí.

Pokud pořádáte turnaj nebo chcete, aby byla hra strategičtější (*za cenu jejího zpomalení*), můžete odhazovací balíček karet akcí rozdělit na dva – jeden na karty zahraničích lícem nahoru, druhý na karty zahraničích lícem dolů.

Pokud dostanete pokyn dobrat si kartu z odhazovacího balíčku karet akcí, doberte si z toho, v němž jsou karty otočené lícem dolů. Ve vzácném případě, kdy se v tomto balíčku nenachází dostatek karet, nejprve zamíchejte oba balíčky dohromady.



REJSTŘÍK

Budova: Města a doky.

Dát: Předat určitou herní komponentu do herní oblasti soupeře.

Herní oblast: Hráčská deska a její okolí. (*Většina komponent patří na určité místo ve vaší herní oblasti.*)

Kapitola: Část hry, v níž se hráči střídají ve svých tazích, dokud jim nedojdou karty akcí.

Kolo: Část hry, v níž každý hráč odehraje svůj tah.

Komponenta: Některá z herních komponent.

Mimo hru: Nelze s tím nijak manipulovat.

Nahradit: Viz **Omezení počtu komponent** (strana 22).

Nepoškozená: Opak **poškozené** – loď stojící rovně nebo budova otočená jednobarvnou stranou nahoru.

Ovládnout: Systém a vše v něm ovládáte, pokud v něm máte více nepoškozených lodí než kterýkoli soupeř. V případě remízy systém neovládá nikdo.

Pohřbít: Umístit dospod balíčku dvora.

Pořadí tahu: Začíná hráčem s iniciativou a pokračuje po směru hodinových ručiček.

Poškozená: Opak **nepoškozené** – loď převrácená na bok nebo budova otočená tmavší stranou nahoru.

Prázdné: Neobsahuje žádné komponenty.

Předzvěst: Viz **Akce Předzvěsti** (strana 20).

Soupeř, soupeřící: Jiný hráč, v barvě soupeře.

Sousední: Sdílející jednoduchou, tenkou hranici (**Mapa**, strana 6).

Tah: Část hry, v níž hráč zahraje akční kartu a provede akce.

Uchvátit iniciativu: Vzít si žeton iniciativy. Nemůžete tak učinit, pokud tento žeton máte nebo již byl v tomto kole uchvácen.

Ukrást: Přidat určitou herní komponentu do své herní oblasti **z herní oblasti soupeře**. (*Toto klíčové slovo se liší od slova vzít, protože některá pravidla ukradení zakazují.*)

Umístit: Viz **Omezení počtu komponent** (strana 22).

Utratit: Je-li použito ve spojitosti se zdrojem, znamená vrátit daný zdroj do příslušné zásoby.

Uvolnit: Vrátit všechny komponenty z určené oblasti na jejich místo.

Vlastní: Ve vaší barvě.

Vrátit: Viz **Omezení počtu komponent** (strana 22).

Vyměnit: Dát určitou komponentu a zároveň si vzít určitou komponentu.

Vyřadit: Trvale odstranit **mimo hru**.

Vzít (si): Přidat určitou herní komponentu do své herní oblasti.

Zajmout: Umístit určené komponenty na pole „Zajatci“ na vaší hráčské desce.

Zasáhnout: Převrátit/otočit nepoškozenou komponentu na mapě, nebo odstranit poškozenou komponentu z mapy.

Zásoba: Společná zásoba slouží k uložení zdrojů a ostatních sdílených komponent, zatímco hráčova zásoba slouží k uložení vlastních agentů a lodí.

Získat: Přidat určitou komponentu do své herní oblasti **z její zásoby**. (*Pokud je její zásoba prázdná, nic nezískáte.*)

Zničit: Odstranit poškozenou či nepoškozenou komponentu z mapy. (*Často ji přesunete na pole „Trofeje“.*)

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: Cole Wehrle

Ilustrace: Kyle Ferrin

Úpravy: Joshua Yearsley

Grafický design: Pati Hyun (vedoucí), Kyle Ferrin, Cole Wehrle a Joshua Yearsley

Vývoj: Cole Wehrle a Joshua Yearsley (ve spolupráci) s Nickem Brachmannem

Výroba: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clay Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco a Anne Kinner

Dodavatelé a internisté: Cory DeVore (3d modelář), Jeff Fraser (koordinace srozumitelnosti pravidel), George Georgeadis (videa pro Kickstarter), Emily Mattingley (asistent grafického designu), Alita Robertson (asistent produkce), Amanda Valentine (editor); Q. Bryant a Dylan Kistler (interní produkce); Sam Buan, Michael Cauthorn a Finn Powers-Tiffin (interní testeři)

Testování a redakce: Nathan Adams, Jo Attwood, Celena Baker, Dominik Batók, Todd Berman, Q. Bryant, Sam Buan, Cat Bult, Christina Berkley, Luke Bridwell, Ran C, Brenda Carrasco, Michael Cauthorn, Lili Chin, Jacob Church, Joshua Clark Orkin, Benjamin Cochrane, Justin Dowd and the Brass Cat crew, Erin, Zane Fisher, Andrew Grimes, Tonke Groot, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Sophia Hercher, April Higgins, Kevin Hulse, John Keller, Dylan Kistler, Ben Lang, Patrick Lefebvre, JC Lumsargis, Jai Manacsa, jermcurry, Jules Marciano, Vixen Martin, Arthur McCool, Kirby Morris, Caitlin Moran, Joe Moran, Paul Mussoni, Elias Nichols, Hung Nguyen, Nathaniel Olin, Mark Overstreet, Finn Powers-Tiffin, Daniel Preston, Kristopher Reynolds, Alita Robertson, Arden Rogow-Bales, Malachi Ray Rempen, Evan Rowland, Guerric Samples, Marius Schneider, Jaden Servant, S.P. Shaman, Sarah Shirley (Sarai), Mar Hepto, Matilda Simonsson, Charles Simon, Nicole Smith, Matt Snow, Kieran Smalldon, Frack the Snail, Francis Snyder, Rho Sternjäger, turmoilbyrd, uropb, Samuel Vriezen, Steve Owen, Jackson Wray, Drew Wehrle, Chris Weidner a další!

Česká edice: FOX IN THE BOX,

web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Zabloudil Pechník

Redakce: David Hanáček, Miroslav Štrobl

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček

OBSAH

- Akce, 8, 10, 20
 - bitva, 14
 - daně, 12
 - karty akcí, 8–11
 - oprava, 13
 - pohyb, 13
 - stavba, 12
 - vliv, 13
 - zajištění, 13
- Akce Předzvěsti, 20
- Ambice, 18
 - bodování, 18
 - vyhlášení, 9
- Brány, 6 (*mapa*)
- Cena za nájezd, 16, 17
- Doky
 - stavba lodí, 12
 - urychlený pohyb, 13
- Dvůr, 7
 - plenění, 16
 - umísťování agentů, 13 (*vliv*)
 - zajištění karet, 13 (*zajištění*)
- Hra dvou hráčů, 4, 19
- Hvězdkupy, 6 (*mapa*)
- Iniciativa
 - postoupení, 8
 - uchvácení, 10
 - změna na konci kola, 11
- Karty gildy, 17
- Komponenty
 - omezení počtu, 22
 - poškození a zničení, 7, 14
 - stavba, 12
- Mapa, 6
- Města
 - bonusová moc, 18
 - pole pro zdroje, 7
 - získávání zdrojů z nich, 12 (*daně*)
- Moc, 18–19
- Nájezd, 16
 - omezení kostek, 14
- Nelze, 22 (*nadřazenost pravidel*)
- Ovládání, 7
 - danění soupeřů, 12
 - poškození budov, 12
 - urychlený pohyb, 13
- Planety, 6 (*mapa*)
- Pobouření, 16
- Postoupení iniciativy, 8
- Poškození
 - opravování, 13 (*oprava*)
 - ovládání, 7
 - udělení a zasažení, 14
- Protiúder, 14 (*krok 4.2*)
- Remíza, 22
- Sousední, 6 (*mapa*)
- Symboly kostek, 14
- Systém, 6 (*mapa*)
 - sousedství, 6
 - pohyb do/z, 13 (*pohyb*)
- Trofeje, 7
 - bodování Vojevůdce, 18
 - získání, 7, 14
 - vracení, 19 (*krok 2*)
- Uchvácení iniciativy, 10
- Vůdci a příběhy, 21
- Vyjednávání, 22
- Vyvolání pobouření, 16
- Zajatci, 7
 - bodování Tyrana, 18
 - zajmutí, 12 (*daně*), 13 (*zajištění*)
 - vrácení, 19 (*krok 2*)
- Zásahy, 14
- Zdroje, 17

