

TAINTED GRAIL

PĀD AVALONU



PRAVIDLA HRY

Obsah

- 2 ZÁSLUHY
- 2-3 SEZNAM KOMPONENTŮ
- 4 ZÁKLADNÍ INFORMACE
- 5 PŘEDSTAVENÍ KOMPONENTŮ
- 6-7 PŘÍPRAVA KAMPANĚ
- 8-9 PRŮBĚH HRY
- 10-13 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA
- 14-17 BOJ
- 18-21 DIPLOMACIE
- 22 ALTERNATIVNÍ HERNÍ REŽIMY
- 23 REJSTŘÍK
- 24 SHRNUŤÍ PRAVIDEL

ZÁSLUHY

Autor: Krzysztof Piskorski, Marcin Świerkot

Vedoucí výtvarník: Marcin Świerkot, Piotr Foksowicz

Testování a vývoj: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Marcin Świerkot, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach

Pravidla: Krzysztof Piskorski, Paweł Samborski, Andrzej Betkiewicz, Łukasz Krawiec, Michał Lach

Ilustrace: Piotr Foksowicz, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Michał Peitsch, Piotr Orleański, Jakub Kaźmierczak, Andrzej Pótoranos, Piotr Kryński

Grafické zpracování: Jędrzej Cieślak, Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos

3D grafika: Jędrzej Chomicki, Piotr Gacek, Agnieszka Pogan, Mateusz Modzelewski, Jakub Ziółkowski

Návrh příběhu: Krzysztof Piskorski

Texty: Krzysztof Piskorski, Andrzej Betkiewicz, Dan Morley

Redakce: Matt Click, Krzysztof Piskorski

Korektury: Hervé Daubert, Dan Morley, Matt Click, Łukasz Krawiec, Jan Truchanowicz, Bartłomiej Kalisz, Krzysztof Belczyk, Michał Lach, s neocenitelnou pomocí naší komunity, do níž patří Frank Calcagno, Christi Kropf, Denis Poisson, Ricky Patel a další.

Dodatečné testování: Všichni, kdo se zúčastnili testování v AR Baru, na UK Games Expu '19, Essenu '18 a dalších akcích.

Český překlad: Jan Dvořák, Ondřej Polák, David Rozsívál

DTP CZ verze: Michal Peichl

Zvláštní poděkování si zaslouží:

Všichni naši fanoušci na Kickstarteru, kteří pomohli tuto hru zhmotnit, Michał Oracz za rady, Adam Kwapiński za konstruktivní kritiku, všichni dobrovolníci, kteří pomohli s korekturou textů a lidé, kteří věnovali svůj čas a úsilí vývoji této hry. A na konec Jordan Luminais, který nám dělal toho nejlepšího bota.

SEZNAM KOMPONENTŮ

Následující dvojstrana podrobně shrnuje obsah základní krabice hry Tainted Grail: Pád Avalonu.

FIGURKY



1 FIGURKA BEORA



1 FIGURKA AILEI



1 FIGURKA AREVA



1 FIGURKA ČERVA

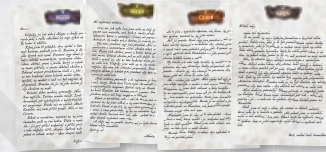


1 FIGURKA PŘEDCHŮDCE



3 FIGURKY MEIHIRŮ

PAPÍROVÉ KOMPONENTY



4 PRŮVODNÍ DOPISY



4 MAPY OSTROVA



30 UKLÁDACÍCH LISTŮ



TUTORIÁL



PRAVIDLA HRY



PÁD AVALONU:
DENÍK VÝPRAVY

DESKY A KARTY POSTAV



1 ZELENÁ DESKA



1 MODRÁ DESKA



1 HNĚDÁ DESKA



1 ŠEDÁ DESKA



4 KARTY POSTAVY

PLASTOVÉ KOMPONENTY



10 mincí



8 žetonů času



4 žetony výprav



4 omezovače zdraví



90 univerzálních ukazatelů



25 velkých ukazatelů



1 běžná kostka



1 kostka strážce

KARTY:

BĚŽNÉ KARTY (556):



31 zelených střetnutí



31 šedých střetnutí



50 modrých základních bojových/diplomatických karet



50 zelených základních bojových/diplomatických karet



30 karet Beora



30 karet Ailei



31 fialových střetnutí



31 modrých střetnutí



50 šedých základních bojových/diplomatických karet



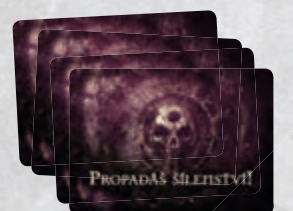
50 hnědých základních bojových/diplomatických karet



30 karet Areva



30 karet Červa



4 karty Propadáš šílenství!



4 karty Umíráš!
(hra více hráčů)



1 karta Umíráš!



8 oddělovacích karet pro balíček rozvoje postavy



22 karet náhodné události



70 karet příběhové události

VELKÉ KARTY (72):

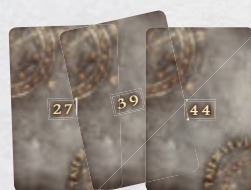


63 karet lokací



9 přehledových karet

MALÉ KARTY (143):



42 karet tajemství



65 karet předmětů



36 karet dovedností



3 různé oddělovací karty

ZÁKLADNÍ INFORMACE

V následujícím oddíle vám hru stručně představíme a seznámíme vás s jejími součástmi. Pokud se však nemůžete dočkat své první výpravy, můžete tuto část přeskočit a přejít přímo k oddílu Příprava kampaně.

ÚVOD

Tainted Grail je hra o přežití a napínavém odhalování příběhu pro 1–4 hráče. Budete se v ní moci stát součástí pohnutých osudů chmurného světa, v němž se mísí artušovské legendy s keltskou mytologií. Prožijete strhující, temný příběh stvořený výtvarníky a spisovateli z vydavatelství Awaken Realms.

Každý hráč bude ovládat jednoho ze čtyř nepravděpodobných hrdinů – lidí, jež osud donutil zoufale vzdorovat silám, jimž podlehli daleko silnější a moudřejší bojovníci, než jsou oni. Krajem se šíří zvrácená, zhoubná síla nazývaná Divnota a zdroje potravy se beznadějně tenčí. Přesto, či právě proto, se postavy vašeho příběhu vydávají vstříc nebezpečným setkáním, aby dokázaly nemožné – a mnohokrát přitom zemřely.

JEDNODUCHÝ PŘEHLED HRY

Ve standardní hře Tainted Grail budete většinu času putovat po nebezpečném ostrově Avalon. Vaše postava bude spotřebovávat svou výdrž cestováním z jedné lokace na druhou a objevováním nových míst. Abyste se dostali dál, budete často nuceni aktivovat některý z menhirů – soch, rozptýlených po celém království. Tyto monumenty totiž postupně ztrácí svou moc, až úplně vyhasnou. Jejich aktivace však spotřebuje značné zdroje. Při promýšlení svého postupu si prověříte své plánovací a logistické dovednosti.

Každou z lokací, jež navštívíte, můžete kdykoli blíže prozkoumat. Průzkum vás vrhne doprostřed nelineárního, rozvětveného příběhu, zaznamenaného v Deníku výpravy. Dějové zvraty se

často promítnou do samotného herního světa: některé karty lokací se nahradí pozměněnou verzí, získáte karty tajemství nebo odemknete stavy, jež změní průběh hry.

V určitém okamžiku přijde konec dne. Na počátku každého dne se odhalí nová karta události, jež pomalu posune čas kupředu a postaví před vás nové výzvy.

Ve hře vás také čeká mnoho náhodných střetnutí. Jejich řešení s pomocí balíčků boje a diplomacie prověří vaše dovednosti v sestavování balíčku a taktické umění.

Odměny z těchto střetnutí vám umožní rozvíjet svou postavu. Budete si moci rozšířit a optimalizovat své dva balíčky, získat zajímavé dovednosti, vylepšit vlastnosti. S jejich pomocí nakonec dosáhnete částí ostrova, do nichž byste se dříve nedokázali dostat. Tak se propracujete až na konec kapitoly či konec celé kampaně.

Pokud si vás před tím však nevezme smrt nebo šílenství. Jejich stín nad vámi bude viset od samého počátku. Pád Avalonu koneckonců není časem, ve kterém byste chtěli dobrovolně žít...

Když se do příběhu opět vrátíte, budete snad o něco moudřejší a lépe připraveni!

Tento ostrov nebyl nikdy souzen lidem. V zemi prostírající se mezi naší realitou a starobylou silou známou jako Divnota dříve žila záhadná rasa známá nyní pouze z legend. Nakonec však i do těchto bohupustých končin přišli lidé – s dřevěnými loděmi, ctižádostivým králem a jeho bratrstvem rytířů.

Prchající před nákazou pustošící jejich vzdálenou domovinu si ostrov kus po kuse podrobili. Cestou vztyčovali menhiry hrozivých tvarů a záhadného účelu. Z bývalých vládců ostrova časem zbyla jen legenda.

O čtyři sta let později již nevíme ani to, jak se jmenovali. Lidé Avalonu je nazývají „předchůdci“. Přišly těžké časy. Rudá smrt se vrátila. Menhiry hasnou a bez jejich síly se celá země pomalu propadá zpět do Divnoty. Vaši vůdci proto shromáždili pěťici těch nejsilnějších a nejmoudřejších hrdinů a vyslali je žádat o pomoc v dalekém Kamelotu. Stojíš opodál a sleduješ, jak se skupina bojovníků vydává vstříc nebezpečím této divoké země.

Ty totiž NEJSI jedním z nich.

PŘEDSTAVENÍ KOMPONENTŮ

Tato stránka ukazuje, jak hra **Tainted Grail** vypadá v průběhu partie. Zároveň vám přiblíží rozmístění a úlohou jednotlivých herních komponent.

DENÍK VÝPRAVY

Každá karta lokace má svůj vlastní oddíl v Deníku výpravy.



KARTY LOKACÍ

Tvoří modulární herní plán.

MEHIRY

Strážné kameny Avalonu. Omezují počet odhalených karet lokací.

STŘETNUTÍ SE STRÁŽCEM

Mocná bytost pronásledující postavy.

BALÍČEK TAJEMSTVÍ

Tyto číslované karty mohou obsahovat cokoliv, od jedinečných předmětů po zvláštní pravidla!

BALÍČEK PŘEDMĚTŮ

Běžné vybavení, od částí zbroje až po lano.

MINCE

Zasunují se do základen menhirů. Jejich otáčením se zaznamenává čas, po kterém menhiry zůstanou ve hře.

BALÍČEK DOVEDNOSTÍ

Zásoba dovedností, z nichž mohou hráči vybírat při vylepšování své postavy.

BALÍČKY STŘETNUTÍ

Čtyři druhy nebezpečí. Některá překonáte pomocí boje, jiná pomocí diplomacie.

PRŮVODNÍ DOPISY, MAPY, UKLÁDACÍ LISTY

Další listiny, jež hra využívá.

KARTY SMRTI A ŠILENSTVÍ

Připojují se k deskám umírajících či pomatených postav.

BALÍČEK LOKACÍ

Obsahuje karty dosud neodhalených lokací.

DESKY POSTAVY

Na desce se nachází karta postavy, její zdroje, vlastnosti a stupnice přežití.

KARTY DOVEDNOSTÍ

Můžete je získat za nabyté zkušenosti. Připojují se k desce postavy.

PŘEHLEDOVÉ KARTY

Vysvětlivky symbolů, průběh tahu, základní akce a jiné užitečné informace.

BALÍČKY BOJE A DIPLOMACIE

Každá postava má svůj osobní balíček pro řešení bojových a diplomatických střetnutí.

BALÍČEK UDÁLOSTÍ A ODHAZOVACÍ HROMÁDKA

Karty, jež pohání příběh či přidávají rozmanité náhodné efekty.

AKTIVNÍ VÝPRAVA

Karta s důležitým úkolem.

FIGURKY POSTAV

Vaše postavy. Každé z nich náleží vlastní deska, karta a sada bojových a diplomatických karet.

OMEZOVAČ ZDRAVÍ

Zvláštní dílek ve tvaru písmene T. Pokládá se na stupnici zdraví na desce postavy.

ŽETONY ČASU A VÝPRAVY

Umísťují se na různé komponenty nebo se využívají k označení mincí.

UKAZATELE A VELKÉ UKAZATELE

Velký ukazatel má hodnotu 5 běžných ukazatelů.

PŘÍPRAVA KAMPAŇE

Pro snadné a rychlé seznámení se hrou vřele doporučujeme využít tutoriálu, který vás prostřednictvím úvodního sólového dobrodružství provede základními mechanismy hry. Pokud potřebujete připravit hru pro klasickou kampaň, řiďte se následujícími pokyny.





Vrátíte-li se k rozehrané kampani, nemusíte provádět plnou přípravu hry. Místo toho nahlédněte do kapitoly Uložení hry v oddíle Základní pravidla této příručky.

PŘÍPRAVA POSTAVY


Každý hráč samostatně provede následující kroky.


I) Vyberte si svou postavu. Vezměte si její kartu a k ní desku ve stejné barvě.

Rada: Postavy se liší především svou osobní akcí a zápornou vlastností popsanou na přední straně své karty, ale také délkou stupnic přežití na desce postavy a jedinečnými kartami boje a diplomacie.

II) Označte výchozí úroveň své  (výdrž) a  (hrůzy). Vyhleďte na kartě své postavy stupnice označené symboly  a . Na výchozí pozice těchto stupnic (označené z obou stran červenými šipkami) umístěte kostičky univerzálních ukazatelů.



III) Na výchozí pozici stupnice  (zdraví) **umístěte omezovač zdraví ve tvaru písmene T.** Najdete ji taktéž podle dvou červených šipek.

Nezvyklý tvar tohoto ukazatele vám bude připomínat vliv vašeho  na zbylé dvě stupnice (viz Průběh hry).



IV) Vyznačte své výchozí vlastnosti. Jejich výchozí hodnoty naleznete na druhé straně karty postavy.

V) Vyznačte své výchozí zdroje. Jejich seznam se rovněž nachází na rubové straně karty vaší postavy. Umístěte odpovídající počty univerzálních ukazatelů na pole zdrojů své desky.



VI) Vedle desky se svou postavou si odložte svých 80 bojových a diplomatických karet v barvě své desky. Mezi nimi je 50 základních bojových a diplomatických karet v barvě vaší desky a 30 pokročilých bojových a diplomatických karet se jménem vaší postavy uvedeným nad názvem karty.

Při přípravě svého balíčku si můžete pomoci čísly karet. Ailei (zelená barva) by si například měla připravit bojové karty s čísly 1–25 G, karty diplomacie s čísly 1–25 G, pokročilé bojové karty se svým jménem a čísly 1–15 G a pokročilé karty diplomacie se svým jménem a čísly 1–15 G.

Pokud si stále nejste jisti, jak karty odlišit, podívejte se na podrobný popis karet v oddílech Boj a Diplomacie těchto pravidel.

VII) Vytvořte své výchozí balíčky boje a diplomacie, každý o 15 kartách. Vezměte 15 základních bojových karet a 15 základních karet diplomacie s praporem v barvě vaší desky (viz obrázek níže). Praporec najdete pod názvem karty. Karty zamíchejte a položte vedle své desky (bojové karty nalevo, karty diplomacie napravo).

U postav z jiných kampaní je nutné podívat se na seznamy výchozích balíčků uvedené na druhé straně příslušné karty postavy.

V kampani Pád Avalonu mají výchozí karty použité v tomto kroku čísla 1–15/25.

Výchozí karty **NEOBSAHUJÍ** jména postav!



VIII) Vytvořte své balíčky rozvoje postavy s 25 kartami boje a 25 kartami diplomacie. Vezměte všech 15 pokročilých bojových karet se jménem vaší postavy. Poté vezměte zbylých 10 základních bojových karet v barvě své desky (ty bez praporce, které jste při vytváření výchozího balíčku v předcházejícím kroku nepoužili). Zamíchejte oněch 15 pokročilých karet s těmito 10 základními kartami. Právě jste vytvořili balíček rozvoje své postavy čítající 25 karet. V průběhu hry si z něj budete kupovat nové karty, a vylepšovat tak svůj balíček.

Nyní to samé proveďte s kartami diplomacie, a vytvořte si tak diplomatický balíček rozvoje postavy.

Oba balíčky rozvoje uložte do jedné z ukládacích přihrádek v krabici nebo na ně položte kartu „Balíček rozvoje postavy“.

IX) Položte kartu své postavy na desku. Informace o přípravě postavy zůstanou zakryté, karta bude ležet stranou s osobní akcí nahoru.



X) Přečtěte si průvodní dopis určený vaší postavě. Dozvíte se v něm další okolnosti své současné situace. Napsal ho váš bývalý mentor, jenž zmizel spolu s předešlou výpravou.

Průvodní dopisy také obsahují jedinečné číslo vaší postavy, které se ve vzácných případech využívá při řešení nerozhodných situací a hlasování.

XI) Vezměte si svou mapu ostrova. Pokud Avalon ještě neznáte, pomůže vám mapa při cestování na některá důležitá místa ostrova. Nezapomeňte však na to, že kartograf, jenž mapu vytvořil, žil před více než sto lety. Jeho náskres tak již nemusí odpovídat skutečné situaci!

PŘÍPRAVA HERNÍHO SVĚTA

Poté, co si všichni hráči připravili své postavy, provedte následující kroky.

I) Umístěte výchozí lokaci. Výchozí lokací pro Pád Avalonu je lokace 101. Položte její kartu doprostřed herní plochy a umístěte na ni figurky všech postav, se kterými začínáte kampaň hrát.

II) Na výchozí lokaci postavte jednu figurku menhiru a vsuňte do její základny minci. Minci natočte tak, aby ukazovala následující hodnotu: 8 (pro 1 hráče), 7 (pro 2 hráče), 6 (pro 3 hráče), nebo 5 (pro 4 hráče).

Tato důležitá čísla udávají, kolik dní zbývá do chvíle, než menhir vyhasne (viz Menhiry a Divnota).



III) Sestavte výchozí část mapy. Podívejte se na čtveřici směrových čísel natištěných podél všech čtyř okrajů výchozí lokace. Najděte karty lokací označené těmito čísly a připojte je k odpovídajícím stranám karty výchozí lokace.

Příklad: V kampani Pád Avalonu byste měli k horní straně výchozí lokace (101) připojit Lovcův háj (102), k levé straně Válečnický jarmark (103), k pravé straně Spálené konkláve (104) a ke spodní straně Opuštěné meče (105).



IV) Připravte karty střetnutí. Vezměte všechna střetnutí a roztrďte je podle barev na čtyři hromádky. Každá z nich by měla obsahovat 31 karet, včetně zvláštního střetnutí s názvem „Tvoje první střetnutí“.

Z těchto hromádek v kroku IX sestavíte balíčky střetnutí.

V) Připravte balíčky tajemství a předmětů. Vezměte všechny karty předmětů a tajemství a položte je ve dvou hromádkách poblíž karet střetnutí.

Karty tajemství můžete setřídít podle čísel, aby se vám v nich během hry lépe hledalo. Balíček předmětů zamíchejte.

VI) Vezměte si čistý ukládací list. Budete jej potřebovat k uložení hry a také si na něj budete poznamenávat stavy, jež trvale mění reakce některých lokací a lidí na vaši družinu.

VII) Rozdějte přehledové karty. Každý hráč by měl obdržet jednu kartu s přehledem ikon a jednu kartu s průběhem tahu se seznamem akcí na druhé straně. Kartu s přehledem boje a diplomacie nechte položenou na stole.

VIII) Volitelné: zvolte si svého kronikáře. Role kronikáře napomůže hladkému průběhu hry a omezí prostoje. Povinností, jež by mohl vykonávat, jsme rozvedli v rámečku Kronikář níže.

IX) Připravte první kapitoly. Vyhledejte kartu s přípravou kapitoly I a proveďte pokyny, jež jsou uvedené na její přední a zadní straně. Až budete hotovi, měli byste mít připravený balíček událostí a balíčky střetnutí.

Poté vezměte všechny karty náhodných událostí, zamíchejte je a odložte stranou či do krabice. Karty událostí vás čas od času vyzvou, abyste navrch balíčku událostí přidali určitý počet těchto náhodných událostí. Kdykoli máte táhnout událost, kartu vždy táhněte z balíčku, nikdy z hromádky náhodných událostí!

Po skončení každé kapitoly budete vyzváni k provedení pokynů na kartě přípravy nové kapitoly. Tím upravíte balíčky střetnutí: snazší karty nahradíte těžšími.

PŘÍPRAVA KAPITOLY I (LIC)

X) Započal první den vašeho putování. Přejděte k oddílu Průběh hry těchto pravidel a vydejte se na cestu!

Rada: Doporučujeme vám nejprve prozkoumat lokaci s vaší vesnicí. Zjistíte tak, jaké možnosti vám nabízí.

Rada: Přehledovou kartu Průběh dne si během několika prvních herních dní ponechte před sebou a provádějte jeden po druhém uvedené kroky. Nový hráč snadno zapomene na důležité úkony, jako je snížení hodnot na mincích nebo otočení nové karty události na začátku každého dne.

KRONIKÁŘ (VOLITELNÉ)

V kooperativních hrách se 2–4 hráči doporučujeme zvolit jednoho z hráčů dobrovolným kronikářem. Kronikář bude kromě účasti ve hře zastávat roli jakéhosi Pána jeskyně. Bude zodpovídat za:

- Předčítání (nebo volné interpretace) odstavců v Deníku výpravy.
- Obsluhu hry. Bude například na začátku dne odkrývat nové karty událostí a snižovat hodnotu mincí.
- Bude se starat o ukládací list (zaznamenávat získané stavy a kontrolovat je při hře).
- Přidávat nové karty lokací a odebírat lokace, jež se dostaly mimo dosah aktivního menhiru.
- Vydávat karty z balíčků předmětů a tajemství.
- Řešit nerozhodné situace a činit konečná rozhodnutí v případě sporu.

Role kronikáře je volitelná a nemá žádný vliv na fungování hry. Bude-li však roli kronikáře vykonávat jedna osoba, sníží se čas potřebný na obsluhu hry a také možnost udělat chybu. Skupina se navíc poslechem líčení strastí ostatních postav zabaví a více ponoří do atmosféry hry!

PRŮBĚH HRY

V této části se naučíte, jak Tainted Grail hrát. Nejprve si projděte oddíl Průběh dne a poté si pročtete všechna Základní pravidla.

PRŮBĚH DNE

Den je tou nejdůležitější časovou jednotkou hry Tainted Grail a zároveň představuje jedno kolo hry. Během dne (fáze II) hráči spotřebovávají svou energii a provádějí akce tak dlouho, dokud jim nezbyvá žádná energie nebo se nerozhodnou vzdát tahu. Poté hráči provedou krátký sled kroků **Konec dne** (fáze III), kdy postavy odpočívají, zotavují se, sní, vylepšují se a optimalizují své balíčky. Poté začne nový den: opět přichází fáze **Začátek dne** (fáze I), ve které probíhá obsluha hry a odhalí se nová karta události.

Shrneme-li to, budete při hře Tainted Grail neustále procházet následujícími třemi fázemi:

I) ZAČÁTEK DNE

1) Odstraňte vyhaslé menhiry. Pokud nemá menhir ve své základně minci, stane se neaktivním a ihned vyhasíná. Odstraňte takové menhiry ze stolu. Všechny menhiry, jež poté zbývají na stole, se označují jako „aktivní menhiry“.

2) Odstraňte lokace mimo dosah menhirů. Každá karta lokace ve hře by měla sousedit (pravoúhle či diagonálně) s lokací s aktivním menhirem. Jestliže existují karty lokace, které se již nedotýkají žádné lokace s aktivním menhirem, odstraňte je ihned ze stolu (viz Menhiry a Divnota).

3) Snižte hodnotu mincí u menhirů. Snižte hodnotu na minci každého aktivního menhiru o 1. Jestliže již mince ukazovala hodnotu 1, a nejde tudíž snížit, odstraňte ji z menhiru. Mějte prosím na paměti: samotný menhir se stane neaktivním a bude odstraněn ze hry až během příštího začátku dne!

4) Snižte hodnotu na mincích času a odstraňte žetony času. Nachází-li se kdekoli na stole (včetně karet tajemství či vedle postav) mince s žetony času navrchu, snižte jejich hodnotu o 1. Pokud již nelze hodnotu některé mince snížit, odstraňte ji ze hry.

Odstraňte jeden žeton času z každé karty lokace s žetony času. V tomto kroku snižujte pouze hodnotu mincí s žetony času. Mince s žetony výpravy se řídí podle jiných pravidel. Také byste neměli z žádné z lokací odstraňovat žádné žetony výpravy.

5) Obráťte a přečtete novou kartu události. Obsahuje-li zadání výpravy a červený symbol zámku, měli byste ji přesunout na hromádku výprav vedle balíčku události.

Na rozdíl od běžných událostí, jež jsou aktivní jeden den, zůstávají výpravy na stole až do okamžiku popsaného na jejich kartě.





6) Přesuňte strážce. Strážci představují zvláštní, putující střetnutí. Nachází-li se na stole nějaký strážce, hodte pro každého z nich kostkou strážce a přesuňte je tak, jak popisují pravidla v oddíle Strážci.

7) Projednejte své plány. Hrajete-li hru více hráčů, měli by hráči prodiskutovat své záměry. Vítězství či prohru v této hře sdílí všichni hráči, je tedy nezbytné pečlivě plánovat a synchronizovat své kroky!

8) Vybavte se na cestu. Ujistěte se, že vaše postava nemá lícem nahoru více než jeden předmět se stejným klíčovým slovem (viz Předměty a vybavení). Případné nadbytečné předměty otočte lícem dolů.

II) BĚHEM DNE

Jakmile tato fáze začne, provede každý hráč jednu akci. Pořadí hráčů si určujete sami. Neshodnou-li se hráči na pořadí, začne postava s nejnižším číslem postavy. Každá akce, již budete mít ve hře k dispozici, je označena zvláštním symbolem akce, jenž rovněž zahrnuje její cenu.

 Veškeré akce ve hře jsou uvozené tímto symbolem.  značí cenu dané akce v jednotkách výdrže. Některé akce však mohou mít cenu určenou v  nebo .

Pokud se ve stejné lokaci nachází dva či více hráčů, mohou se dohodnout, že akci provedou společně a najednou jako družina (viz pravidla pro družinu psaná **modrým písmem** u každé z akcí).

Jakmile každý hráč provedl jednu akci nebo se zúčastnil jedné akce družiny a nebo se vzdal tahu, může každý z hráčů opět provést jednu akci.

Takto hra pokračuje, dokud se všichni nevzdají tahu nebo nemají žádnou akci, kterou by mohli utratit. Jakmile se tak stane, pokračujte fází III, Konec dne.

Rada: Hru můžete urychlit tak, že zatímco jeden hráč vyhodnocuje střetnutí, ostatní provádí své vlastní akce. Hráči by navíc měli dopředu přemýšlet o využití nabytých bodů zkušeností či úpravě balíčků boje a diplomacie tak, aby uspořili čas ve fázi Konec dne.

Šest nejdůležitějších akcí hry můžete najít také na jedné ze stran přehledových karet. Jde o tyto akce:

1) PRŮZKUM - stojí 1 Každá lokace ve hře Tainted Grail obsahuje části příběhu, různá tajemství či úkoly, jež můžete odhalit především prostřednictvím prozkoumávání. Otočte kartu aktuální lokace a přečtete text na zadní straně. Některé karty si vystačí samy, jiné vás však nasměrují ke konkrétním oddílům Deníku výpravy obsahujícím další možnosti volby. Projděte celý popis svého průzkumu v deníku, dokud nenarazíte na frázi „Průzkum končí“. Poté obraťte kartu lokace původní stranou nahoru a pokračujte ve hře.

Před svým prvním průzkumem si nezapomeňte přečíst text „Jak používat Deník výpravy“ v úvodu Deníku!

V družině: Prozkoumáváte-li jako družina, zvýší se cena za průzkum na 1 za každého člena družiny. Většina kladných a záporných efektů se uplatní na každou postavu družiny. Oproti tomu se většina odměn nenavýšuje a bude nutné je sdílet s ostat-

ními členy družiny. Více informací naleznete v textu „Jak používat Deník výpravy“ v úvodu Deníku.

Rada: V případě, že by na kartě lokace stálo více figurek, a její otáčení by bylo nepraktické, přejděte přímo do Deníku výpravy! Každý oddíl Deníku popisující lokaci začíná stejným textem, jaký najdete na zadní straně karty.

1) CESTOVÁNÍ - stojí 1 Přesuňte figurku své postavy na libovolnou kartu lokace propojenou s vaší aktuální lokací (viz Lokace). Jestliže vedle sebe leží dvě lokace, jež však nejsou propojené směrovými čísly, nemůžete mezi nimi cestovat (většinou kvůli pohořím, zdem, širokým řekám a dalším přírodním prvkům).

Při příchodu na novou lokaci zkontrolujte, zda jste svým přesunem neodkryli nějaké nové karty lokací (viz Lokace). Poté se podívejte, zdali se v některé části karty lokace, do níž jste dorazili, nenachází symbol blesku. Jakýkoli efekt označený tímto symbolem je nutné vyhodnotit ihned, jak do lokace vstoupíte.

Příklad: Má-li karta lokace symbol blesku u textu „Táhni šedé střetnutí“, musíte si ihned po příchodu, dříve než může jednat kterýkoliv z ostatních hráčů, vytáhnout střetnutí z šedého balíčku.

V družině: Cestujete-li v družině, musí být jakákoli automatická akce či střetnutí se strážcem spuštěné vaší novou lokací vyhodnoceno také v družině! Cena za cestování se zvyšuje na 1 za každého člena družiny.

Důležité: Přesouvat se můžete pouze pravoúhle. Diagonální cestování (šikmo) není dovolené!



Příklad: Cesta z hradiště Cuanacht do Běliny si vyžádá dvě akce cestování, jelikož diagonální pohyb není dovolen. Postavy navíc musí ihned po příchodu do Běliny vyhodnotit text na kartě lokace označený symbolem blesku.

1) MÍSTNÍ AKCE - cena je vyznačená na kartě lokace. Většina karet lokace nabízí jednu akci, zřetelně uvedenou na přední straně. Tuto akci je možné provést, kdykoli se postava nachází v této lokaci a neúčastní se nějaké jiné akce.

Akce na kartách lokací jsou důležité, jelikož vám často dovolují sbírat nebo směřovat nezbytné zdroje. Snažte se je mít na zřeteli a plánujte své cesty dopředu!