

VALKY MAGŮ

Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

Cíl hry

Musíte se stát nejbohatším ze všech temných mágů!

Příprava hry

Rozdělení hradů a goblinů: hráči si zvolí svou desku hradu. Pokud se nemůžete dohodnout, zamíchejte desky hradu a náhodně je po jedné rozdejte každému hráči. Zamíchejte karty goblinů a každému hráči dejte dvě. Zbývající karty goblinů vraťte do krabice, v této hře je již nebudete potřebovat.

Hráči umístí obě své karty goblinů:

- ◆ nalevo od svého hradu, pokud chtějí vylepšit své schopnosti výroby a průzkumu.
- ◆ napravo od svého hradu, pokud chtějí vylepšit své schopnosti útoku.

Tato vylepšení provedete zasunutím karty pod desku tak, aby byly vidět pouze goblinovy vybrané schopnosti.

Příklad: Hráč se rozhodl umístit jednoho goblina nalevo a druhého napravo od svého hradu. Ale pokud chce, může umístit oba gobliny nalevo nebo oba napravo.



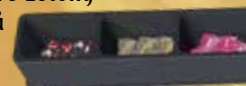
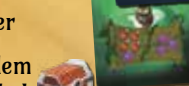
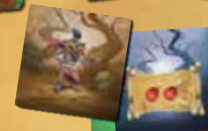
Úvod

Hráči v roli temných mágů verbují hordy příšer od prostých goblinů po děsivé draky a každé z nich přidělí úlohu ve svém panství. Některé vám budou získávat suroviny a prozkoumávat okolí, jiné se stanou součástí vaší armády, aby útočily na lidská království a ostatní hráče. Sbírejte truhly s pokladem a staňte se tím nejbohatším a nejmocnějším mágem, který kdy žil!



Hra obsahuje

- ◆ 5 desek hradu
- ◆ 25 karet osad
 - ◆ 1 kartu hostince
 - ◆ 7 karet statku
 - ◆ 7 karet vesnice
 - ◆ 10 karet města
- ◆ 76 karet nestvůr
 - ◆ 10 karet goblinů
 - ◆ 46 karet zlých příšer
 - ◆ 20 karet ultra zlých příšer
- ◆ 50 žetonů truhly s pokladem
 - ◆ 20 žetonů dřevěných truhel
 - ◆ 20 žetonů kovových truhel
 - ◆ 10 žetonů zlatých truhel
- ◆ 1 zásobník na bonusové žetony
- ◆ 45 bonusových žetonů
 - ◆ 20 žetonů štítu
 - ◆ 17 žetonů přehození
 - ◆ 8 žetonů magického štítu
- ◆ 1 zásobník pro žetony surovin
- ◆ 60 žetonů jídla, run a soudků
 - ◆ 30 žetonů jídla
 - ◆ 20 žetonů run
 - ◆ 10 žetonů soudků
- ◆ 1 hrací kostka



Lidská království:

Sestavení balíčku lidských království závisí na počtu hráčů:

- ◆ 2 hráči: vezměte náhodně 3 karty statku, 3 karty vesnice a 10 karet města.
- ◆ 3 hráči: vezměte náhodně 4 karty statku, 4 karty vesnice a 10 karet města.
- ◆ 4 hráči: vezměte náhodně 6 karet statku, 6 karet vesnice a 10 karet města.
- ◆ 5 hráčů: vezměte všechny karty království.

Všechny nevyužité karty vraťte do krabice.

Umístěte kartu hostince lícem nahoru do středu stolu.

Vezměte karty království připravené v předchozím kroku a každý druh karet zamíchejte zvlášť. Poté je položte na jednu hromádku tak, aby karty města byly vespod, karty vesnice uprostřed a karty statku navrchu balíčku a aby všechny karty byly lícem dolů.

Položte tuto hromádku nalevo od karty hostince. Otočte tolik karet království, kolik je ve hře hráčů, a vyložte je lícem nahoru napravo od karty hostince.

Hromádky karet příšer: Zamíchejte zvlášť karty zlých příšer a ultra zlých příšer, pak tyto dvě hromádky položte lícem dolů nad království lidí. Otočte první dvě karty každé hromádky a umístěte do řady pod jejich příslušné hromádky.

Truhly s pokladem: Zamíchejte zvlášť všechny druhy žetonů truhel (dřevěné truhly, kovové truhly a zlaté truhly). Vytvořte z každého druhu truhly hromádku. Zkontrolujte, že nejsou vidět hodnoty žetonů.

Žetony: Oba zásobníky žetonů (bonusových žetonů a žetonů surovin) umístěte v dosahu všech hráčů.

Hru začíná nejděsivější hráč, nebo ten nejstarší. Ve hře se označuje jako kapitán. Vezme si kostku a hra začíná.

Příklad pro hru 4 hráčů.



x6

x6

x10





Příklad přípravy hry pro 4 hráče.

Pravidla hry

Hra se hraje na kola. Každé kolo představuje jeden den.

Každý den se skládá z několika událostí, které je třeba provést v následujícím pořadí:

1. Zvolte aktivní tlupu
2. Nasbírejte suroviny
3. Svolejte průzkumníky
4. Zaútočte
5. Naverbujte příšery
6. Konec kola


Průběh kola


1) Zvolte si aktivní tlupu

Možná jste všehoschopný temný mág, ale ani vy nedokážete přimět k práci všechny příšery najednou!

Kapitán hodí kostkou. Číslo na kostce určuje, která tlupa bude dnes pracovat. To znamená, že hozené číslo rozhoduje, která řada schopností vyobrazená vedle hradu platí po zbytek dne. To je aktivní tlupa. Číslo platí pro všechny hráče!

Počínaje kapitánem a poté ve směru hodinových ručiček může každý hráč koupit jednu rundu pití za jeden žeton soudku, aby přiměl kapitána opakovat hod kostkou a změnit tak aktivní tlupu. Kapitán může použít kouzlo přehození NEBO žeton soudku. Poté, co kapitán zopakoval hod kostkou, mohou všichni hráči znovu koupit další rundu. To se vždy provádí ve směru hodinových ručiček, počínaje kapitánem. Tento krok končí až tehdy, když žádný z hráčů nepřiměje kapitána k opakování hodu kostkou.

 **Kouzlo přehození:** Pokud má kapitán kouzlo přehození, může ho použít ke **zmatení ostatních hráčů** a hodit opět kostkou ve svůj prospěch. Kouzlo může použít pouze kapitán. Aby tak učinil, musí otočit žeton kouzla tak, aby byla vidět strana s přeškrtnutým symbolem. Kouzlo přehození se tím pro toto kolo stává neaktivní, ale lze ho opět použít další den, kdy je tento hráč kapitánem. Hráč může mít ve skladišti před sebou několik kouzel přehození a pokud chce, smí použít všechny v jednom dni.

 **Zakoupení rundy pití:** Každý hráč smí koupit jednu rundu za jeden žeton soudku, aby přiměl kapitána znovu hodit kostkou. Žeton soudku se odloží zpět do zásobníku žetonů. Počet rund koupěných v jednom dni není omezen.




Například: pokud na začátku této fáze volby tlupy při hodu kostkou padlo číslo 2, pak je tlupou aktivní po celý den pro všechny temné mágy tlupa ve 2. řadě (řada začíná nalevo od hradu a pokračuje vpravo od něj).

2) Nasbírejte suroviny

Všichni hráči si ze zásobníku žetonů vezmou jídlo a runy nasbírané aktivní tlupou jejich hradu. Ty pak položí před svůj hrad.

Prostor před hráčovým hradem je jeho skladiště, obsahující suroviny a truhly s pokladem. Všichni hráči musí mít výhled na suroviny ostatních hráčů, aby si mohli snadno spočítat, kolik truhel ostatní hráči vlastní (ale NE jejich hodnotu).

3) Svoďte průzkumníky

Všichni hráči spočítají **symbole map**  získané aktivní tlupou jejich hradu (levá strana). Hráč s nejvyšším počtem map okamžitě získává **kovovou truhlu** , kterou si vezme z odpovídající hromádky žetonů a položí ji před svůj hrad. Pokud má více hráčů shodně největší počet symbolů map, vezmou si všichni takoví hráči místo kovové truhly **truhlu dřevěnou** . Pokud nikdo nezískal mapu, pak tento krok přeskočte.


Poznámka: Po získání žetonu truhly s pokladem se na něj můžete tajně podívat, ale musíte ho položit lícem dolů, aby jeho hodnotu nikdo neviděl.

4) Zaútočte

Počínaje kapitánem a následně po směru hodinových ručiček může každý hráč provést jeden útok, a to výběrem z následujících možností:


- ◆ Útok na lidské království
- ◆ Útok na hrad jiného hráče

Útok na lidské království:

 Každá osada má schopnost ubránit se určitému počtu útočníků. To je dáno číslem na štítu karty. Abyste zaútočili na jednu z odhalených karet osady, musí mít aktivní tlupa (na pravé straně desky hradu) alespoň tolik mečů, kolik je číslo na štítu karty osady.

Příklad: pro útok na vesnici na obrázku potřebuje aktivní tlupa alespoň 3 meče.

Pro útok na osadu získává útočící hráč kořist zobrazenou na spodní části karty osady. Vezme si odpovídající počet surovin a truhel ze zásoby a umístí je před svůj hrad. Karta osady je poté odložena.

 **Magické štíty a meče:** Některá města jsou chráněna magickými štíty. Tento druh štítu lze porazit jen magickým mečem, který je možné získat pouze naverbováním některých příšer. Stejně jako u obyčejných štítů, musí mít aktivní tlupa pro útok na místo chráněné magickým štítem alespoň tolik magických mečů, kolik ukazuje číslo štítu na kartě. Namísto obyčejných mečů lze použít také magické meče.

Poznámka: Pro útok na osadu s oběma druhy štítů musí mít hráč alespoň tolik kouzelných a obyčejných mečů, kolik udává číslo na kartě.

Příklad: Aby hráč mohl zaútočit na toto město, musí mít: 1 kouzelný meč a 6 obyčejných nebo kouzelných mečů (hráči smí kombinovat oba druhy mečů pro dosažení celkového počtu obyčejných mečů).


Útok na hrad jiného hráče: Hráči mohou místo útoku na osady (karty lidských království) zaútočit na hrad jiného hráče.

Pro tento útok platí stejná pravidla, jako pro útok na osady. Hrad každého hráče má schopnost ubránit se určitému počtu útočníků. To je dáno součtem čísla na štítu vytištěném na desce hradu a čísel na žetonech štítu, které byly v průběhu hry k hradu přidány.

Útočící hráč musí mít pro útok alespoň tolik mečů, kolik činí tento součet.



Pro kouzelné a obyčejné meče platí stejná pravidla jako pro útok na osady.

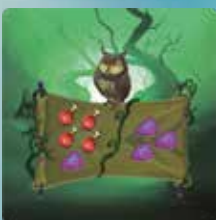
Avšak aby útočník získal kořist, musí být součástí aktivní tlupy zloději  (symbol masky na pravé straně desky hradu). Každý zloděj může hráči, který je napaden, ukrást jednu truhlu jakéhokoli druhu. Pokud má hráč ve své aktivní tlupě více zlodějů, může ukrást více truhel najednou. Pokud hráč nemá žádné zloděje, nemůže na protihráčův hrad zaútočit.

Po odcizení truhel jinému hráči je útočící hráč položí před svůj hrad, aniž by se podíval na jejich hodnotu. Jakmile jsou uloženy do hráčova skladiště, může se na jejich hodnotu podívat.

Důležité: Pokaždé, když je hráči ukradena jedna nebo více truhel, získává tento hráč žeton štítu s číslem 1, který zvyšuje celkovou úroveň obrany jeho hradu. Pozor, hráč získává pouze jeden žeton štítu i v případě, že mu bylo ukradeno víc truhel.

Příklad: máte aktivní 2. řadu. Rozhodnete se pro útok na hrad jiného hráče se štítem o hodnotě 2. Vaše 2 meče porazí štít a útok je tak úspěšný. Díky svému zloději ukradnete tomuto poraženému hráči jednu truhlu.

Pokud má na konci fáze útoku jeden nebo víc hráčů 10 či více truhel, pak hra okamžitě končí (viz Konec hry).



5) Naverbujte příšery

Všichni hráči mohou verbovat příšery za jídlo a runy. Počet příšer, které hráč může během jednoho kola naverbovat, není omezen, hráč musí být schopen zaplatit cenu za jejich naverbování.

Cena naverbování příšer závisí na druhu příšery a je zobrazena na zadní straně karet rozdělených ve dvou hromádkách příšer:

- ◆ Naverbování zlé příšery stojí 2 žetony jídla.
- ◆ Naverbování ultra zlé příšery stojí 1 runu + 4 žetony jídla **NEBO** 3 runy.

Při verbování příšery hráč odloží suroviny, kterými za ni platí, do společné zásoby a vezme si jednu ze dvou příšer, které jsou odkryté a která odpovídá zaplaceným surovinám. Po naverbování příšery okamžitě odkryje další z odpovídající hromádky, aby nahradil tu, která byla právě naverbována. Hráč umístí nově získanou příšeru nalevo nebo napravo od svého hradu tak, že podsune kartu do prostoru pod kartami přiloženými k hradu dříve tak, aby byly vidět pouze vybrané schopnosti. Hráč si tedy musí vybrat, zda použije schopnosti příšery pro získání surovin a průzkum (levá strana karty) nebo pro boj (pravá strana karty).



Některé příšery při naverbování získávají svému pánu bonusové žetony. Tyto bonusové žetony jsou vyobrazeny na kartě příšery.

Pokud je naverbována příšera s bonusovým žetonem, hráč si vezme odpovídající žeton ze společné zásoby a položí ho na svoji desku hradu.



Bonusové žetony se štíty, zvyšují počet útočníků, kterým hrad dokáže odolat. Bonusové žetony s kouzlem přehození umožňují Kapitánovi znovu házet kostkou. Bonusové žetony jsou trvalé a nelze o ně přijít.



Konec hry

Pokud má hráč na konci fáze útočení 10 nebo více truhel, hra končí. Hráči sečtou hodnoty svých pokladů a vítězem se stává nejbohatší hráč.

V případě remízy vyhrává hráč s nejvyšším počtem truhel. Pokud i tak nastala remíza, podělí se o vítězství hráči se stejným výsledkem.

6) Konec kola

Nahradte karty království, které byly odloženy, dalšími kartami z hromádky. Vždy by mělo být vyloženo tolik karet, kolik je ve hře hráčů. Kromě toho je vždy vyložena karta hostince. Kapitán předá kostku hráči po své levici a ten se stává novým kapitánem. Nové kolo může začít!



© 2021 Blue Orange Edition. Bellum Magica a Blue Orange jsou ochranné známky společnosti Blue Orange Edition, Francie. Hra je vydávána a distribuována pod licencí společnosti Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francie.

www.blueorangegames.eu

Distributor:

Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Česká republika

www.dinotoys.cz

