

Amulaf

Pravidla hry

Amulet vás zavede na vzrušující dobrodružství, ve kterém se hráči stanou lovci netvorů a každý z nich se vžije do jedné z pěti jedinečných postav. Hráči mají za úkol zastavit zlé síly, které na svět pronikají z temné zříceniny. Každý den budou navštěvovat různá místa, získávat dovednosti a užitečné předměty, opravovat si vybavení, vydávat se na dobrodružství – a samozřejmě bojovat s rozličnými netvory. Jejich cílem je zbavit tuto zemi zla. Hráč, který na tom bude mít největší zásluhu, vyhraje hru.



Co najdete v krabici

30 žetonů zdraví



8 žetonů omráčení



9 žetonů vylepšení



10 žetonů lektvarů



20 žetonů zkušeností



125 kostek drahokamů
(25 v každé z pěti barev)



13 žetonů kouzel



30 žetonů zbraní postav



55 svitků dovednosti postav



1 herní plán



5 podložek postav



9 karet dobrodružství



42 karet netvorů



6 karet bájných netvorů



1 žeton dne



3 žetony zamčené lokace



3 žetony reje netvorů



5 figurek postav



1 žeton aktivního hráče



5 žetonů bohatýra/rytíře



5 žetonů mnicha/kněze



15 žetonů „3 mince“



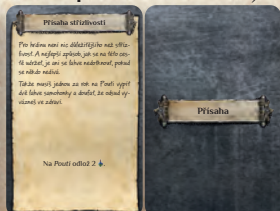
30 žetonů „1 mince“



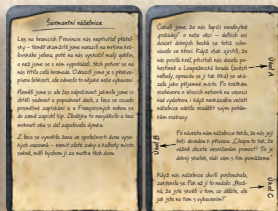
9 karet úkolů (pouze pro kooperativní hru)



12 karet přísah (pouze pro kooperativní hru)



3 karty příběhu (pouze pro kooperativní hru)



5 oboustranných karet nápovědy



Příprava hry

Příprava herního plánu


- Umístěte herní plán na stůl.
- Poblíž levého horního rohu plánu umístěte zásobu kostek drahokamů a žetonů mincí, zkušeností, zamčené lokace, reje netvorů a omráčení.
- Zamíchejte karty dobrodružství a umístěte je poblíž *Hradu*. Odhalte vrchní kartu dobrodružství a umístěte ji na volné pole na *Hradě*.

Dále umístěte poblíž *Hradu* u levé strany plánu zamíchanou hromádku lícem dolů otočených žetonů vylepšení.

- Do *Věže mágů* vyberte náhodně žetony kouzel podle následující tabulky:

	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráčů
Kouzla (cena a počet)	 x2	 x3	 x3	 x4
	 x2	 x2	 x3	 x3
	 x1	 x1	 x2	 x2

Zbývající žetony vraťte do krabice – v této partii nebudou použity.

- Náhodně pro tuto hru zvolte 5 lektvarů a umístěte je poblíž *Klášteřa*. Zbylé lektvary vraťte do krabice – v této partii nebudou použity.
- Vytvořte dva balíčky karet netvorů (zvlášť pro netvory 1. úrovně a pro netvory 2. úrovně – úroveň je určena počtem symbolů  v levé části karty). Ve hře 5 hráčů použijte všechny karty, ve 4 hráčích odstraňte karty netvorů se symbolem 5+, ve 3 hráčích karty se symbolem 4+ a 5+, ve 2 hráčích karty se symbolem 3+, 4+ a 5+ a při sólové hře karty se symbolem 2+, 3+, 4+ a 5+. Nepoužité netvory vraťte do krabice.

Každý balíček zamíchejte zvlášť. Poté umístěte balíček karet netvorů 1. úrovně na balíček 2. úrovně (netvoři 2. úrovně tedy přijdou do hry až později). Tento spojený balíček netvorů umístěte nahoru k pravému hornímu rohu herního plánu.

- Zamíchejte balíček bájných netvorů a umístěte jej lícem dolů k pravému dolnímu rohu herního plánu.

Určení pořadí hráčů



Prvního hráče určete libovolným způsobem. Například může začínat hráč, který v životě porazil nejvíce netvorů. První hráč dostane žeton dne, který označuje prvního hráče a zároveň určuje denní dobu. Žeton otočte ranní stranou (slunce) nahoru.

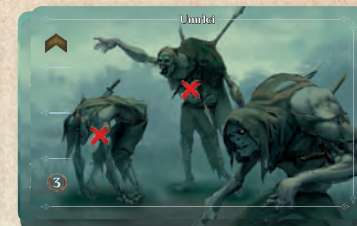


Stejný hráč také dostane žeton aktivního hráče (přesýpací hodiny).





6



Spojený balíček netvorů



Netvoři
označení
symbolem
5+

Balíček netvorů 2. úrovně

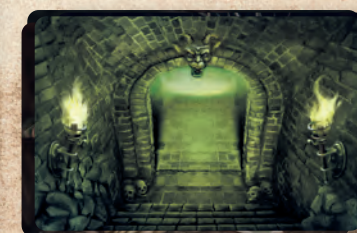
Umístěte balíček 1. úrovně
na balíček 2. úrovně



Jméno
netvora

Balíček netvorů 1. úrovně

7



Balíček karet
bájných netvorů

Tvorba postavy

1. Každý z hráčů si zvolí podložku postavy. Při své první partii zvolte postavy náhodně.

V dalších partiích vybírá postavu jako první hráč po pravici hráče se žetonem dne, pak hráč po jeho pravici a tak dále. Jako poslední si postavu vybere hráč se žetonem dne.

Můžete se také dohodnout a rozdělit si postavy jiným způsobem. Každá postava má jedinečné zbraně, počáteční dovednosti, strom dovedností a množství zdraví.

2. Na vyznačená místa na své podložce umístíte žetony zdraví . Kdykoli hráč ztratí zdraví, odstraní jeden žeton zdraví z podložky.
3. Vedle své podložky umístíte svitky dovedností. Kdykoli si hráč odemkne novou dovednost (viz dále), vezme odpovídající svitek a umístí jej na odpovídající místo na podložce jako upomínku toho, že tuto dovednost může používat.


Na začátku hry každý hráč získá dovednost nacházející se na jeho podložce na nejnižší pozici. Tuto dovednost může používat od začátku hry.

4. Každý hráč si vezme figurku své postavy a umístí ji na hostinec uprostřed herního plánu.
5. Každý hráč si vezme 6 žetonů zbraní své postavy (shodující se s barvou amuletu). Vedle své podložky umístí 4 z nich, zbývající 2 (vyobrazené na stromě dovedností) položí na svoji podložku.
6. Každý hráč si vezme 1 kartu nápovědy a 3 mince ze zásoby. Umístí je vedle své podložky.
7. Každý hráč si vezme žeton bohatýra (dále jen bohatýra) a žeton mnicha (dále jen mnicha) a umístí je na svoji podložku.



Jak hrát

Hra trvá několik kol (která jsou v rámci příběhu hry označovaná jako dny). Každý den se skládá z fází *úsvitu*, *rána*, *večera* a *nocí*. Během fází *úsvitu* a *nocí* se hráči většinou připravují na začátek či ukončení dne, zatímco fáze *rána* a *večera* jsou si navzájem podobné a sestávají z postupných tahů hráčů. Hráči se střídají po směru hodinových ručiček.

Během svého tahu hráč přesune svoji figurku na jakoukoli volnou lokaci na herním plánu, provede akci či akce této lokace a předá žeton aktivního hráče  dalšímu hráči v pořadí.

Průběh tahu a efektivitu akcí mohou silně ovlivnit dovednosti postav. Například *Lovec* si může odemknout dovednost, která umožňuje hrát (tj. provést jeden tah navíc) během fáze *nocí*.

Hra končí na konci dne, ve kterém je vyčerpán balíček netvorů:

V 1–2 hráčích je to 8 dní.

Ve 3 hráčích je to 7 dní.

Ve 4–5 hráčích je to 6 dní.

Varianty a cíle hry

Kompetitivní varianta

V kompetitivní variantě je cílem každého hráče nasbírat co nejvíce bodů moci. Ty hráči získají zabíjením netvorů, nabíjením svých amuletů a používáním zvláštních dovedností svých postav.

Na konci hry se vítězem stává hráč s nejvíce body moci.

Kooperativní varianta

V kooperativní variantě musí hráči spolupracovat v týmu a odstranit ze hry karty úkolů a přísah. Na začátku hry každý hráč dostane svoji osobní kartu přísahy a tým jako celek pak navíc 3 karty úkolů.

Pokud hráči úspěšně splní pokyny na všech těchto kartách, vyhrají. V opačném případě prohrají. Podrobná pravidla pro kooperativní variantu najdete na straně 23. Sekce pravidel Příprava hry, Jak hrát a Lokace dále popisují kompetitivní variantu hry. Konkrétní změny pravidel pro kooperativní variantu a sólovou hru jsou popsány v odpovídajících sekcích.

Sekce Dodatky platí pro všechny varianty hry.



Úsvit

Během fáze **úsvitu** doberou hráči určený počet karet z balíčku netvorů a umístí je na kraj herního plánu poblíž *Doupěte* a *Panství*:

- ve hře 2 hráčů 2 karty k *Doupěti* a 1 k *Panství*,
- ve hře 3 hráčů 2 karty k *Doupěti* a 2 k *Panství*,
- ve hře 4 hráčů 3 karty k *Doupěti* a 3 k *Panství*,
- ve hře 5 hráčů 4 karty k *Doupěti* a 3 k *Panství*.

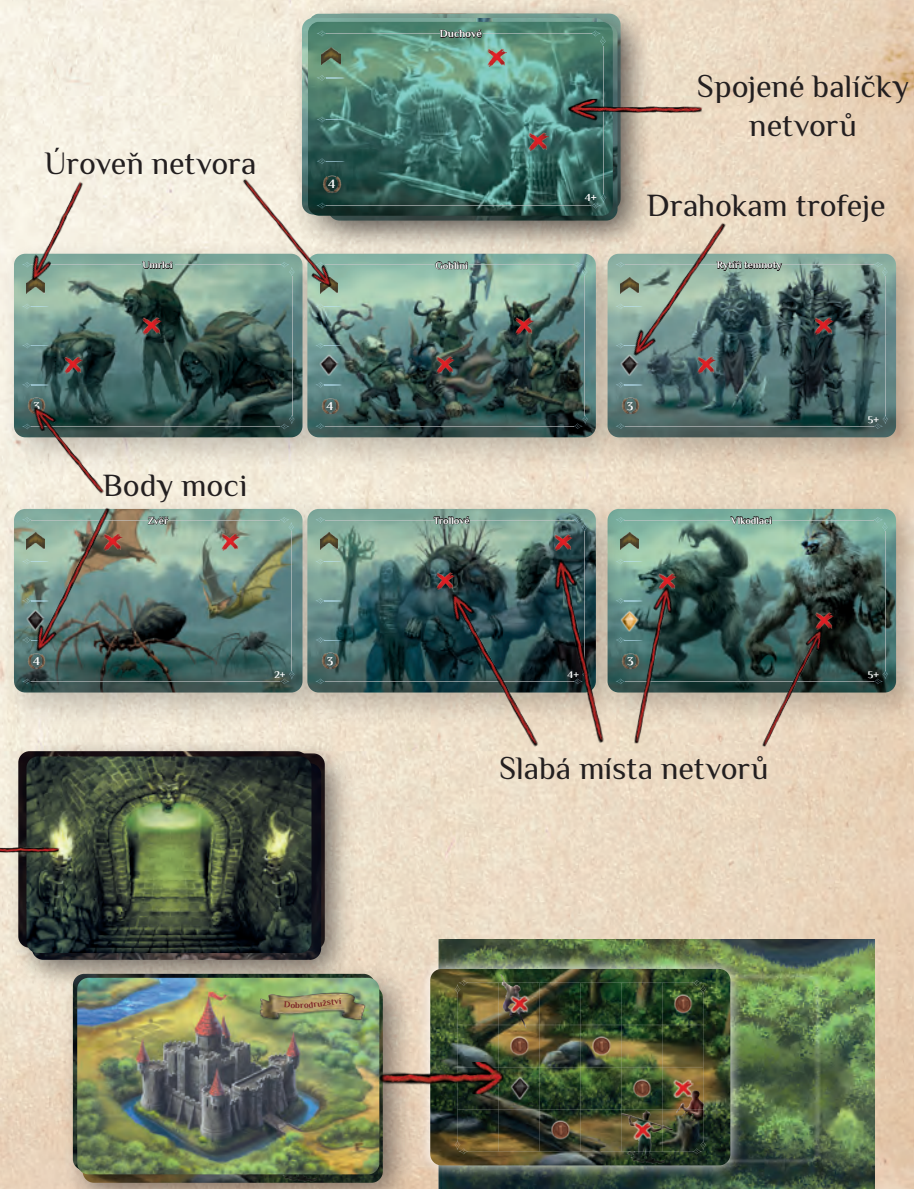
Karty hráči umísťují do dvou řad, z nichž každá odpovídá jedné lokaci, v pořadí dle instrukcí vlevo, nejdříve tedy k *Doupěti*, pak k *Panství*.

Karty netvorů hráči vykládají lícem dolů. Hráči vidí pouze slabá místa netvora, jeho drahokam trofeje, úroveň a počet bodů moci, které získají za jeho poražení. Útok netvora je skryt na druhé straně karty. Noví netvoři do hry v této fázi přicházejí vždy, nehlédě na počet netvorů ve hře.

Pokud není v této fázi (tj. fázi **úsvitu**) žádný bájný netvor v *Kobkách*, hráči tam umístí jednu lícem dolů otočenou kartu z balíčku bájných netvorů. Pokud v této fázi není žádná karta dobrodružství na *Hradě*, hráči odhalí novou a umístí ji lícem nahoru pod *Hrad*.



Příklad fáze úsvitu při hře 4 hráčů



Ráno

V této fázi každý hráč (počínaje hráčem se žetonem dne) odehraje svůj tah: přesune svoji postavu do jakékoli jiné lokace na herním plánu a provede akce této lokace.

Hráči nemohou setrvat v lokaci, na níž se na začátku svého tahu nachází, a musí se ve svém tahu přesunout do jiné lokace.

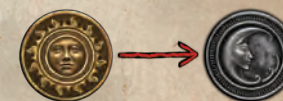
Při přechodu přes řeku musí hráči buď zaplatit jednu minci, nebo ztratit jedno zdraví. Pohyb z hostince je zdarma. Akce dostupné v jednotlivých lokacích jsou znázorněny na herním plánu poblíž těchto lokací a podrobněji jsou popsány v odpovídající sekci pravidel.

Po dokončení svých akcí hráč ukončí svůj tah a předá žeton aktivního hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček. Přítomnost figurek jiných hráčů v lokaci hráčům nebrání v provedení odpovídající akce.



Pravidlo rychlého tahu. Bojovat s netvory může být časově náročné, hráč tedy předá žeton aktivního hráče ihned, jakmile si zvolí zbraně (viz níže). Díky tomuto pravidlu může bojovat s netvory několik hráčů současně. Při provádění akcí v jiných lokacích se žeton předává dalšímu hráči až po ukončení tahu.

Jakmile se žeton aktivního hráče přesune k hráči se žetonem dne, tento hráč žeton dne otočí jeho večerní stranou vzhůru.



Večer

Během fáze **večera** každý hráč provede další tah, a to ve stejném pořadí jako **ráno**. Přitom platí stejná pravidla jako pro fázi **ráno**. Některé dovednosti postav však účinkují pouze **ráno**, nebo **večer**!



Jakmile se žeton aktivního hráče opět přesune k držiteli žetonu dne, fáze večera končí a začíná fáze noci. Tím pádem každý hráč v jednom kole odehraje dva tahy.

Noc

Používání dovedností hrdinů: Některé postavy mají možnost odemknout si dovednost umožňující jim hrát i ve fázi *nocí*. Jejich akce se v takovém případě vyhodnotí ještě před útokem netvorů, který rovněž probíhá v této fázi.

Útok netvorů: Držitel žetonu dne v libovolném pořadí odhalí karty netvorů, kteří v tomto kole nebyli poraženi. Poté vyhodnotí schopnosti, které většinou hráče připravují o mince či zdraví nebo jim mohou poškodit zbraně.

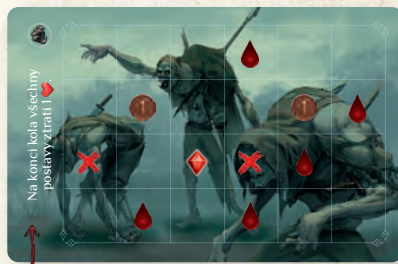
Schopnosti některých netvorů zakazují návštěvu určitých lokací. Pro připomínku na tyto lokace umístěte žetony zamčené lokace

Schopnosti některých netvorů přidávají určitým lokacím postihy. Pro připomínku na tyto lokace umístěte žetony reje netvorů

Pokud hráčům dojdou některé z výše uvedených žetonů, použijte namísto nich žetony zkušeností. Některé schopnosti mají přetrvávající efekt – v tom případě schopnost platí, dokud není netvor zahnán (viz kapitola Lokace, odstavec Vesnice, str. 16). Někteří netvoři se po vyhodnocení schopnosti vrací – takový netvor je navrácen k okraji herního plánu poblíž lokace uvedené na kartě. Karta je umístěna lícem dolů.



Schopnost se spustí jednou.



Schopnost se spustí na konci každého kola (včetně tohoto), dokud není netvor zahnán.

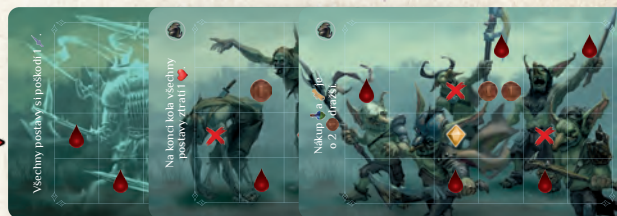


Schopnost trvá, dokud není netvor zahnán.

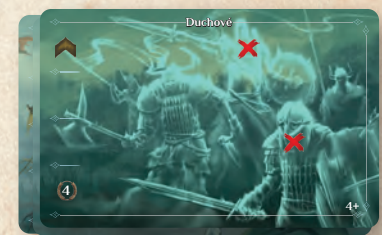


Schopnost se spustí jednou, ale netvor se okamžitě vrátí lícem dolů k uvedené lokaci.

Všechny karty netvorů mimo těch, které jejich schopnost vrátí zpět na lokaci, hráči umístí lícem vzhůru k lokaci Vesnice.



Spojený balíček karet netvorů



Navrácený netvor



Na konci kola hráči posunou žeton aktivního hráče po směru hodinových ručiček a stejně tak i žeton dne, který otočí ranní stranou vzhůru.



Postava



Odemykání dovedností postavy. Po provedení některých akcí (poražení netvora, dokončení dobrodružství, použití některých zbraní) může hráčova postava získat žetony zkušenosti. Každý získaný žeton zkušenosti musí hráč umístit na strom dovedností. Pokud získá více žetonů zkušenosti, může je rozdělit a rozmístit je na různé dovednosti.

První žeton může být umístěn na kteroukoli ze 3 základních dovedností na spodní straně stromu dovedností, poté se dovednosti odemykají postupně: Každá dovednost dovoluje získat dovednosti přímo nad ní (řídte se bílými šipkami).

V jedné partii nemusí hráč odemknout všechny dovednosti. Většinou to navíc ani není proveditelné. Dovednost je považována za odemčenou poté, co je na ní nashromážděn uvedený počet žetonů. Jakmile se tak stane, žetony zkušenosti hráč odevzdá do zásoby a získá svitek dané dovednosti na svoji podložku. Tato dovednost začne platit hned po skončení hráčova tahu.

Pokud dovednost není plně odemčená, není možné naučit se navazující dovednosti. Každá z dovedností upravuje obecná pravidla hry. Kdykoli je třeba rozhodnout, které pravidlo platí, přednost má přetrvávající schopnost netvora a poté dovednost postavy (s jedinou výjimkou, viz Zlodějka, str. 22).

Akce týkající se umísťování žetonů zkušenosti nebo získávání nových dovedností může hráč provést až po ukončení svého tahu a předání žetonu aktivního hráče, musí je ovšem dokončit dříve, než skončí tah následujícího hráče.

Žeton omráčení

Počet žetonů zkušenosti nutný k odemčení dovednosti

Lze se naučit

Odemčená dovednost

Lze se naučit

Základní dovednost

Omráčení

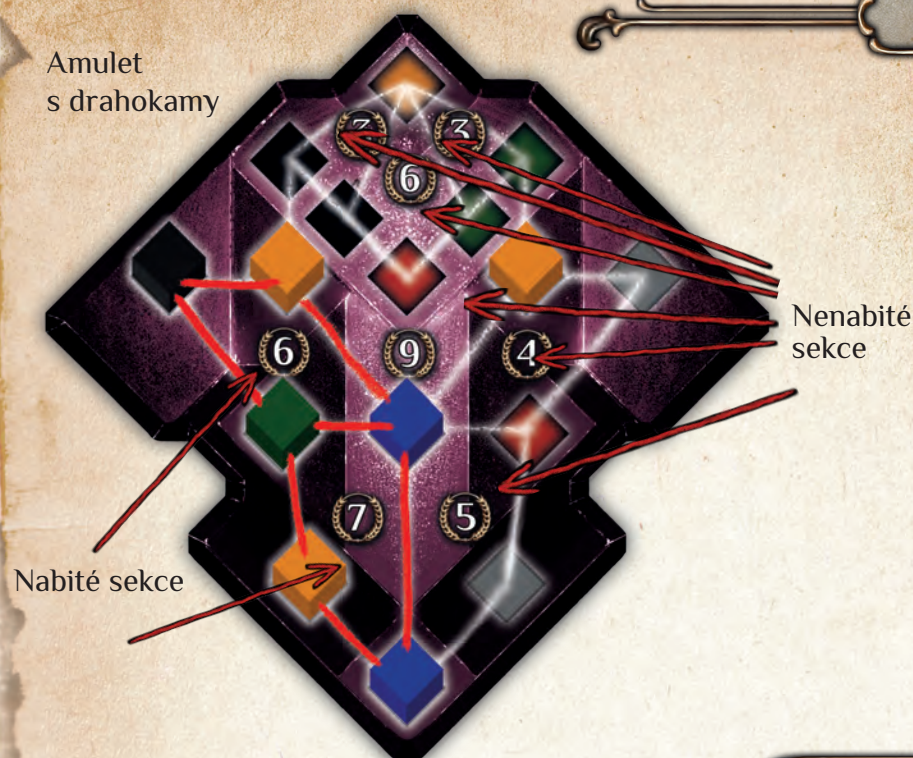


Při boji s netvory nebo kvůli jejich schopnostem může hráč přijít o všechno zdraví (z jeho podložky postavy jsou odstraněny všechny). Tento hráč získá žeton omráčení, za který v případě kompetitivní varianty ztratí na konci hry 5 bodů moci.

Pokud byl hráč omráčen, zároveň ztratí polovinu svých mincí (zaokrouhleno nahoru), úplně si obnoví zdraví a umístí figurku své postavy na hostinec. Ve svém příštím tahu nemusí platit za přechod přes řeku (viz výše).

Amulet

Amulet
s drahokamy



Amulet je jedním z hlavních zdrojů bodů moci postavy. Používáním některých zbraní, akcí lokací nebo koupí lektvarů může hráč získávat drahokamy. Ty pak umístí buď na pole amuletu odpovídající barvy, nebo mimo svoji podložku. Hráč se musí rozhodnout, kam drahokamy umístí, do začátku svého příštího tahu. Každé pole může obsahovat jenom drahokam odpovídající barvy, s výjimkou šedých polí. Ta není potřeba plnit (obsahují stříbrné krystaly, které postava vlastní už od začátku hry).

Pokud je některá sekce amuletu plně obklopena drahokamy, je považována za nabitou. Na konci hry každá nabitá sekce přinese svému majiteli uvedený počet bodů moci. Pokud alespoň jeden z drahokamů obklopujících sekci chybí, není sekce považována za nabitou. Jeden drahokam může nabíjet několik sekcí.

Pokud hráč získá drahokam a nechce (nebo nemůže) ho umístit na podložku, položí ho mimo ni. Na konci hry získá hráč za každý neumístěný drahokam jeden bod moci. Navíc mohou být neumístěné drahokamy vyměněny na *Pouti* (viz níže).

Zbraně, pomocníci a kouzla




Připravená
zbraň



Poškozená
zbraň

Mnohé akce na lokacích vyžadují využití žetonů zbraní (dále označovaných jako zbraně). Po použití se zbraň poškodí a nemůže být použita k dalším akcím. Použitou zbraň si hráč otočí poškozenou stranou nahoru. Hráči mohou zbraně opravit akcemi lokací (nebo použitím svých dovedností).



Poškozené zbraně () lze opravit v následujících lokacích: *Pout'*, *Věž mágů*, *Vesnice* a *Loupežnická bouda*. Každá z postav disponuje také dovednostmi vztahujícími se k opravování zbraní.

Kdykoli hráč získá novou zbraň odemknutím dovednosti, získá ji připravenou stranou vzhůru.



Využití některých zbraní nebo pomocníka poskytuje svým majitelům různé výhody.



Mince. Jakmile hráč použije žeton s tímto symbolem, získá jednu minci.



Zkušenosti. Jakmile hráč použije zbraň s tímto symbolem, získá jeden žeton zkušenosti. Ten umístí na svoji podložku (viz Postava, str. 9).



Srdce. Jakmile hráč použije zbraň s tímto symbolem nebo kněze, obnoví si jedno zdraví (tedy umístí jeden žeton zdraví na místo na svoji podložce).




Drahokam. Jakmile hráč použije zbraň s tímto symbolem nebo rytíře, získá jeden drahokam vyobrazený na kartě dobrodružství nebo netvora, pokud nebyl při akcích s touto kartou zakryt. Drahokam si hráč umístí na svůj amulet nebo vedle podložky (viz Amulet výše). Je-li v důsledku akcí hráče symbol drahokamu na kartě zakryt, hráč drahokam nedostane, i když zbraň s takovým symbolem použil.







Pokud hráč použije více žetonů se stejným symbolem, získá odměnu za každý z nich (tedy když použije dvě zbraně s drahokamy, může získat dva drahokamy).





Boj s netvorem

Boj s netvorem je hlavní akcí, která hráčům přináší body moci a pomáhá odemykat dovednosti a sbírat drahokamy do jejich amuletů. S běžnými netvory hráči bojují v *Doupěti* a *Panství*, s bájnými netvory v *Kobkách*. Akce v ostatních lokacích jsou v podstatě přípravou na boj s netvory.

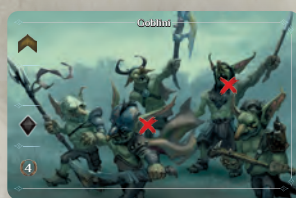
Než boj začne (tj. před odhalením karty netvora), musí se hráč rozhodnout, které dva žetony zbraní bude během tohoto boje používat. Může použít až dva žetony zbraní, ale ne více. Jakmile se hráč rozhodne, předá žeton aktivního hráče  po směru hodinových ručiček.

Po odhalení karty netvora se hráč může rozhodnout použít libovolné dostupné lektvary  a kouzla , a zvýšit tak svoji šanci na úspěch.

Navíc v *Doupěti* může použít bohatýra  a v *Panství* mnicha  (podrobnosti jsou uvedeny v popisu lokací).

Pro poražení netvora musí hráč svými dostupnými žetony (viz níže) zakrýt všechny čtverce se symbolem . Je také vhodné zakrýt co nejvíce symbolů , jelikož po skončení boje hráč ztratí tolik , kolik čtverců se symbolem  zůstane nezakrytých.

Netvoři 1. úrovně mají 2 čtverce se slabým místem, zatímco netvoři 2. úrovně a bájní netvoři mají 3 takovéto čtverce. Netvoři 2. úrovně přinášejí více bodů moci a způsobují větší zranění než netvoři 1. úrovně. Bájní netvoři způsobují ohromné množství zranění a není možné je porazit pouze dvěma zbraněmi, aniž by hráč nebyl omráčen.



Netvor 1. úrovně



Netvor 2. úrovně



Bájný netvor

Při umísťování žetonů zbraní musí hráč dodržovat následující pravidla:

1. Každý čtverec na žetonu odpovídá jednomu čtverci na kartě nebo přečnává mimo plochu karty. Žetony nelze umísťovat diagonálně ani tak, že čtverce zakrývají jen částečně. Navíc se zbraně nemohou překrývat.
2. Hráč může přemístit žetony, kolikrát se mu zlíbí. Nicméně nesmí měnit žetony zbraní, které si vybral před bojem.




Správně





Špatně



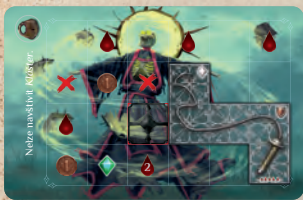
Špatně

3. Čtverce na kartě se symboly  nesmí být zakryty.

4. Čtverce slabých míst  na kartě nesmí být zakryty obrannými čtverci  na žetonech!



5. Čtverce na žetonech zbraní označené tímto symbolem ▲▲▲▲▲ musí být umístěny tak, aby se dotýkaly okraje karty (zvnějšku nebo zevnitř). Zde je několik příkladů umístění těchto žetonů:



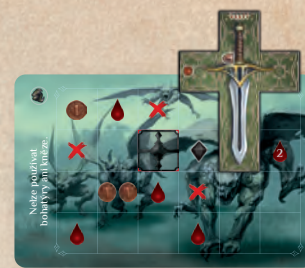
Správně –
čtverec na okraji



Správně – čtverec
přečnává okraj o 1



Špatně – čtverec je
uvnitř karty netvora



Špatně – čtverec je vně karty
netvora a nedotýká se okraje karty

Po skončení boje, tedy poté, co hráč umístí žetony na kartu netvora, musí dát ostatním hráčům vědět. Hráč po jeho pravici zkontroluje, zda je vše v pořádku.

Po skončení boje postava okamžitě ztratí počet odpovídající počtu nezakrytých symbolů . Některé žetony zbraní nebo lektvarů mohou naopak zdraví postavy zvýšit.

Například postava se 3 body zdraví dostane 7 zranění, ale v boji využila lektvar zdraví (+3 zdraví) a 2 žetony se symbolem . Ztratila tedy 7 bodů zdraví, ale získala 5. Boj tedy ukončí s 1 bodem zdraví.

Pokud se zdraví postavy (po udělení zranění a vyhodnocení efektů zbraní a lektvarů) sníží na 0 nebo méně, je postava omráčena (viz Omráčení, str. 9).

Boj může skončit jedním ze 4 výsledků: **vítězství**, **vzájemné zničení**, **ústup** nebo **porážka**.

Vítězství

Pokud hráč zakryl veškerá a jeho postava nebyla omráčena, v boji zvítězil. Získá tedy:

- ▶ **Mince:** jednu za každý symbol mince, která na kartě zůstala nezakryta (pokud je zakryta žetonem, hráč za ni nic nezíská).
- ▶ **Žetony zkušenosti:** jeden za porážení netvora 1. úrovně; dva za porážení netvora 2. úrovně (za porážení bájných netvorů postavy nezískávají zkušenosti).
- ▶ **Kartu netvora** coby trofej (na konci hry každá trofej přináší body moci dle uvedeného čísla, např.: 3).
- ▶ **Navíc**, pokud hráč využil odpovídající zbraň, může získat drahokam netvora , žetony zkušenosti nebo mince v závislosti na použitých zbraních (viz Zbraně, str. 10).

Porážení bájného netvora hráči přinese libovolný drahokam, použije-li zbraň, která to umožňuje.


Vzájemné zničení




Pokud hráč zakryl veškerá a byl přitom omráčen (viz výše), podařilo se mu netvora zničit. Získá kartu netvora coby trofej a odpovídající žetony zkušenosti.

Nezapomínejte, že za bájně netvory hráči nedostávají žetony zkušenosti.



Hráč ale za netvora nezíská mince ani odměny za použité zbraně.

Ústup

Pokud hráč nezakryl všechna  a nebyl omráčen (viz výše), netvora neporazil. Nedostane žádné odměny (karty, mince ani zkušenosti).

Pokud hráč využil odpovídající zbraně, může získat drahokam netvora , žetony zkušeností  nebo mince  v závislosti na použitých žetonech (viz Ostatní zbraně, str. 10). Karta netvora je poté odložena.




Porážka

Pokud hráč nezakryl všechna  a byl omráčen  (viz výše), nezíská nic. Karta netvora je poté odložena.

Nehledě na výsledek boje budou využité lektvary a kouzla vráceny do zásoby (tedy umístěny na odpovídající pole na plánu). Využité zbraně budou poškozeny (viz výše).

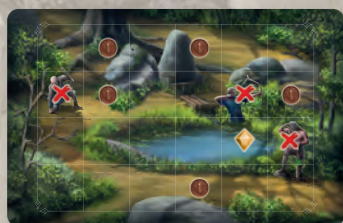
Výprava za dobrodružstvím

Výprava za dobrodružstvím je akce, kterou lze provést na *Hradě* nebo v *Loupežnické boudě*. Dobrodružství probíhá podobně jako boj s netvorem, nicméně jej může vyřešit více hráčů (z nichž každý přispěje ve svém tahu).

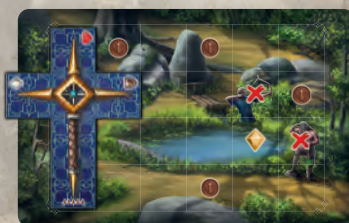
Při výpravě za dobrodružstvím musí hráč umístit právě jednu zbraň na kartu dobrodružství a dodržet přitom stejná pravidla jako při boji s netvorem. Navíc, pokud hráč využije odpovídající zbraně, může získat drahokam , žetony zkušeností  nebo mince  dle využitého žetonu (viz Zbraně, str. 10).

Jelikož je při výpravě možné položit pouze jeden žeton, většinou nelze dobrodružství dokončit v jednom tahu. Je však možné využít také žetony kouzel, lektvarů nebo dovedností postav (viz níže).

Je také možné umístit žeton, aniž by překryl jakékoli slabé místo na kartě.



Karta dobrodružství



Tah prvního hráče



Tah druhého hráče –
dobrodružství je dokončeno!

Dobrodružství se považuje za dokončené, jakmile jsou zakryty všechny symboly slabých míst. Poté všichni hráči, kteří umístili zbraň na kartu, získají mince dle počtu zbývajících nezakrytých symbolů mincí.

Hráči si vezmou zpět své zbraně využitě na výpravu za dobrodružstvím; tyto zbraně budou poškozeny. Použitá kouzla a lektvary vrátí do zásoby (tj. umístí k okraji herního plánu vedle odpovídajících lokací). Kartu dobrodružství umístí naspod balíčku dobrodružství. Jakmile je dobrodružství dokončeno, vezmou hráči vrchní žeton z hromádky žetonů vylepšení a umístí jej na odpovídající pole na herním plánu. Vylepšení nahrazuje původní schopnost lokace. Všechny tyto žetony učiní lokace užitečnějšími (pro podrobnosti viz Lokace, str. 14).

Lokace

Akce dostupné hráči v jeho tahu jsou určeny zvolenou lokací. V každém tahu hráč přemístí figurku své postavy do zvolené lokace. Zůstat ve stejné lokaci není dovoleno. Některé dovednosti postav mohou pro tyto postavy akce v některých lokacích zvýhodnit, zatímco vylepšení lokací dokončením dobrodružství na *Hradě* zvýhodní tyto lokace pro všechny postavy.

Hrad



Hráč provede akci *Výprava za dobrodružstvím* a získá 1 žeton zkušenosti.



Vylepšení: Hráč provede akci *Výprava za dobrodružstvím* a získá 1 žeton zkušenosti a 2 mince.

Pouť



Hráč opraví 3 své poškozené zbraně. Pokud má poškozených zbraní více, zvolí si, které opraví.

Navíc na *Pouti* může vyměnit 1 drahokam za jiný drahokam ze zásoby. Měnit může jen drahokamy neumístěné v amuletu. Po výměně může nově získaný drahokam umístit na svůj amulet (viz Amulet, str. 10).







Vylepšení: Hráč opraví všechny své poškozené zbraně.

Panství



Hráč bojuje s netvorem umístěným vedle *Panství*. Pokud vedle *Panství* žádný není, hráč si nemůže zvolit boj s jiným netvorem. Pokud se jich vedle *Panství* nachází více, hráč si zvolí, se kterým bude bojovat.


Při boji v *Panství* hráč může využít mnicha  (mnich se používá stejně jako zbraň).


Vylepšení: Při boji v *Panství* hráč může využít kněze  (tj. mnicha otočeného druhou stranou vzhůru). Tento žeton má schopnost . Při jeho použití hráč při boji s netvorem v *Panství* získá  navíc.

Kobky



V *Kobkách* hráč musí bojovat s bájným netvorem. Na rozdíl od běžných netvorů hráč před bojem nevidí slabá místa netvora. Protože hráč musí zvolit zbraně už před bojem, činí to boj složitějším.

Za porážení bájného netvora hráč získá jeho kartu coby trofej (12 bodů moci) a může též získat drahokam  dle svého výběru. Nicméně za porážení bájného netvora nedostane žetony zkušeností.

Bájní netvoři mají vždy 3 slabá místa a udělují nejvíce zranění ve hře. Dále jsou na jejich kartách 2 symboly , které nesmí být zakryty žádným žetonem (zbraněmi, kouzly ani pomocníky, jako jsou bohatýři a mniši).

Vylepšení: Zbraně si může hráč zvolit až poté, co je odhalena karta netvora. Tím pádem si hráč nejdříve zvolí, že přijde do *Kobek*, poté odhalí kartu netvora a nakonec vybere zbraně. Není však dovoleno odhalit kartu bájného netvora před příchodem do *Kobek*.

Vesnice



Hráči zburlují místní domobranu, aby překazila nájezd netvorů a zahnila všechny netvory umístěné poblíž *Vesnice* (podrobnosti o tom, jak se tam ocitnou, viz *Noc*, str. 8, a *Boj s netvorem*, str. 11). Příslušné karty netvorů opustí hru a jsou odloženy na zvláštní balíček.

Po zahnutí netvorů hráč získá 1 drahokam vyobrazený na kartě jednoho ze zahnaných netvorů. Pokud zde byli 4 či více netvorů, hráč získá 2 drahokamy. Hráč nemůže získat drahokam, který nebyl vyobrazen na kartě netvora, ani získat dva drahokamy stejné barvy, pokud byl na kartách vyobrazen jen jeden drahokam dané barvy.


Navíc si hráč ve *Vesnici* opraví jednu svoji poškozenou zbraň. Hráči mohou *Vesnici* navštívit, i když zde nejsou žádné karty netvorů.



Vylepšení: Ve *Vesnici* si hráč opraví 2 své poškozené žetony zbraní.

Doupě



Hráč bojuje s netvorem umístěným poblíž *Doupěte*. Pokud u *Doupěte* žádný netvor není, hráč si nemůže zvolit boj s jiným netvorem. Pokud se jich u *Doupěte* nachází více, hráč si zvolí, se kterým z nich bude bojovat.

Při boji v *Doupěti* hráč může využít bohatýra  (bohatýr se používá stejně jako zbraň).

Vylepšení: Při boji v *Doupěti* hráč může využít rytíře  (bohatýr otočený druhou stranou vzhůru). Rytíř má schopnost . Při jeho použití hráč za porážení netvora z *Doupěte* získá drahokam.

Loupežnická bouda



Dovoluje provést až 3 různé akce v libovolném pořadí. Provedení každé z těchto akcí stojí 1 minci. Každou akci může hráč při návštěvě *Loupežnické boudy* provést pouze jednou.

1. Opravit si 1 svoji poškozenou zbraň.
2. Obnovit si 2 zdraví.
3. Zúčastnit se *Výpravy za dobrodružstvím* na *Hradě* (viz str. 14).

Důležité! Při dokončení dobrodružství navštívením *Loupežnické boudy* hráč nezíská zkušenosti za samotné dobrodružství, může ovšem získat zkušenosti použitím odpovídající zbraně.

Vylepšení: Oprava zbraně je nyní zdarma.

Věž mágů



Hráč si během jedné návštěvy může zakoupit až 3 žetony kouzel, které se liší cenou (za 3, 4 nebo 5 mincí). Nelze zakoupit více kouzel se stejnou cenou. Při nákupu 3 kouzel ve stejném tahu hráč navíc získá zelený drahokam.

Pokud jsou všechna kouzla za konkrétní ceny již vyprodána, nelze je v tomto tahu koupit. Počet kouzel ve hře je omezen (viz Příprava hry, str. 2).

Kouzla jsou umístěna vedle hráčovy podložky. Mohou být spolu se zbraněmi použita při boji s netvorem nebo při výpravě za dobrodružstvím. Po použití jsou vrácena zpět na herní plán poblíž Věže mágů. Kouzlo za 3 mince zakryje 2 čtverce na kartě netvora (nebo dobrodružství), kouzlo za 4 mince zakryje 3 čtverce a kouzlo za 5 mincí zakryje 4 čtverce.

Navíc si hráč ve Věži mágů opraví jednu svoji poškozenou zbraň.

Vylepšení: Sleva 2 mince na jeden nákup (jednou za návštěvu, nesčítá se při nákupu více kouzel).

Klášter



Zdraví hráčovy postavy je zcela obnoveno. Na podložku postavy hráč doplní všechny žetony . Navíc si může koupit 1 lektvar.

Pokud v Klášteře nejsou lektvary (všechny už byly rozebrány hráči), nelze v tomto tahu žádné koupit. Celkový počet lektvarů ve hře je 5 (viz sekce Příprava hry).

Při nákupu některých lektvarů hráč navíc získá 1 drahokam.






Tento drahokam musí hráč okamžitě umístit buď na svůj amulet, nebo vedle své podložky.

Vylepšení: Sleva 2 mince na nákup lektvaru.

Ukončení hry a určení vítěze v kompetitivní variantě

Po skončení posledního kola každý hráč spočítá své body moci. Ty získává následovně:

- ▶  za karty netvorů,
- ▶  za nabitě sekce svého amuletu (viz Amulet, str. 10).

K tomu  za:

- ▶ každých zbývajících 5 mincí,
- ▶ každou svoji připravenou (nepoškozenou) zbraň,
- ▶ každý jím koupený a nevyužitý lektvar a kouzlo,
- ▶ každý jím získaný drahokam neumístěný na amuletu,
- ▶ každé 2 žetony zkušeností na dovednostech v horním řádku na své herní podložce.

Nakonec každý hráč ztratí 5 bodů za každý žeton omráčení, který během hry získal.

Hráč s nejvíce body moci se stává vítězem hry.

V případě remízy vyhrává hráč s nejvíce drahokamy. Pokud stále trvá remíza, zvítězí hráč s nejvíce mincemi. Pokud stále není určen vítěz, remíza je rozhodnuta ve prospěch *Kazatele*, dále *Svatého rytíře*, následně *Lovce* a případně *Čarodějky*.

Dodatky

Ve většině případů budou hráči moci odehrát hru, aniž by tuto kapitolu četli, pokud však během hry nastane nejasná situace, hráči postupují podle pravidel popsaných v této kapitole.

Pokuta za porušení pravidel boje

Pokud některý z hráčů odhalil kartu před zvolením zbraní (a porušil tak pravidla), zvolí za něj zbraně hráč po jeho levici. Vždy to musí být takové zbraně, které zakryjí nejméně čtverců na kartě netvora.

Pokud bylo zjištěno, že ve chvíli, kdy se hráč rozhodl ukončit boj (nebo i později), byly zbraně na kartě netvora umístěny nesprávně, tyto zbraně jsou z karty odstraněny a do boje se nezapočítávají. Takto odstraněné zbraně nejsou poškozeny.

Druhy lektvarů a jejich schopnosti

Všechny lektvary jsou na jedno použití, po kterém se odkládají (tj. vracejí zpět na své místo u Kláštera).



Lektvar vynalézavosti (3 mince): Odlož, aby sis vypůjčil 1 poškozenou zbraň jiného hráče. Tato zbraň musí být ihned využita v boji. Využij ji připravenou stranou nahoru. Zbraň může být využita spolu s dalšími zbraněmi zvolenými pro tento boj. Po boji ji vrať jejímu majiteli poškozenou. Tento lektvar nezabraňuje majiteli zbraně, aby ji opravil a použil ve svém tahu. Pokud ji její majitel potřebuje použít, nejprve dokonči svůj boj a poté zbraň vrať jejímu majiteli.



Lektvar alchymie (2 mince): Odlož, když jiný hráč získává drahokam. Získáš drahokam stejné barvy.



Lektvar bytelnosti (4 mince): Při jeho koupi získáš navíc červený drahokam. Odlož tento lektvar namísto poškození jedné zbraně po jejím použití.



Lektvar vědomí (5 mincí): Odlož, pokud by mělo dojít k omráčení tvé postavy. Postava není omráčena a zůstane jí 1 zdraví. Tento lektvar může být využit při boji s netvorem nebo z jakéhokoli jiného důvodu.



Lektvar plížení (2 mince): Odlož a zruš tím netvorovu schopnost (pouze pro sebe). Navíc získáš netvorův drahokam. Tento lektvar můžeš použít, i pokud je netvorova schopnost přetrvávající nebo by ti neublížila.



Lektvar bohatství (1 mince): Odlož po boji s netvorem při vyhodnocování výsledku boje. Pokud máš v boji získat jakékoli mince, získáš jich dvojnásobné množství.



Lektvar hbitosti (4 mince): Při jeho koupi získáš navíc modrý drahokam. Odlož tento lektvar pro použití zbraně navíc (k těm, které dovolují pravidla). Tato zbraň musí být ihned použita, a to v boji nebo při **Výpravě za dobrodružstvím**.



Upíří krev (5 mincí): Při koupi získáš navíc černý drahokam. Odlož tento lektvar v **nocí** a obnov si 4 zdraví. Každý z ostatních hráčů ztratí 1 zdraví. Upíří krev lze využít pouze v **nocí**, a to i ve chvíli, kdy se spouští schopnosti netvorů. Použití tohoto lektvaru může omráčit jiné postavy.



Lektvar moudrosti (2 mince): Odlož tento lektvar, když máš vyhrát boj, ale nemáš získat drahokam. Získej 2 žetony zkušenosti. Tento lektvar můžeš využít v jakémkoli případě, kdy nemáš získat drahokam (např. když nebyl na kartě, nebyla využita zbraň, díky které bys jej získal, když byl zakryt atd.). Proto, abys tento lektvar využil, však nemůžeš získat drahokamu odmítnout.



Lektvar zdraví (4 mince): Při jeho koupi získáš navíc žlutý drahokam. Odlož jej a obnov si 3 zdraví. Tento lektvar lze využít i v průběhu vyhodnocení výsledků boje nebo při vyhodnocování schopnosti netvora.

Dovednosti postav

Každá z dovedností postav poskytuje způsob, jak obejít obecná pravidla hry. Kdykoli je třeba rozhodnout, které pravidlo platí, přednost má dovednost postavy. Všimněte si ovšem, že přetrvávající schopnosti netvorů (například zablokování uzdravovacích dovedností) přebijí i hráčské dovednosti (s jedinou výjimkou, viz Zlodějka, str. 22).

Všechny **noční** dovednosti se vyhodnocují v pořadí daného tahu (počínaje držitelem žetonu dne), a to dříve, než se začnou vyhodnocovat schopnosti netvorů.

Kazatel



Jednou za den můžeš ztratit 2 , abys mohl uzavřít 1 na kartě netvora.

Můžeš dobrovolně ztratit 2 zdraví, a uzavřít tak jeden ze čtverců slabých míst na kartě netvora. Na uzavření čtverce i označení využití dovednosti na podložce využij žetony zkušeností ze zásoby. Ve fázi **noční** žeton z podložky sejmí.

V **noční** všichni hráči získají 1 a získají 2 .

Tato dovednost je pasivní (funguje neustále od chvíle, kdy ji postava získá). Každá postava ve hře (nehlédě na to, kolik jich je) si v **noční** obnoví 1 zdraví. Získáš navíc 2 mince ze zásoby.

Na **Hradě** můžeš využít .

Při **Výpravě za dobrodružstvím** můžeš využít poškozenou zbraň namísto připravené. Zbraň využij připravenou stranou nahoru. Tato schopnost neplatí v **Loupežnické boudě**.

Při boji s **bájným netvorem** použij žeton kněze.

Tato dovednost ti umožňuje využít žeton kněze při boji s **bájným netvorem** v **Kobkách**. Můžeš žeton kněze využít, i když ještě nebyl vylepšen z mnicha.

Čarodějka



Použij
1 nevyužitou .
a zbraň tak netvora.

Můžeš poškodit jednu svoji zbraň pro zakrytí jednoho čtverce slabého místa. Pro označení využij žeton zkušeností ze zásoby. Takto můžeš poškodit zbraň, která nebyla zvolena pro tento boj, a můžeš takto poškodit nanejvýš jednu svoji zbraň za boj. Pro účely této dovednosti nelze využít zbraně, které byly již před začátkem souboje poškozené.

Na dokončení
dobrodružství
můžeš využít
2 .

Tato dovednost ti dovoluje dokončit dobrodružství bez pomoci ostatních postav. Pořád získáváš také další odměny z použitých zbraní. **Např. pokud Čarodějka využije dvě zbraně s drahokamy, získá z karty dobrodružství 2 drahokamy.**

Při boji **večer**
se 1 z tvých
nepoškozuje.

Po boji (jen ve fázi **večera**) si můžeš z karty vrátit jednu svoji zbraň připravenou stranou nahoru. Musí se jednat o zbraň využitou v tomto boji.

Při boji s bájným
netvorem neplatí
 na tvých .

Tato dovednost ruší všechna omezení štítu na tvých zbraních v případě boje s bájnými netvory. Na boj s běžnými netvory nemá vliv.

Lovec



Večer můžeš
zaplatit 2
a zranit netvora.

Během fáze **večera** (ale ne **ráno** ani v **noci**) můžeš do zásoby vrátit 2 mince a zakrýt 1 čtverec slabého místa netvora. Pro zakrytí tohoto čtverce využij žeton mince.

V **noci** můžeš
bojovat s jedním
ze zbývajících
netvorů.

V **noci** máš akci navíc: můžeš bojovat s jakýmkoli ze zbývajících netvorů v **Doupěti**, **Panství** nebo **Kobkách** (i s bájnými netvory). Můžeš si zvolit jakéhokoli dostupného netvora. S bojem ti nepomohou mniši ani bohatýři, nehledě na lokaci. Pokud v žádné lokaci nejsou netvoři, tuto dovednost nemůžeš využít.

Při plnění
dobrodružství se
ti nepoškozuji .

Žetony zbraní z dobrodružství se ti vrátí připravenou stranou nahoru. Dokud není dobrodružství dokončeno, jsou ale stále nedostupné.

Na **Pouti**
získej 1 za
každého tebou
poraženého
netvora.


Při návštěvě **Pouti** můžeš ukázat ostatním hráčům libovolné množství karet netvorů (rubem vzhůru) tebou poražených během této hry. Za každou ukázanou kartu získáš 1 minci ze zásoby. Tyto karty neodkládej a při příští návštěvě **Pouti** můžeš pro tuto schopnost využít stejné karty.

na tvé
neplatí.



Tato dovednost ruší všechna omezení štítu na tvých zbraních při boji s jakýmkoli netvorem.

Svatý rytíř



Když bojuješ ráno, získáš .


Pokud bojuješ **ráno**, vždy získáš žlutý drahokam – i v případě prohry. Tento drahokam získáš v kroku výběru zbraní.

Jednou za kolo můžeš ztratit 2 , abys mohl opravit 1 svoji .


Můžeš ztratit 2 zdraví, a opravit tak jednu svoji poškozenou zbraň. Tuto dovednost můžeš použít jednou v každé fázi **rána**, **večera** a **noci**. Tuto dovednost nemůžeš využít, pokud by tě měla omráčit.

Používej žetony rytíře a kněze.

S touto schopností vždy využíváš rytíře a kněze – neohledně na to, zda již byli vylepšeni. Kněze využíváš pouze v **Panství** a rytíře pouze v **Doupěti**.

V **noci** můžeš položit  na dobrodružství.



Tato dovednost ti dovoluje v **noci** provést další akci: **Výpravu za dobrodružstvím**. Zbraně poskytují i další výhody jako obvykle. Pokud díky této dovednosti dobrodružství dokončíš, vyhodnotíš navazující kroky dle příslušné sekce pravidel. Pokud na **Hradě** nejsou žádná dobrodružství, tuto dovednost nelze použít. Za použití této dovednosti nedostáváš žádné výhody plynoucí z návštěvy **Hradu**.

Při boji s bájným netvorem můžeš použít 3 .


Třetí zbraň musí být rovněž připravená. Umisťuje se a poskytuje výhody dle běžných pravidel.

Zlodějka





V **noci** můžeš zaplatit 2 , a opravit si 1 .


Ve fázi **noci** můžeš zaplatit 2 mince, a opravit tak 1 svoji zbraň. Opravit takto více zbraní není dovoleno.

V **Loupežnické boudě** platíš o 2  méně.

Tato dovednost poskytuje celkovou slevu 2 mince v **Loupežnické boudě**, neohledně na počet zvolených akcí. Pokud využiješ pouze jednu z akcí, přebývajících mincí nedostaneš.

Když bojuješ **večer**,  na tvých  neplatí.

Tato dovednost ruší všechna omezení štítu na tvých zbraních při boji s netvory ve fázi **večera**.

V **noci** získáš .

V **noci** získáš ze zásoby libovolný drahokam.

V **Kobkách** můžeš bojovat s vrchním netvorem z balíčku.

Tato schopnost ti dovoluje bojovat s bájným netvorem, i když se v **Kobkách** žádný nenachází. Pokud je balíček bájných netvorů prázdný, tuto dovednost nelze použít.

Schopnost netvora na tebe neplatí.

Tato dovednost ti umožňuje ignorovat jakoukoli schopnost netvorů, a to včetně přetrvávajících schopností.

Kooperativní varianta

Pravidla pro kooperativní variantu jsou vesměs stejná jako pro kompetitivní variantu, nicméně zde existuje několik zásadních rozdílů. Hráči musí společně vyřešit úkoly a zároveň každý hráč musí splnit svoji přísahu. Na kartách úkolů a přísah jsou uvedeny zvláštní podmínky, za kterých tyto karty opustí hru; karty úkolů navíc uvádějí podmínky, za kterých hráči prohrají. Tato varianta hry navíc dobře funguje i pro sólovou hru.

V kooperativní variantě nezáleží na tom, kdo nastřádal nejvíce bodů moci, nicméně hráči stále sbírají karty poražených netvorů coby trofeje do své zásoby. To totiž může ovlivnit některé schopnosti netvorů a dovednosti postav.

Příprava kooperativní varianty

1. Zvolte obtížnost hry výběrem karet úkolů: V každé hře budou použity 3 karty úkolů (označené A, B a C). Číslo u těchto písmen značí úroveň obtížnosti. Například A0 je nejjednodušší úkol ve své kategorii, zatímco A2 je ten nejtěžší. Součet čísel ukazuje celkovou složitost hry: 0 až 6. Pro první hru doporučujeme úroveň 0.

Úkoly představují podmínky sdílené všemi hráči. Na jejich kartách je uvedeno, jak se jich zbavit i za jakých okolností hráči prohrají.

2. Otočte náhodnou kartu příběhu. Přečtěte text na přední straně a poté kartu umístěte druhou stranou vzhůru poblíž herního plánu. Ke kartě příběhu umístěte zvolené karty úkolů podle šipek: kartu A k pravému hornímu rohu, kartu B vlevo uprostřed a kartu C k pravému spodnímu rohu. Přečtěte text na kartách v následujícím pořadí:

- a. Sekce A na kartě příběhu
- b. Text na zadní straně úkolu A
- c. Sekce B na kartě příběhu
- d. Text na zadní straně úkolu B
- e. Sekce C na kartě příběhu
- f. Text na zadní straně úkolu C



Poté otočte všechny karty úkolů a přečtěte na nich vypsané podmínky.

Určete počet bájných netvorů v balíčku podle podmínek karty úkolu B. Zbylé bájný netvory vraťte do krabice – v této partii nebudou použiti. Můžete navíc zvýšit obtížnost nad úroveň 6 přidáním dalších bájných netvorů do balíčku před začátkem hry.

Určete počet žetonů omračení pro tuto partii podle podmínek karty úkolu C. Vedle této karty úkolu umístěte dané množství žetonů.

3. Každému hráči rozdejte 2 přísahy. Hráči je odhalí.

Podmínky na kartě přísahy může splnit jen její majitel. Pokud kterýkoli z hráčů nestihne ve hře splnit ani jednu ze svých přísah, všichni hráči prohrávají, nehledě na to, zda byly odstraněny všechny úkoly. Jakmile hráč splní podmínku zobrazenou na jedné ze svých přísah, obě přísahy okamžitě odloží. Hráč tedy musí splnit pouze jednu přísahu dle své volby.

Pro splnění přísahy musí hráč splnit pokyny napsané na kartě. Zvláštní akce přísahy provádí hráč navíc k hlavní akci v lokaci, v níž se nachází. Některé přísahy vyžadují provádění běžných akcí v lokacích nebo provádění akcí v *noc*.

Přísaha například říká, že hráč musí v noci poškodit dvě své zbraně. To znamená, že hráč musí mít na začátku noci připravené dva žetony zbraní a pro splnění přísahy je musí otočit poškozenou stranou nahoru.

Dále hru připravujte jako pro kompetitivní variantu.

Interakce mezi hráči

V kooperativní variantě hráči mohou:

1. Spolu mluvit a domlouvat se na akcích, které provedou.
2. Předávat si mezi sebou mince, kouzla, lektvary a drahokamy (s výjimkou těch, které již mají umístěny ve svém amuletu).
Aby si mohli hráči mezi sebou předávat předměty, musí se nacházet na stejné lokaci před tím nebo po tom, co provedou akci lokace. S předáním musí souhlasit oba hráči.

Pamatujte, že hráči nemohou sdílet své zdraví, zkušenosti, osobní zbraně ani drahokamy z amuletu.

Hráči se mohou domluvit, že udělají něco v budoucnu, nicméně je nic nenutí dodržet slovo.

Doplnění dobrodružství a bájných netvorů na začátku večera

Pokud nejsou v kooperativní variantě na začátku **večera** na plánu bájných netvorů nebo dobrodružství, doplní hráči na odpovídající místa nové karty. Díky tomu mohou hráči každý den zničit až 2 bájných netvory a vydat se až na 2 dobrodružství.

Konec hry

Hra končí, jakmile na konci kola nejsou ve hře žádné úkoly ani přísahy, nebo jakmile skončí poslední kolo hry.

Výhra v kooperativní variantě

Hráči vyhrávají, pokud odloží všechny karty přísah a úkolů.

Odložení karet úkolů

Kartu úkolu mohou hráči odložit ihned, jakmile splní její podmínky. Jakmile je karta odložena, už neplatí její podmínky pro prohru hráčů. Hráči se mohou rozhodnout neodložit kartu úkolu, aby získali čas na odložení karet přísah, ale v tomto případě podmínky prohry hráčů na kartě úkolu stále platí.

A. Nabijte X sekcí na amuletech, abyste tuto kartu odložili. Na splnění této podmínky musí hráči nabít odpovídající počet sekcí. Nezáleží na počtu bodů moci, které sekce poskytují. Nezáleží ani na tom, kteří hráči sekce nabijí. Počet požadovaných sekcí závisí na počtu hráčů a náročnosti daného úkolu.

Tip: Na karty úkolů typu A umísťujte drahokamy nebo jiné žetony, a zaznačte si tak průběh jejího plnění.

B. Porazte všechny bájných netvory. Pro splnění této podmínky musí hráči bojovat se všemi bájnými netvory v balíčku vytvořeném na začátku hry. Každý boj musí skončit porážkou netvora, tedy všechny čtverce slabých míst musí být hráčem zakryty.

Karty úkolů C0, C1 a C2 jsou automaticky odloženy, když jsou odloženy karty A a B.

Prohra v kooperativní variantě

Jakmile je splněna jakákoli podmínka prohry hráčů na kterékoli z karet úkolů, všichni hráči okamžitě prohrávají. Prohrávají také, pokud po uplynutí určeného počtu dní zůstane ve hře alespoň jedna karta přísahy nebo úkolu.


Podmínky prohry hráčů na kartách úkolů

A. **Pokud jsou na konci večera v Panství stále netvoři, hráči prohrávají hru.** Tato podmínka prohry se spustí ve chvíli, kdy jsou na Panství ještě karty netvorů a všichni hráči dokončili své tahy. Pokud se do Panství netvor vrátí v *noc*, hráči neprohrávají.

Tip: Pro odehnání netvora jej stačí napadnout. I když hráči nemají připravené zbraně, mohou obětovat svoji postavu a vzít si žeton omráčení, aby toto kolo neprohráli.

B. **Pokud se hráčům nepodaří porazit bájného netvora, okamžitě prohrávají.** Tato podmínka prohry se spustí ve chvíli, kdy hráč, který se rozhodl bojovat s bájným netvorem, nezvládl zakrýt veškerá slabá místa na kartě netvora. Samotné omráčení hráče tuto podmínku nespouští, nicméně může spustit podmínku úkolu typu C.

B. **Pokud jsou na začátku posledního dne v balíčku bájných netvorů ještě 3 karty nebo víc, hráči prohrávají.** Tato podmínka je navíc napsána na kartách úkolu typu B. Je tam proto, že v jednom dni nemohou hráči bojovat s více než dvěma bájnými netvory.

C. **Jakmile hráči získají svoje třetí (čtvrté) , prohrávají.** Tato podmínka se spustí, jakmile hráči dohromady nashromádkují uvedený počet žetonů omráčení. Je jedno, který z hráčů získal poslední žeton.

Skryté přísahy v kooperativní variantě

Tento způsob hry je určen zkušeným hráčům. V takové hře musí hráč splnit svoji přísahu pouze sám za sebe. To znamená, že se může stát, že hru vyhraji pouze někteří z hráčů. Pravidla pro odkládání přísah jsou stejná jako v základní verzi kooperativní varianty.

Během přípravy hry: Každý hráč dostane dvě karty přísahy, ale neodhaluje je.

Interakce mezi hráči: Hráči si navzájem nemohou ukázat přední strany svých karet přísahy. Hráči si s plněním přísah nemusí pomáhat. Hráč může o pomoc požádat, ale nikdo mu pomoci nemusí.

Konec hry: Jakmile jsou splněny podmínky všech karet úkolů, hra okamžitě končí. Hráči nemohou odmítnout odložit splněnou kartu úkolu, aby měli čas na plnění přísah. Hráči, kteří stihli odložit své přísahy, vyhrávají. Ostatní prohrávají.

Sólová hra

Sólová hra je druhem kooperativní varianty.

Připravte vše jako pro kooperativní variantu s následujícími výjimkami:

1. Odstraňte ze hry (tj. vraťte do krabice) veškeré karty netvorů označené jako 2+, 3+, 4+ a 5+.
2. Ke Klášteru položte všech 10 lektvarů.

Pravidla hry se mění následovně:

1. Ve fázi *úsvitu* do hry přijdou dva netvoři (jeden do *Doupěte* a jeden do *Panství*). Hra trvá osm dní.
2. Pokud na konci fáze *večera* v *Panství* zůstávají karty netvorů, hráč hru neprohraje (i když je to napsané na kartě úkolu).
3. Každý žeton lektvaru může být použit pouze jednou za hru. Po jeho použití musí hráč lektvar vrátit do krabice.

Zbývající pravidla (včetně podmínek výhry a prohry) jsou stejná jako v kooperativní variantě. **Například pokud hráč odloží veškeré úkoly, ale nesplní svoji přísahu, prohrává hru.**



Autoři hry: Alena Sokolovová a Vladimír Sokolov
Vývoj: Ivan Lašin, Ivan Tuzovsky, Andrej Kolupaev
Kreativní ředitel: Denis Plastinin
Ilustrace: Igor Savčenko, Nikita Rozhkov
3D Design: Alexander Savin
Design: Svetlana Argatová
Anglický překlad: Igor Kozlov
Vedoucí projektu: Roman Shamolin
Tvůrci hry by rádi poděkovali celé
testovací skupině Comrades Development.
Zvláštní poděkování za pomoc při vývoji hry patří následujícím lidem:
Ilia Dmytrenko, Pavel Erofeev, Danil Oborin, Kirill Philippov, Dmitry
Chernousov, Roman Makurin, Evgeniy Mikhaylov, Viktor Nevskiy, Jamil
Isimov, Galina Kirillova, Arseniy Kiselev, Nikolaj Kuzivanov, Alexej
Tsirulnikov.
Česká verze:
Překlad: Lukáš Wiesner
Grafická úprava: Vladimír Smolík
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
Redakce: Vladimír Smolík, Ondřej Kurka a Jan Březina



©Jet games studio 2021

