

Ve svitu půlměsíce

⚙️ *Steve Mathers* ✍️ *Navid Rahman*

Zatímco slunce vychází nad pouštěmi, řekami a oázami chalífátu, křehká rovnováha se hroutí. Jako jedna z mnoha soupeřících sil v zemi máte nyní příležitost změnit chod dějin a uchvátit veškerou moc pro sebe. Ctižádostivý Sultán trůní ve zlatém paláci, odkud dohlíží na budování úžasných architektonických skvostů. Rezervovaný Muršid potajmu podkopává ústřední instituce prostřednictvím rozsáhlé sítě agentů. Kočovní kmeny Nomáda rozsévají svár, aby zajistily práci pro své zkušené žoldnéře. Pustošivé síly Válečníka se valí přes celou zemi v honbě za příslibem kořisti. A Chalífa, tváří v tvář chaosu a nejistotě, se vojenskými silami snaží udržet řád. Podaří se vám úspěšně prosmýknout touto sítí rivality a vyšvihnout se na výsluní, nebo se budete handrkovat se slabšími protivníky a upadnete v zapomnění?

Historická poznámka

Hra *Ve svitu půlměsíce* se odehrává uprostřed dramatického vzestupu a pádu mocností napříč Středním východem v 10. století – Seldžuckého sultanátu, dynastie Ghaznovců, Fátimovského chalífátu, Byzantské říše a mnoha dalších. Prostřednictvím diplomacie a konfliktů tyto říše rostly a zanikaly, opakovaně se navzájem přetahovaly o moc a území v zemích na východ od Středozemního moře a pronikaly také do severní Afriky, na Pyrenejský poloostrov a hlouběji do jižní a střední Asie. A stejně jako se neustále měnila rovnováha mezi říšemi, proměňovaly se i jejich vzájemné vztahy, jazyky a etnika způsobem, který může být pro současné vnímání „identity“ matoucí. V úsilí o posílení své moci vládcí překonávali sektářské hranice uzavíráním sňatků; dynastické rody turkického etnického původu často peršanizovaly své mravy, aby vybudovaly silnější vazbu na panislámské kulturní dědictví.

V souladu s tím jsou ilustrace na kartách, krabici a mapě inspirovány především dějinami umění Blízkého východu, stejně jako sousedními perskými tradicemi, které trvale ovlivňovaly celý region. Hlavní ilustrátor, sám muslimského původu, odkazuje na různorodá umělecká díla z celého islámského světa. Na jmennou konvenci, herní mechaniky a demografické složení postav ve hře dohlížel kulturní a historický poradce, rovněž muslimského původu, odborník v oblasti historiografie regionu příslušného období. S ohledem na výše uvedené je *Ve svitu půlměsíce* spíše abstrakcí tohoto konkrétního období než jeho zpodobněním. Historická přesnost a umělecká svoboda byly ideály, které se snoubily se snahou zprostředkovat herní zážitek evokující přílivy a odlivy moci, a to i tehdy, když se změna statu quo zdá nepředstavitelná.

Herní komponenty

Omezení počtu komponent

Počet žetonů, mincí a vítězných bodů není omezen. Počet všech ostatních komponent však omezen je.

Společné komponenty

Deska trhu
Vzdálený trh



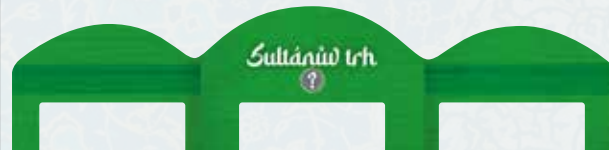
Nedaleký trh



Místní trh



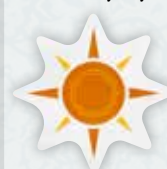
Sultánův trh



66 mincí



1 žeton výzvy



2 ukazatele



81 žetonů vítězných bodů



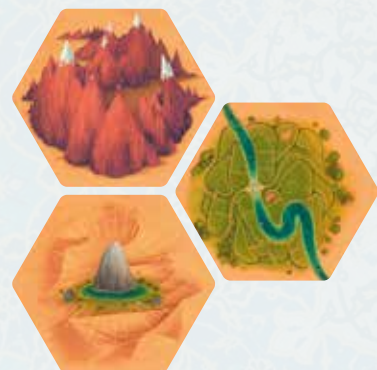
1 stupnice fází



1 počítadlo roků



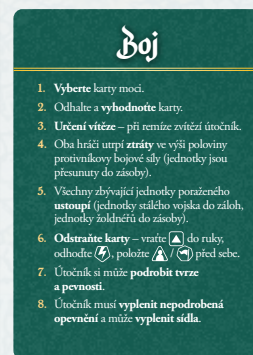
16 hexů krajiny



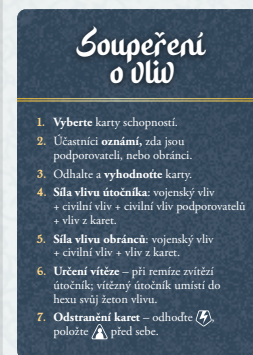
69 karet moci



5 karet přehledu boje

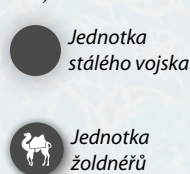


5 karet přehledu soupeření o vliv



Komponenty Válečníka

24 jednotek



4 tvrze



2 pevnosti



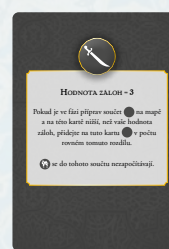
6 žetonů vlivu



1 hráčský přehled



1 karta záloh



1 sáček pro uložení komponent



opevnění

Komponenty Muršida

6 jednotek

Jednotka stálého vojska (nepoužívají se)

Jednotka žoldněřů

6 tvrzí



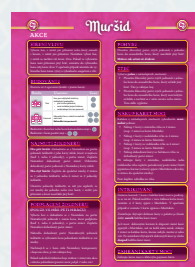
3 pevnosti



12 žetonů vlivu



1 hráčský přehled



1 sáček pro uložení komponent



opevnění

Komponenty Sultána

6 jednotek

Jednotka stálého vojska (nepoužívají se)

Jednotka žoldněřů

8 tvrzí



3 pevnosti



6 vesnic



5 měst



8 žetonů vlivu



1 hráčský přehled



1 sáček pro uložení komponent



opevnění

sídla

Komponenty Chalífy

12 jednotek

Jednotka stálého vojska

Jednotka žoldněřů

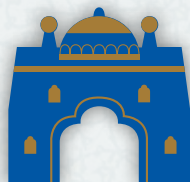
8 tvrzí



4 pevnosti



1 palác



8 žetonů vlivu



1 hráčský přehled



1 karta záloh



1 sáček pro uložení komponent



opevnění

opevnění
i sídla

Komponenty Nomáda

12 jednotek

Jednotka stálého vojska (nepoužívají se)

Jednotka žoldněřů

6 tvrzí



3 pevnosti



8 žetonů vlivu



1 hráčský přehled



1 karta záloh



1 sáček pro uložení komponent



opevnění

Přehled

Ve svitu pŭlměsice je asymetrická hra pro čtyři nebo pět hráčů s ústřední mechanikou územní převahy. Hráči ve hře provádějí akce, kterými ovlivňují situaci na společné mapě tvořené hexy krajiny. Každý hráč se na této mapě snaží dosáhnout jiných cílů. Většina hráčů se bude snažit určité hexy ovládnout (tím, že budou mít v hexu své komponenty s bojovou silou) nebo v nich získat politický vliv (tím, že budou mít v hexu umístěn svůj žeton vlivu).

Hra je rozdělena na roky. V průběhu jednoho roku každý hráč provede 4 akce. Na konci roku hráči získají vítězné body za splnění jedinečných cílů svých postav. Každé postavě odpovídá jeden hráčský přehled, který obsahuje seznam jejích cílů a dostupných akcí. Na konci hry zvítězí hráč s nejvíce vítěznými body.

Žákladní pojmy

Aktivní hex


Hex, v němž probíhá boj (viz str. 14) nebo soupeření o vliv (viz str. 16), se nazývá „aktivní hex“.

Bojová síla

Některé komponenty disponují bojovou silou:

- Jednotky stálého vojska, jednotky žoldněřů a tvrze mají bojovou sílu 1. Pevnosti a **Chalífův** palác mají bojovou sílu 2.
- **V jednom hexu se mohou nacházet komponenty s bojovou silou pouze jednoho hráče.** Pokud se v jednom hexu ocitnou komponenty s bojovou silou, které patří více hráčům, dochází k boji, který je popsán na straně 14.

Jednotky

Jednotky jsou ve hře představovány oboustrannými dřevěnými disky. Pokud je disk otočený symbolem  nahoru, představuje jednotku žoldněřů. Jeho opačná strana (bez symbolu) představuje jednotku stálého vojska.

Při hře pěti hráčů potřebujete souhlas Nomáda k nasazení nových žoldněřů na mapu (provedením akcí *najmutí žoldněřů* a *podplacení žoldněřů*, které jsou popsány na straně 10).

Chalífa a **Válečník** mohou povolát jednotky stálého vojska i jednotky žoldněřů.

Muršid, **Sultán** a **Nomád** budou mít k dispozici vždy jen jednotky žoldněřů (*a stranu disků jednotek bez symbolu tedy nepoužívají*).

Ovládání

Hráč ovládá hex, pokud se v něm nacházejí jeho komponenty s bojovou silou. **Každý hex může být ovládnut pouze jedním hráčem.**

Přítomnost

Hráč je v hexu přítomen, pokud se v něm nachází jakákoli jeho komponenta (jednotky, opevnění, sídla nebo žetony vlivu).

V jednom hexu může být přítomno více hráčů.

Vliv

Hráč má v hexu svůj vliv, pokud se v něm nachází jeho žeton vlivu. **V každém hexu může mít vliv pouze jeden hráč.**

Zásoba

Všechny komponenty, které nejsou umístěny v hexech nebo nejsou přidělené ke kartám, jsou považovány za komponenty v zásobě.

Ovládání, vliv a přítomnost

Je důležité rozlišovat mezi ovládáním, vlivem a přítomností. Jeden hráč může hex **ovládat**, zatímco jiný hráč v něm může mít svůj **vliv**. V takovém případě jsou oba hráči v hexu **přítomni** a může v něm být přítomen dokonce další hráč, pokud bude mít ve stejném hexu vesnici nebo město.



 Vliv a přítomnost

 Ovládání a přítomnost

 Přítomnost



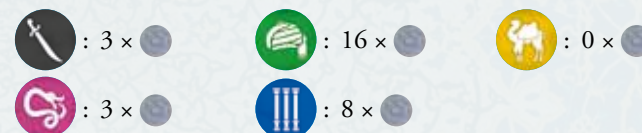
Příprava hry

1. Každý hráč si vybere postavu, za kterou bude hrát, a vezme si příslušný hráčský přehled. Při hře čtyř hráčů si nemůžete vybrat postavu Nomáda. *Chcete-li se nejdříve s každou frakcí blíže seznámit, přečtěte si kapitulu „Rada starého rádce“ v každém hráčském přehledu.*
2. Posadte se ke stolu v následujícím pořadí po směru hodinových ručiček: Válečník, Muršid, Sultán, Chalífa a Nomád (pokud je ve hře).



3. Vezměte si komponenty určené pro vaši postavu uvedené v kapitole Herní komponenty (viz str. 2–3). Umístěte je před sebe do zásoby seříděné podle typu.
4. Nomád, Chalífa a Válečník si každý položí vedle své zásoby lícem nahoru svou kartu záloh.
5. Vyberte jedno rozložení mapy z nabídky uvedené na stranách 20–22. Podle vybraného rozložení rozmístěte hexy s počátečními komponentami ve středu herní plochy. Jsou-li již všichni hráči dostatečně seznámeni se hrou, můžete místo toho použít pravidla variabilního rozložení mapy uvedené na straně 23.
6. Chalífa umístí svůj palác do hexu, v němž se nachází alespoň 1 jeho komponenta.

7. Každý hráč si vezme příslušný počet počátečních mincí:



8. Každý hráč si vezme 5 vítězných bodů, které si u sebe ponechá skrytě, lícem dolů.
9. Po straně herní plochy umístěte desku trhu. Deska by měla být sestavena tak, aby se místní trh nacházel vlevo, nedaleký trh uprostřed a vzdálený trh vpravo.
10. Poblíž desky trhu umístěte Sultánův trh.
11. Na okraj herní plochy umístěte počítadlo roků a stupnici fází. Jedním ukazatelem označte krok příjmu na stupnici fází. Druhým ukazatelem označte rok 1 na počítadle roků.
12. Válečník si vezme kartu moci Tažení. Zamíchejte ostatní karty moci dohromady a vytvořte z nich balíček, který položte lícem dolů poblíž desky trhu. Doberte 1 kartu z balíčku a umístěte ji na prázdnou pozici na desce trhu nejvíce vlevo. Opakujte tento postup, dokud nebudou zaplněny všechny pozice na trhu. Poté stejným způsobem doplňte Sultánův trh, dokud v něm nebudou zaplněny všechny 3 pozice.
13. Každý hráč si vezme 1 kartu přehledu boje a 1 kartu přehledu soupeření o vliv.
14. Rozhodněte se, zda budete hrát standardní hru na 3 roky nebo dlouhou hru na 4 roky. *Pro vaši první partii vám doporučujeme zvolit standardní hru na 3 roky.*
15. Muršid provede akci *intrikování*, která je popsána na straně 12.

Mapa

Mapa se skládá z hexů, což jsou pole, na nichž se hra odehrává.

KRAJINA

Každý hex je tvořen jedním **typem krajiny**.

Typ krajiny hexu ovlivňuje výši příjmu, který hex generuje (viz stranu 7).

Typ krajiny hexu může ovlivnit stavební náklady (viz stranu 9).

Na typ krajiny odkazují některé cíle a karty moci.



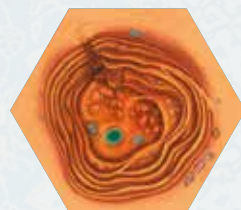
Úrodná půda



Divočina



Hory



Kamenolom



Poušť

KRAJINNÉ PRVKY

Některé hexy obsahují vedle svého typu krajiny ještě **krajinný prvek**.

Všichni hráči mají cíle, které se týkají krajinného prvku **posvátné místo**.
Posvátné místo se nachází na hexu pouště.

Krajinné prvky **řeka** a **brod** ovlivňují sousedství, jak je vysvětleno v následující kapitole.

Řeka i brod se nacházejí na hexu úrodné půdy.

Pokud pravidla, účinky karet moci nebo cíle postav požadují ovládnutí konkrétního krajinného prvku, je nutné ovládat hex obsahující tento krajinný prvek.



Posvátné místo



Řeka



Brod

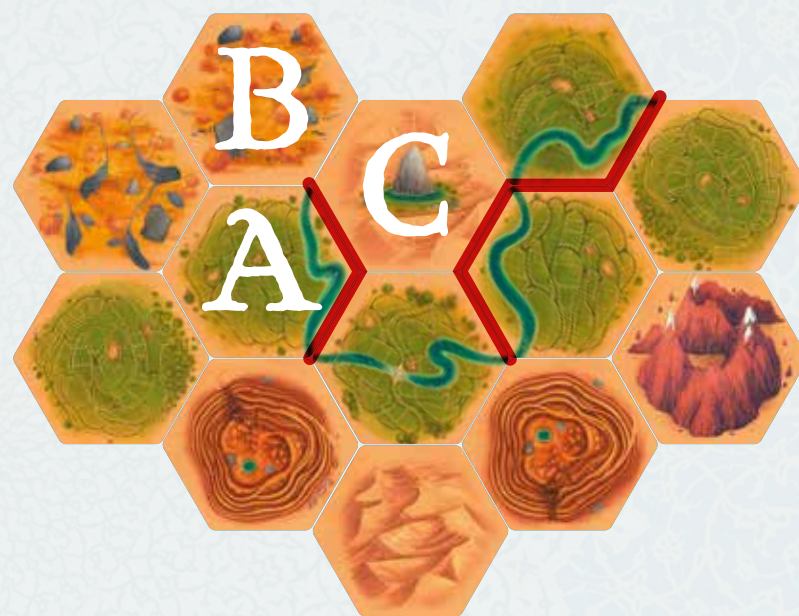
SOUSEDSTVÍ

Pokud mají 2 hexy společnou hranu, jsou považovány za spolu navzájem **sousedící** (tj. **sousedí** spolu).

Sousedství je přerušeno **řekami**. Řeka se vždy vine poblíž 2 hran hexu. Vedlejší hexy, které se dotýkají těchto hran, s hexem s řekou **nesousedí**.

Krajinný prvek **brod** nepřiléhá k žádným hranám a sousedí se všemi hexy, s nimiž sdílí hrany (pokud ovšem vedle něj není umístěný hex řeky způsobem, který sousedství přerušuje).

Příklad sousedství



Červené linie ve výše uvedeném příkladu ukazují, které hexy spolu **nesousedí**.

Například hex A nesousedí s hexem C. Hex A sousedí s hexem B. Hex B sousedí s hexem C.

Přestože brod nepřerušuje sousedství, krajinný prvek řeky v okolních hexech s tímto dílem mapy sousedství přerušuje.

Průběh hry

Hra je rozdělena do několika let. Každý rok se skládá ze tří fází:

1. Fáze příprav
2. Fáze akcí
3. Fáze bodování

Během fáze příprav hráči shromáždí své příjmy, upraví své stavy záloh a provedou údržbu.

Ve fázi akcí všichni hráči postupně provádějí po 1 akci, dokud každý hráč neprovede 4 akce.

Nakonec ve fázi bodování hráči získají vítězné body za své splněné cíle. Poté se hra přesune do dalšího roku.

Na konci fáze bodování posledního roku (tj. třetího roku ve standardní hře, čtvrtého roku v dlouhé hře) zvítězí hráč s nejvíce vítěznými body.

FÁZE PŘÍPRAV




Příjem

Nejprve všichni hráči shromáždí svůj příjem z následujících zdrojů v hexech, které ovládají.

Hex ovládáte, pokud v něm máte bojovou sílu.

ZDROJ	PŘÍJEM
	Vesnice 
	Město 
	Úrodná půda 
	Kamenolom 
	Sultánův vliv 



Sultán získá dodatečný příjem  za každou vesnici,  za každé město a  za každý žeton Sultánova vlivu na mapě. To vše bez ohledu na to, zda Sultán daný hex ovládá či nikoli. Tento příjem je navíc ke standardnímu příjmu, který Sultán shromáždí za ovládní hexů s těmito komponentami.

Poté posuňte ukazatel na stupnici fází na krok záloh.

Před vaší první partií

Po seznámení se s pravidly hry, ale ještě před vaší první partií si prostudujte cíle své postavy (zejména cíl prvního roku) a přečtěte si „Radu starého rádce“ ve svém hráčském přehledu.

Nezapomeňte v průběhu hry vyhledávat příležitosti ke spolupráci se slabšími hráči proti silnějšímu soupeři.

Příklad příjmu



V kroku příjmu vypadá situace na mapě následovně:



Válečník ovládá 2 hexy úrodné půdy, takže získá 2 mince. Nezíská žádný příjem z hexu, v němž má vliv, ale neovládá jej.



Muršid ovládá hex úrodné půdy s městem a hex obsahující žeton Sultánova vlivu, takže získá celkem 4 mince. Nezíská žádný příjem za vliv v hexu úrodné půdy.



Chalífa ovládá hex úrodné půdy a hex kamenolomu, za což získá celkem 4 mince. Nezíská žádný příjem za ovládní hexu hor.



Sultán ovládá hex se Sultánovým vlivem a 2 hexy s vesnicí, za což získá 3 mince. Mimo to se na mapě nacházejí 2 vesnice, 1 město a 2 žetony Sultánova vlivu, takže získá dodatečný příjem 6 mincí. V celkovém součtu tedy získá 9 mincí!

Zálohy

Poté co všichni hráči shromáždí svůj příjem, si Chalífa, Válečník a Nomád spočítají své **hodnoty záloh**.



Hodnota záloh **Válečníka** je vždy rovna 3.



Hodnota záloh **Chalífy** je rovna celkovému součtu Chalífových pevností a Chalífových žetonů vlivu umístěných na mapě.



Hodnota záloh **Nomáda** je rovna trojnásobku počtu Nomádových žetonů vlivu umístěných na mapě.

Válečník, Chalífa a Nomád si poté spočítají každý svou **aktuální sílu**.



Aktuální síla **Válečníka** je rovna celkovému počtu Válečnickových jednotek stálého vojska umístěných na mapě a na Válečnickově kartě záloh.



Aktuální síla **Chalífy** je rovna celkovému počtu Chalífových jednotek stálého vojska umístěných na mapě a na Chalífově kartě záloh.



Aktuální síla **Nomáda** je rovna celkovému počtu jednotek žoldnéřů (všech hráčů) umístěných na mapě a na Nomádově kartě záloh.



Pokud je vaše **hodnota záloh** vyšší než vaše **aktuální síla**, přidejte na svou kartu záloh jednotky ze své zásoby pro dorovnání tohoto rozdílu. **Válečník** a **Chalífa** přidávají na svou kartu záloh jednotky stálého vojska. **Nomád** přidává na svou kartu záloh jednotky žoldnéřů.

Pokud je vaše **hodnota záloh** rovna vaší **aktuální síle** nebo vyšší, nepřidávejte na svou kartu záloh žádné jednotky.

Poté posuňte ukazatel na stupnici fází na krok údržby.

Údržba

V prvním roce tento krok přeskočte.

Pokud před vámi leží karty se symbolem osobnosti  nebo praporu  lícem nahoru, vezměte si je zpět do ruky. Pro více podrobností o kartách moci viz str. 11.

Poté odhoďte 2 karty moci z nabídky místního trhu na lícem nahoru otočený odhazovací balíček ležící vedle balíčku karet moci.

Následně doplňte nabídku na trhu (viz rámeček vpravo).

Nakonec posuňte ukazatel na stupnici fází na krok akce 1.

Doplnění nabídky na trhu

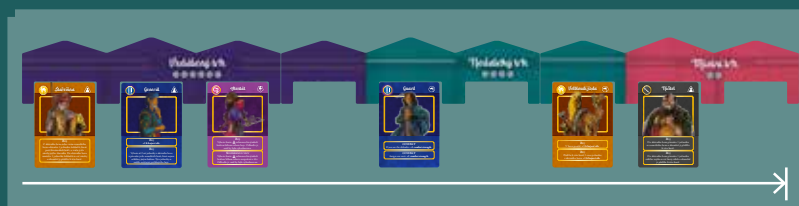
Na konci kroku údržby doplňte nabídku na trhu. Tento postup proveďte také vždy, když kterýkoli hráč dokončí akci *nákup karet moci*.

Pro doplnění nabídky na trhu nejprve posuňte všechny karty (jednu po druhé) v místním, nedalekém a vzdáleném trhu co nejvíce doprava tak, aby v každé pozici trhu byla právě 1 karta. Karty se při posunu směrem k místnímu trhu mohou přesouvat mezi jednotlivými trhy, pokud se v nich nacházejí prázdné pozice.

Poté doberte kartu z balíčku karet moci a umístěte ji do prázdné pozice na desce trhu nejvíce vlevo. Tento postup opakujte, dokud nejsou zaplněny všechny pozice. Pokud je balíček karet moci prázdný, zamíchejte odhazovací balíček karet moci a vytvořte nový balíček.

Sultánův trh se obnovuje pouze Sultánovou akcí *plánování*.

Tímto způsobem se na trh dostávají nové karty a zároveň se karty zlevňují, jak se přesouvají ze vzdáleného trhu na místní trh.



Alternativní orientace nabídky

Druhá strana desek trhu umožňuje použít zrcadlové rozložení (tj. zleva doprava), pokud vám toto pořadí vyhovuje více. Při doplňování karet do nabídky pak posouváte karty doleva a doplňujete je zprava.



FÁZE AKCÍ

Během fáze akcí provádějí všichni hráči postupně po 1 akci, dokud každý hráč neprovede 4 akce. Akce, které má každý hráč k dispozici, jsou uvedeny v hráčských přehledech.

Hráči provádějí akce v následujícím pořadí:

-  Válečník
-  Muršid
-  Sultán
-  Chalífa
-  Nomád (pokud je ve hře)

Poté co všichni hráči provedou svou akci, posuňte ukazatel na stupnici fází. Jakmile všichni hráči provedou 4 akce, posuňte ukazatel na fázi bodování.

Akce

Akce, které máte k dispozici, jsou uvedeny ve vašem hráčském přehledu. Následující seznam akcí je referenční. Barevné symboly postav vedle jednotlivých akcí uvádějí, pro které hráče (postavy) je příslušná akce dostupná.

Šíření vlivu



Vyberte hex, v němž jste přítomni nebo který sousedí s hexem, v němž jste přítomni. Nemůžete vybrat hex, v němž se nachází váš žeton vlivu.

Pokud ve vybraném hexu není přítomen jiný hráč a ani Muršid nemá vliv v sousedícím hexu, umístěte do vybraného hexu jeden ze svých žetonů vlivu. V opačném případě umístěte do vybraného hexu žeton výzvy a vyhodnoťte soupeření o vliv.

Soupeření o vliv je vysvětleno na straně 16.

Budování X



Postavte až X opevnění (tvrzí a/nebo pevnosti) a/nebo sídel (vesnic a/nebo měst) v libovolné kombinaci. Hodnota X a seznam opevnění a sídel, která může vaše postava stavět, jsou uvedeny ve vašem hráčském přehledu.

V jednom hexu nemůžete stavět vícekrát v rámci jedné akce. V jednom hexu se smí nacházet pouze jeden typ sídla a pouze jeden typ opevnění (a případně Chalífův palác).

Za každé opevnění i sídlo, které postavíte, musíte uhradit stavební náklady, tzn. vrátit požadovaný počet mincí do společné zásoby. Stavební náklady a veškerá omezení týkající se toho, kde můžete opevnění nebo sídla stavět, jsou uvedeny ve vašem hráčském přehledu.

Každé opevnění nebo sídlo, které postavíte v hexu **hor** nebo hexu **kamenolomu**, stojí o 1 minci více.

Každé opevnění nebo sídlo, které postavíte v hexu **pouště**, stojí o 2 mince více.



Sultán je jediným hráčem, který může stavět vesnice a města.



Chalífa staví tvrze a pevnosti levněji než ostatní hráči.

Stavby, opevnění a sídla

Tvrze a pevnosti se označují jako **opevnění** a disponují bojovou silou. Vesnice a města se označují jako **sídla** a nedisponují žádnou bojovou silou. Palác je obojím – jak opevněním, tak sídlem a disponuje bojovou silou. Všechna opevnění i sídla jsou označována souhrnným pojmem **stavby**. Rozdíl mezi opevněními a sídly je zvláště důležitý při soupeření o vliv. Více podrobností naleznete na straně 16.

Pohyb X



Přesuňte libovolný počet svých jednotek z jednoho hexu do sousedícího hexu, který neovládá jiný hráč.

Můžete tak učinit až X-krát, jak je uvedeno ve vašem hráčském přehledu.

Stejná jednotka se v rámci jedné akce **může** pohybovat vícekrát.

Pomocí této akce nemůžete nikdy vyvolat boj ani plenění (viz zteč).

Limit počtu jednotek v hexu

V jednom hexu se může nacházet maximálně 5 vašich jednotek (maximálně 7 v případě **Válečníka**). Více podrobností naleznete na straně 17.

Zteč



Vyberte **jednu** z následujících možností:

- Přesuňte libovolný počet svých jednotek z jednoho hexu do sousedícího hexu, který ovládá jiný hráč. Tím je zahájen boj. Boj je vysvětlen na straně 14.
- Přesuňte libovolný počet svých jednotek z jednoho hexu do sousedícího hexu, který není nikým ovládán a nachází se v něm vesnice nebo město. Tuto vesnici nebo město vypleňte, tzn. odstraňte je z mapy a vezměte si 2 mince (za vesnici) nebo 4 mince (za město) ze společné zásoby.

Verbování X



Naverbujte až X jednotek. Hodnota X je uvedena ve vašem hráčském přehledu.

Umístěte až X jednotek ze své karty záloh do 1 nebo více hexů. Jednotky nemůžete umístit do hexů ovládaných jiným hráčem.

Do jednoho hexu můžete umístit více jednotek.

Nemůžete naverbovat více jednotek, než kolik jich máte k dispozici na své kartě záloh.



Chalífa může umístit své jednotky pouze do hexů, v nichž už je přítomen. Verbuje vždy jednotky stálého vojska. Chalífa může každou akci verbování povolovat až 3 jednotky.



Válečník může umístit své jednotky pouze do hexů, v nichž už je přítomen. Verbuje vždy jednotky stálého vojska. Válečník může každou akci verbování povolovat až 2 jednotky.



Nomád může umístit své jednotky do libovolného hexu, který je ovládán Nomádem nebo je nikým neovládán. Verbuje vždy jednotky žoldněřů. Nomád může každou akci verbování povolovat až 2 jednotky.

V jednom hexu se může nacházet maximálně 5 vašich jednotek (maximálně 7 v případě **Válečníka**). Limit počtu jednotek je podrobně vysvětlen na straně 17.

Podplacení žoldněřů

HRA PĚTI HRÁČŮ



Tato akce je k dispozici pouze ve hře pěti hráčů.

Ve hře čtyř hráčů neexistuje k této akci žádná alternativa.

Před provedením této akce vyberte hex, v němž se nachází alespoň 1 Nomádova jednotka žoldněřů. Poté se s Nomádem dohodnete na počtu Nomádových jednotek žoldněřů v tomto hexu, které podplatíte (buď 1, nebo 2 jednotky), a počtu mincí (libovolný počet, včetně nulového). Pokud se s Nomádem nedokážete dohodnout, musíte místo toho provést jinou akci.

Zaplatte Nomádovi dohodnutý počet mincí, poté odstraňte dohodnutý počet Nomádových jednotek žoldněřů z vybraného hexu do Nomádovy zásoby a umístěte do něj stejný počet jednotek žoldněřů ze své zásoby.

Nacházejí-li se v hexu stále Nomádovy komponenty s bojovou silou, okamžitě je tím zahájen boj, v němž jste útočníkem. Boj je vysvětlen na straně 14.

Pokud nedošlo k žádnému boji, můžete v rámci této akce provést navíc *pohyb 1* nebo *ztec* (viz str. 9). V rámci tohoto navazujícího pohybu/zteče smíte přesunout pouze jednotky žoldněřů, které jste právě umístili.

Najmutí žoldněřů

HRA ČTYŘ HRÁČŮ



Tato akce je k dispozici pouze ve hře čtyř hráčů.

Verze této akce pro hru pěti hráčů je popsána níže.

Vyberte **jednu** z následujících možností:

- Zaplatte 2 mince do společné zásoby. Poté umístěte 1 jednotku žoldněřů ze své zásoby do hexu, v němž jste přítomni a který není ovládán jiným hráčem.
- Zaplatte 6 mincí do společné zásoby. Poté umístěte 2 jednotky žoldněřů ze své zásoby do hexu, v němž jste přítomni a který není ovládán jiným hráčem. Obě jednotky můžete umístit do stejného hexu nebo je rozmístit do různých hexů.

Najmutí žoldněřů

HRA PĚTI HRÁČŮ



Tato akce je k dispozici pouze ve hře pěti hráčů.

Verze této akce pro hru čtyř hráčů je popsána výše.

Před provedením této akce se dohodnete s Nomádem na počtu jednotek žoldněřů z jeho karty záloh, které si najmete (buď 1, nebo 2 jednotky), a počtu mincí, které za ně zaplatíte (libovolný počet, včetně nulového). Pokud se nedokážete s Nomádem dohodnout, nebo se na jeho kartě záloh nenacházejí žádné jednotky, musíte místo toho provést jinou akci.

Zaplatte Nomádovi dohodnutý počet mincí. Poté umístěte dohodnutý počet jednotek žoldněřů ze své zásoby do hexu, v němž jste přítomni a který neovládá jiný hráč. Nomád následně vrátí stejný počet jednotek ze své karty záloh do své zásoby.

Jednotky můžete umístit do stejného hexu nebo je rozmístit do různých hexů.

Možnosti vyjednávání ve hře

S výjimkou akcí *nákup karet moci*, *podplacení žoldněřů*, *najmutí žoldněřů* (ve hře pěti hráčů) a Muršidovy schopnosti *uzavírání dohod* jsou veškeré dohody mezi hráči nezávazné.

Při provedení akcí *nákup karet moci*, *podplacení žoldněřů* a *najmutí žoldněřů* (ve hře pěti hráčů) dochází mezi hráči k přesunu mincí.

Při využití Muršidovy schopnosti *uzavírání dohod* dochází mezi hráči k přesunu vítězných bodů.

Nad rámec těchto akcí a schopnosti **není** přesun mincí ani vítězných bodů mezi hráči povolen.

Nákup karet moci



Před provedením této akce se můžete se Sultánem dohodnout na 1 kartě ze Sultánova trhu a počtu mincí, které za ni zaplatíte (libovolný počet, včetně nulového). Pokud se nedokážete se Sultánem dohodnout, **můžete** místo toho provést jinou akci.

Každou z následujících možností vyhodnoťte **maximálně** jednou:

- Nákup 1 karty z místního trhu za 2 mince.
- Nákup 1 karty z nedalekého trhu za 4 mince.
- Nákup 1 karty ze vzdáleného trhu za 6 mincí.
- Nákup dohodnuté karty ze Sultánova trhu za dohodnutý počet mincí.
Tuto možnost si nemůžete vybrat, pokud jste se se Sultánem nedohodli na kartě nebo na její ceně.

Při nákupu karty z místního, nedalekého nebo vzdáleného trhu zaplatíte požadovaný počet mincí hráči spjatému s kartou.

Nakupujete-li kartu, která je spjata s vaší postavou, zaplatíte místo toho polovinu požadovaných mincí do společné zásoby.

Nakupujete-li kartu spjatou s Nomádem ve hře čtyř hráčů, zaplatíte místo toho požadovaný počet mincí do společné zásoby.

Při nákupu karty ze Sultánova trhu zaplatíte dohodnutý počet mincí vždy Sultánovi bez ohledu na to, s kým je karta spjata.



Sultán si vždy může koupit kartu ze Sultánova trhu zdarma.

Všechny zakoupené karty si vezměte do ruky.

Počet karet moci ve vaší ruce je veřejnou informací.

Po skončení nákupu karet doplňte nabídku na trhu postupem popsáním na straně 8.

Limit počtu karet v ruce

V ruce můžete držet maximálně 8 karet. Pokud je počet karet ve vaší ruce vyšší, přebytečné karty odhodte. Limit počtu karet v ruce je podrobně vysvětlen na str. 17.

Zahrání karty moci



Vyberte ze své ruky 1 kartu moci, na níž je uveden klíčový pojem **AKCE**. Vyhodnoťte účinek této karty a poté ji odhodte na odhazovací balíček.

Zahrání karty s klíčovým pojmem **KDYKOLI** nespotebovává žádnou akci. Taková karta může být zahrána během libovolné akce (tzn. i v tahu jiného hráče) ve fázi akcí.









Sbírka




Získejte 1 minci ze společné zásoby.

Karty moci



1. **Spjatá postava:** Každá karta je spjata s jednou z postav, což má význam pouze při nákupu karet. Barva karty se shoduje s barvou spjaté postavy. Žádná karta není spjata se Sultánem.
2. **Typ:** Z hlediska typu je každá karta buď událost , osobnost , prapor , nebo strategie . Na typ karty mohou odkazovat jiné karty. Karty událostí  jsou po použití odhozeny. Karty osobností  a praporů  jsou po použití položeny před hráče, který je zahrál, lícem nahoru; během fáze příprav si je vezme zpět do ruky. Karty strategie  si hráč vrací do ruky ihned po jejich použití.
3. **Klíčové pojmy:** Na každé kartě je uveden alespoň 1 klíčový pojem napsaný velkými písmeny, který udává, kdy karta nabývá účinnosti. Účinek uvedený klíčovým pojmem **BOJ** platí, když je karta zahrána v boji. Účinek uvedený klíčovým pojmem **SOUPĚŘENÍ O VLV** platí, když je karta zahrána při soupeření o vliv. Účinek uvedený klíčovým pojmem **AKCE** je proveden, když je karta zahrána jako akce. Karta s klíčovým pojmem **KDYKOLI** může být zahrána v jakémkoli okamžiku během fáze akcí. **Pokud je na kartě uvedeno více klíčových pojmů, můžete použít všechny účinky uvedené těmito klíčovými pojmy, vztahují-li se k situaci, v níž je karta zahrána.**

Účinky karet vyhodnoťte v nejvyšší možné míře. Některé účinky platné pro boj vyžadují přidělení jednotek ke kartě. V případě karty Tažení musí být požadavek tohoto přidělení plně vyhodnocen. Pro více podrobností viz str. 14.
4. **Účinky:** Na každé kartě je uvedeno, co karta dělá, když je zahrána. Na některých kartách jsou uvedeny 2 účinky, přičemž každý z nich je spojen se samostatným klíčovým pojmem.

Karta Tažení  má odlišnou barvu, protože ji od začátku hry drží Válečník v ruce. Jako jediná karta musí být po zahrání plně vyhodnocena.

Jedinečné akce

Každá z následujících akcí je k dispozici pouze jedné postavě.

Povstání



Vyberte 1 hex, v němž se nachází váš žeton vlivu a který je ovládán jiným hráčem. Odstraňte svůj žeton vlivu z tohoto hexu a umístěte do něj 2 jednotky stálého vojska ze své zásoby. Tím je zahájen boj.

Boj je vysvětlen na straně 14.

Shromáždění sil



Pro **každý** hex, v němž se nachází váš žeton vlivu a který není ovládán jiným hráčem, vyberte jednu z následujících možností:

- Umístěte do vybraného hexu 1 jednotku stálého vojska ze své zásoby.
- Umístěte do vybraného hexu 2 jednotky stálého vojska ze své zásoby a následně z něj odstraňte svůj žeton vlivu.

V každém hexu můžete vybrat jinou možnost.

Intrikování



Doberte horních 7 karet z balíčku karet moci a podívejte se na ně. Pokud nedržíte v ruce žádnou kartu moci, skrytě vyberte **2 karty** spjaté s Muršidem a vezměte si je do ruky. V opačném případě skrytě vyberte **1 kartu** spjatou s Muršidem a vezměte si ji do ruky.

Zamíchejte zbývající dobrané karty a položte je (lícem dolů) **navrch** balíčku karet moci.

Je-li mezi 7 kartami moci, z nichž si vybíráte, k dispozici méně karet spjatých s Muršidem, než na kolik máte nárok, vezměte si jich tolik, kolik je možné, a za každou kartu, kterou nebylo možné si takto vzít, získáte 1 minci. Po zamíchání zbývajících dobraných karet je vložte **dospod** balíčku karet moci.

Plánování



Doberte horních 10 karet z balíčku karet moci a podívejte se na ně. Z dobraných karet vyberte 1 kartu moci za každou prázdnou pozici na Sultánově trhu a prázdné pozice těmito kartami zaplňte. Poté zbývající dobrané karty zamíchejte a vložte je **dospod** balíčku karet moci.

Přesun paláce



Vyberte hex, v němž jste přítomni a který není ovládán jiným hráčem. Do tohoto hexu umístěte svůj palác.

Pokud byl váš palác vypleněn, touto akcí je vrácen na mapu. Jinak tato akce palác přesouvá.

Dezerce



Z jednoho hexu odstraňte libovolný počet jednotek žoldnů ovládaných jiným hráčem. Tyto jednotky vraťte do zásoby jejich vlastníka. Za každou takto vrácenou jednotku žoldnů přidejte 1 jednotku žoldnů ze své zásoby na svou kartu záloh.

FÁZE BODOVÁNÍ

V prvním roce získáte vítězné body za každý splněný cíl uvedený ve vašem hráčském přehledu.

Ve všech následujících letech získáte vítězné body za každý splněný cíl uvedený ve vašem hráčském přehledu **s výjimkou** cíle určeného pro první rok.

U mnoha cílů je uveden seznam podmíněných vítězných bodů. Vítězné body získáte pouze za ty položky ze seznamu, které jste splnili.

Po dokončení bodování oznámte počet vítězných bodů, které jste získali v této fázi. Nemusíte oznamovat svůj aktuální celkový počet bodů.

Kdykoli získáte vítězné body, vezměte si žeton(y) vítězných bodů v odpovídající hodnotě ze společné zásoby. Tyto žetony si ponechte ve své zásobě skrytě, lícem dolů.

Vždy si můžete ověřit, kolik vítězných bodů jste doposud získali, ale nesmíte se podívat na hodnotu žetonů vítězných bodů ostatních hráčů.

Jakmile svůj bodový zisk oznámí všichni hráči, posuňte ukazatel na stupnici fází zpět na fázi příprav a o 1 krok posuňte také ukazatel na počítadle roků.



Válečník získává vítězné body za splnění svých primárních cílů v průběhu fáze akcí – po vyhodnocení boje, příp. plenění opevnění a sídel. Počet získaných vítězných bodů oznamuje ihned, nikoli v průběhu fáze bodování.

Konec hry

Jakmile hráči dokončí předem domluvený počet roků (3 roky při standardní hře, 4 roky při dlouhé hře), hra končí.

Všichni hráči odhalí své vítězné body. Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů zvítězí!

V případě remízy zvítězí ten z remizujících hráčů, který má nejvíce mincí.

Pokud stále platí remíza, zvítězí ten z remizujících hráčů, který je dříve na tahu: Přednostně tedy Válečník, následně Muršid, Sultán, případně Chalífa.

Doplňující pravidla

BOJ




Jakmile je komponenta s bojovou silou umístěna do hexu obsahujícího komponentu s bojovou silou jiného hráče, dochází k boji. Ten je vyhodnocen bezprostředně po dokončení akce, která jej vyvolala.

Boj může být zahájen pouze jako výsledek následujících akcí: *ztec, povstání, podplacení žoldněřů*, resp. *zahrání karty moci*.

Hráč, který provedl akci, jež vedla k boji, je **útočníkem**. Jeho protivník je **obráncem**. *Boj probíhá pouze mezi dvěma hráči.*





Hex, v němž probíhá boj, se nazývá „aktivní hex“.

Boj vyhodnotte následovně:

1. **Výběr karet:** Útočník i obránce si z ruky skrytě vyberou libovolný počet karet moci, na nichž je uveden klíčový pojem **BOJ**. Nemusí vybrat žádnou kartu. *Počet vybraných karet je tajný. Skutečný počet vybraných karet moci můžete skrýt pomocí přehledových karet (boje a soupeření o vliv).*
2. **Vyhodnocení karet:** Současně odhalte všechny vybrané karty a vyhodnotte je v následujícím pořadí:
 - A. Karta Tažení .
 - B. Karta (příp. karty) útočníka Atentát .
 - C. Karta (příp. karty) obránce Atentát .
 - D. Zbývající vybrané karty útočníka v pořadí, které si útočník sám určí.
 - E. Zbývající vybrané karty obránce v pořadí, které si obránce sám určí.



Pokud vás účinek karty žádá, abyste k ní přidělili jednotky, umístěte požadované jednotky na tuto kartu. Jednotky, které jsou přiděleny k nějaké kartě, už **nemohou** být přiděleny k jiné kartě. Pro všechny ostatní účely jsou tyto jednotky považovány za jednotky nacházející se v aktivním hexu. To může mít za následek zapojení nových jednotek do boje, nebo naopak jejich odvolání z boje. Pokud není účinkem karty stanoveno jinak, ke kartě mohou být přiděleny pouze jednotky z aktivního hexu.

3. **Určení vítěze:** Spočítejte zvlášť celkovou bojovou sílu útočníka a celkovou bojovou sílu obránce jako součet bojové síly všech komponent dané postavy v aktivním hexu (včetně jednotek přidělených ke kartám) a jakékoli bojové síly poskytnuté jí zahraniními kartami moci. V boji zvítězí hráč s vyšší celkovou bojovou silou. V případě remízy zvítězí útočník.
4. **Ztráty:** Počínaje útočníkem přesune každý hráč do své zásoby své jednotky z aktivního hexu (nebo své jednotky přidělené ke kartám) v počtu rovném polovině protivnickovy bojové síly, zaokrouhleno dolů. Poté přesune všechny své zbývající jednotky přidělené ke kartám do aktivního hexu. Ztráty se týkají pouze jednotek, ne opevnění ani sídel. *Jednotky, jejichž odstranění požaduje účinek karty (např. karta Tažení), se nepočítají jako ztráty, musí být odstraněny bez ohledu na výsledek boje a nemohou být zachráněny účinkem jiné karty (např. karta Pěchota), který ztráty snižuje.*

5. **Ústup:** Hráč, který boj prohrál, vrátí všechny své zbývající jednotky žoldněřů z aktivního hexu do své zásoby a všechny své zbývající jednotky stálého vojska z aktivního hexu na svou kartu záloh.
6. **Odstranění karet:** Zahrané karty osobností  a praporů  položte před sebe lícem nahoru (po zbytek roku jsou jejich účinky vyčerpané). Pokud jste zahráli kartu Tažení , vraťte si ji zpět do ruky. Zahrané karty událostí  odhodte na odhazovací balíček karet moci.
7. **Podrobení:** Pokud se v aktivním hexu nachází alespoň 1 jednotka útočníka a aktivní hex obsahuje tvrz nebo pevnost, útočník se **může** tohoto opevnění zmocnit. Pokud tak učiní, vrátí původní opevnění do zásoby jeho vlastníka a nahradí jej odpovídajícím opevněním ze své zásoby. *Útočník se nemůže rozhodnout pro podrobení tvrze či pevnosti, pokud nemá odpovídající komponentu ve své zásobě. Není možné si podrobit palác.*
8. **Plnění:** Pokud se v aktivním hexu nachází alespoň 1 jednotka útočníka a aktivní hex obsahuje tvrz, pevnost nebo palác, útočník je **musí** vyplnit (pokud si je v předchozím kroku nepodrobil). Útočník vrátí příslušnou komponentu do zásoby jejího vlastníka a získá 1 minci (za tvrz), 2 mince (za palác) nebo 3 mince (za pevnost) ze společné zásoby. Poté pokud se v aktivním hexu nachází vesnice nebo město, útočník se **může** rozhodnout je vyplnit. Pokud tak učiní, útočník přesune sídlo do Sultánovy zásoby a získá 2 mince (za vesnici) nebo 4 mince (za město) ze společné zásoby.

Pokud v aktivním hexu nezůstala žádná jednotka útočníka, nemůže si podrobit ani vyplnit opevnění či sídlo, ani pokud boj vyhrál! Obránce si nemůže podrobit ani vyplnit opevnění ani sídla.

Pokud si útočník nemůže podrobit opevnění a účinek karty moci mu brání jej vyplnit, příslušná komponenta je místo toho odstraněna.

Pokud se v aktivním hexu nebo ve s ním sousedícím hexu nachází žeton Muršidova vlivu a Muršid není útočníkem ani obránce, může si v kroku výběru karet skrytě vybrat karty ze své ruky, jako kdyby byl útočníkem nebo obránce. Pokud Muršid vybere alespoň 1 kartu, musí na začátku kroku vyhodnocení karet oznámit, zda všechny své vybrané karty připojuje na stranu útočníka, **nebo** obránce. Tyto karty se nadále považují za karty zahrané vybraným hráčem. Karty osobností  nebo praporů  zahrané tímto způsobem však musí být v kroku odstranění karet položeny před Muršida.

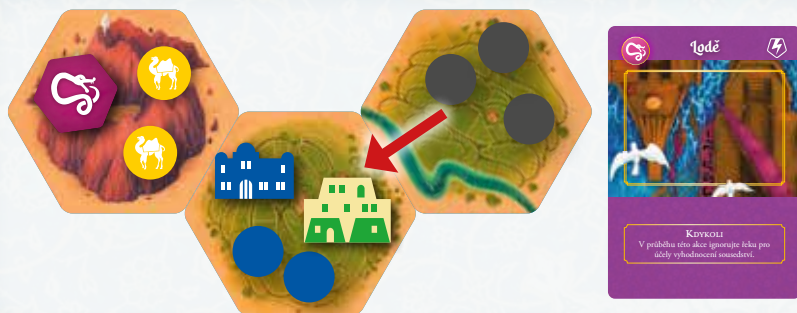


Pokud boj skončí remízou a v aktivním hexu se nachází žeton Muršidova vlivu, rozhodne díky své schopnosti jazýček na vahách o vítězi boje (v kroku určení vítěze) Muršid.



Pokud prohraje v boji Nomád, vrátí v kroku ústupu všechny své zbývající jednotky žoldněřů z aktivního hexu na svou kartu záloh (místo do své zásoby).

Příklad boje



Válečník provede akci *ztec*. Zahraje kartu moci *Lodě* (s klíčovým pojmem **KDYKOLI**), která mu umožňuje pohyb přes řeku. Přesune 3 jednotky stálého vojska do hexu, v němž má Chalífa bojovou sílu, což vyvolá boj.

Protože akci, která vedla k boji, provedl Válečník, stává se útočníkem a Chalífa je obráncem.

V hexu sousedícím s aktivním hexem se nachází Muršidův žeton vlivu. Muršid nabídne Válečníkovi podporu využitím své schopnosti *uzavírání dohod* výměnou za 2 vítězné body a slíbí, že zahraje karty moci pomocí své schopnosti *vměšování se*. Válečník souhlasí.

1. Výběr karet

Válečník, Muršid a Chalífa skrytě vyberou karty moci.



2. Vyhodnocení karet

Válečník odhalí karty *Tažení* a *Stařešina*. Chalífa odhalí kartu *Obléhací stroje*. Muršid neodhalí žádnou kartu.

Karta *Tažení* je vždy vyhodnocena jako první. Vzhledem k tomu, že Válečník má v aktivním hexu 3 jednotky, musí k této kartě přidělit 1 jednotku, čímž získá +1 k bojové síle.

Nebyla zahrána žádná karta *Atentát*, takže Válečník, který je útočníkem, vyhodnotí svou zbývající kartu. Odstraní Nomádovu jednotku žoldnérů ze sousedního hexu hor a vrátí ji do Nomádovy zásoby. Poté umístí 1 svou jednotku žoldnérů do aktivního hexu a okamžitě ji přidělí ke kartě *Stařešina*.

Nakonec Chalífa vyhodnotí svou kartu *Obléhací stroje*. Protože je obráncem a v aktivním hexu se nachází opevnění, karta mu poskytne +1 k bojové síle.

3. Určení vítěze

Válečník má v aktivním hexu 3 jednotky stálého vojska a 1 jednotku žoldnérů (počítají se i jednotky přidělené ke kartám) a získává +1 k bojové síle z karty *Tažení*. Celková bojová síla Válečníka je 5.

Chalífa má v aktivním hexu 2 jednotky stálého vojska a tvrz a získává +1 k bojové síle z karty *Obléhací stroje*. Celková bojová síla Chalífy je 4.

Válečník v boji zvítězí a musí Muršidovi předat 2 vítězné body, přestože Muršid neposkytl slíbenou podporu.

Nakonec je Válečnickova jednotka přidělená ke kartě *Tažení* vrácena do zásoby a jednotka žoldnérů přidělená ke kartě *Stařešina* je vrácena do aktivního hexu.

4. Ztráty



Bojová síla Chalífy byla 4, takže Válečník musí vrátit 2 jednotky do své zásoby. Vrátí do ní 1 jednotku stálého vojska a 1 jednotku žoldnérů z aktivního hexu.


Bojová síla Válečníka byla 5, takže Chalífa musí také vrátit 2 jednotky do své zásoby (bojová síla je zaokrouhlována dolů). Vrátí do ní obě své jednotky z aktivního hexu.

5. Ústup

Chalífově nezbyly v aktivním hexu žádné jednotky, tudíž nemusí ustoupit s žádnými jednotkami.

6. Odstranění karet

Válečník si vezme kartu *Tažení* zpět do ruky, protože se jedná o kartu strategie , a kartu *Stařešina* položí před sebe, protože se jedná o kartu osobnosti .

Chalífa položí kartu *Obléhací stroje* před sebe, protože se jedná o kartu praporu .

7. Podrobení

Válečník si nyní může podrobit tvrz v aktivním hexu, ale rozhodne se tak neučinit.

8. Plenění

Válečník musí vyplenit tvrz, protože si ji nepodrobil. Komponentu vrátí Chalífovi a získá 1 minci ze společné zásoby.

Válečník se poté rozhodne vyplenit město, které vrátí do Sultánovy zásoby, a za to získá 4 mince ze společné zásoby.

Válečník okamžitě získává 7 vítězných bodů za splnění svého primárního cíle – 2 za odstranění Chalífových jednotek v kroku ztrát, 1 za vypleněnou tvrz a 4 za vypleněné město.






SOUPEŘENÍ O VLVIV

Soupeření o vliv začíná, jakmile hráč provede akci *šíření vlivu* do hexu, v němž je přítomen jiný hráč nebo který sousedí s hexem, v němž se nachází Muršidův žeton vlivu.

Hráč, který akci provedl, je **útočníkem**. Všichni ostatní hráči, kteří jsou v hexu přítomni, jsou **účastníky**.

Hex, v němž probíhá soupeření o vliv, se nazývá „aktivní hex“.

Soupeření o vliv vyhodnotíte následovně:

1. **Výběr karet:** Útočník a účastníci si z ruky skrytě vyberou libovolný počet karet moci s klíčovým pojmem **SOUPEŘENÍ O VLVIV**. Nemusí vybrat žádnou kartu. *Počet vybraných karet je tajný. Skutečný počet vybraných karet moci můžete skrýt pomocí přehledových karet (boje a soupeření o vliv).*
2. **Oznámení postoje:** Všichni účastníci oznámí, zda se přidají k útočnickovi jako jeho **podporovatelé**, nebo se postaví proti němu jako **obránci**. Pokud je účastníků více, oznámí svůj postoj v pořadí tahu: Válečník, Muršid, Sultán, Chalífa, Nomád.
3. **Vyhodnocení karet:** Současně odhalte všechny vybrané karty a vyhodnotte je v následujícím pořadí:
 - A. Karta (příp. karty) útočníka **Atentát** .
 - B. Karta (příp. karty) podporovatelů **Atentát** .
 - C. Karta (příp. karty) obránců **Atentát** .
 - D. Zbývající vybrané karty útočníka v pořadí, které si útočník sám určí.
 - E. Zbývající vybrané karty podporovatelů v pořadí, které si každý podporovatel sám určí.
 - F. Zbývající vybrané karty obránců v pořadí, které si každý obránci sám určí.

Pokud je podporovatelů, příp. obránců více, vyhodnotí své karty v příslušném bodu seznamu v pořadí tahu: Válečník, Muršid, Sultán, Chalífa, Nomád.

4. **Síla vlivu útočníka:** Spočítejte celkovou sílu vlivu útočníka sečtením následujícího:

Vojenský vliv (max. 1): Pokud se v aktivním hexu nachází alespoň 1 jednotka nebo opevnění patřící útočnickovi nebo kterémukoli podporovateli, útočník získá +1 k síle vlivu. *Více takových komponent neposkytuje žádný další vliv.*

Civilní vliv útočníka (max. 1): Pokud se v aktivním hexu nachází libovolné sídlo útočníka, útočník získá +1 k síle vlivu.

Civilní vliv podporovatelů (max. 1 za každého podporovatele): Za každého podporovatele, který má v aktivním hexu sídlo a/nebo žeton vlivu, získá útočník +1 k síle vlivu. *Nachází-li se v aktivním hexu více těchto komponent patřících jednomu podporovateli, neposkytují žádný další vliv.*



Vliv karet: Přičtěte případnou sílu vlivu získanou ze zahraničních karet moci.

5. **Síla vlivu obránců:** Spočítejte celkovou sílu vlivu obránců sečtením následujícího:

Vojenský vliv (max. 1): Pokud se v aktivním hexu nachází alespoň 1 jednotka nebo opevnění patřící kterémukoli obránci, obránci získají +1 k síle vlivu. *Více těchto komponent neposkytuje žádný další vliv.*

Civilní vliv (max. 1 za každého obránci): Za každého obránci, který má v aktivním hexu sídlo a/nebo žeton vlivu, získají obránci +1 k síle vlivu. *Nachází-li se v aktivním hexu více těchto komponent patřících jednomu obránci, neposkytují žádný další vliv.*

Vliv karet: Přičtěte případnou sílu vlivu získanou ze zahraničních karet moci.

6. **Určení vítěze:** Pokud je celková síla vlivu útočníka rovna celkové síle vlivu obránců nebo je vyšší, útočník v soupeření o vliv zvítězí a umístí do aktivního hexu svůj žeton vlivu. Pokud se v aktivním hexu již nějaký žeton vlivu nachází, odstraňte jej. Pokud je celková síla vlivu obránců vyšší než celková síla vlivu útočníka, nic se nestane. V každém případě odstraňte z aktivního hexu žeton výzvy.
7. **Odstranění karet:** Zahrané karty osobností  položte před sebe lícem nahoru. Zahrané karty událostí  odhďte na odhazovací balíček karet moci.

Pokud soupeření o vliv probíhá v hexu sousedícím s hexem, v němž má vliv Muršid, stává se Muršid automaticky účastníkem tohoto soupeření, aniž musel být přítomen v hexu obsahujícím žeton výzvy, a to díky své schopnosti *přípletení se do sporu*.



Pokud soupeření o vliv skončí remízou a v aktivním hexu se nachází žeton Muršidova vlivu, rozhodne díky své schopnosti *jazyček na vahách* o vítězi soupeření o vliv (v kroku určení vítěze) Muršid.

Opevnění, sídla a palác

Tvrze a pevnosti jsou opevnění a počítají se do vojenského vlivu hráče, který je vlastní.

Vesnice a města jsou sídla a počítají se do Sultánova civilního vlivu.

Chalífův palác je zároveň opevněním i sídlem, v boji má bojovou sílu 2 a při soupeření o vliv se počítá do Chalífova vojenského i civilního vlivu.

Příklad soupeření o vliv

Chalífa provede akci *šíření vlivu* a vybere si hex obsahující brod, do něhož umístí žeton výzvy. Chalífa je útočníkem, protože akci provedl. Sultán a Muršid jsou účastníky, protože jsou v aktivním hexu oba přítomni.



1. Výběr karet

Chalífa, Sultán a Muršid vyberou skrytě karty moci.

2. Oznámení postoje

Protože je dříve v pořadí tahu, oznámí Muršid jako první, že se přidává k obráncům. Sultán poté oznámí svůj postoj podporovatele.

3. Vyhodnocení karet

Všichni zúčastnění společně odhalí své karty. Chalífa odhalí kartu Vzpouora a Muršid odhalí karty Imám a Podplacení. Sultán neodhalí žádnou kartu.

Jako útočník vyhodnotí Chalífa svou kartu jako první. Karta Vzpouora mu poskytne +2 k síle vlivu, protože se v hexu nachází město.

Poté vyhodnotí své karty Muršid. Nejprve mu karta Imám poskytne +2 k síle vlivu. Poté použije kartu Podplacení proti Sultánovi, čímž útočníkovi způsobí ztrátu -1 síly vlivu.

4. Síla vlivu útočníka

Útočník získá +1 k síle vlivu za vojenský vliv (Chalífovy jednotky), +1 k síle vlivu za civilní vliv podporovatele (Sultánovo město), +2 k síle vlivu z Chalífovy karty Vzpouora a utrpí ztrátu -1 síly vlivu kvůli Muršidově kartě Podplacení. Jeho konečný součet síly vlivu je tedy roven 3.

5. Síla vlivu obránců

Obránci získají +1 k síle vlivu za civilní vliv (Muršidův žeton vlivu) a +2 k síle vlivu z Muršidovy karty Imám. Dohromady je tedy jejich síla vlivu také rovna 3.

6. Určení vítěze

Za normálních okolností by v případě remízy zvítězil útočník, ovšem díky Muršidově schopnosti *jazyček na vahách* může o vítězi soupeření rozhodnout on. Rozhodne, že zvítězí obránci. Chalífa odstraní žeton výzvy.

7. Odstranění karet

Kartu Podplacení si do ruky vezme Sultán, jak uvádí účinek této karty.

Chalífa odhodí kartu Vzpouora, protože se jedná o kartu události ⚡.

Muršid položí kartu Imám před sebe, protože se jedná o kartu osobnosti 👤.

Limit počtu jednotek v hexu

Počet vašich jednotek, které se mohou nacházet v jednom hexu, je omezen na 5.

Tento limit zahrnuje jak jednotky stálého vojska, tak jednotky žoldnéřů.

Limit jednotek zkontrolujte na **konci** každé akce. Pokud se v hexu nachází více jednotek, než udává hráčův limit, musí hráč přebývající jednotky odstranit, aby tento limit nebyl porušen. Jednotky žoldnéřů se vrací do zásoby hráče, jednotky stálého vojska se vrací na kartu záloh.



Válečníkův limit počtu jednotek v jednom hexu je 7.

Limit počtu karet v ruce

V ruce můžete vždy držet maximálně 8 karet.

Kdykoli držíte z jakéhokoli důvodu v ruce více než 8 karet, odhodte jich tolik, aby vám jich v ruce zůstalo 8. *Tato situace nastane nejčastěji po provedení akce **nákup karet moci**, ale může k ní dojít z mnoha různých příčin, včetně vrácení karet do ruky v kroku údržby.*

Přehledové karty (boje a soupeření o vliv) ani karty záloh se do tohoto limitu nepočítají.

JEDINEČNÉ SCHOPNOSTI

Každou z následujících schopností má k dispozici pouze jedna postava.

Drancíř



Vítězné body za splnění primárního cíle získáváte po každém boji, kterého se účastníte, nikoli během fáze bodování.

Okamžitě si vezměte příslušný počet vítězných bodů a oznamte jejich počet ostatním hráčům. Vítězné body si ponechte skrytě lícem dolů jako obvykle.

Šampión



Dokážete povolát velké množství jednotek přímo ze své zásoby pomocí akce *shromáždění sil*.

Ničitel



Nemáte k dispozici akci *budování*. Jste jediným hráčem, který nemůže stavět opevnění ani sídla. *Opevnění však můžete získat podrobením si cizího opevnění.*

Dobyvatel



Během přípravy hry obdržíte kartu *Tažení*. Tuto kartu můžete zahrát v jakémkoli boji, kterého se účastníte. Ihned po skončení boje se vám tato karta vrací do ruky.

Plenitel



Maximální počet vašich jednotek v jednom hexu je roven 7.

Nájezdník



Svou akci *pohyb* můžete učinit až 3 pohyby.

Jazyček na vahách



V bojích a soupeřeních o vliv odehrávajících se v hexech, v nichž se nachází váš žeton vlivu, můžete rozhodnout, zda v případě remízy zvítězí útočník nebo obránce. *Za normálních okolností při remíze zvítězí útočník.*

Připletení se do sporu





Jste účastníkem každého soupeření o vliv, které probíhá v hexech sousedících s hexy, v nichž se nachází váš žeton vlivu. *Za normálních okolností jsou účastníky pouze hráči, kteří jsou v aktivním hexu přítomni.*

Pokud nejste v aktivním hexu přítomni, můžete ovlivnit výsledek soupeření o vliv pouze zahráním karet moci.

Vměšování se



Pokud v hexu, v němž se nachází váš žeton vlivu, nebo v hexu s ním sousedícím probíhá boj a nejste útočníkem ani obráncem, můžete skrytě vybrat karty v kroku výběru karet, jako byste útočníkem nebo obráncem byli. Pokud jste nějaké karty vybrali, pak je na začátku kroku vyhodnocení karet přiřadíte všechny buď útočníkovi, **nebo** obránci. Karty jsou poté považovány za zahrané tímto hráčem. Karty osobností  a praporů  zahrané tímto způsobem jsou však v kroku odstranění karet položeny před vás.

Uzavírání dohod



Na začátku boje nebo soupeření o vliv, které probíhají v hexu, v němž se nachází váš žeton vlivu, nebo v hexu s ním sousedícím, a pokud nejste útočníkem ani obráncem, vám kterýkoli zúčastněný hráč může nabídnout až 5 svých vítězných bodů výměnou za vaši podporu. Tuto dohodu můžete uzavřít pouze s **jedním** hráčem.

Vaše podpora může zahrnovat použití vaší schopnosti *jazyček na vahách* k rozhodnutí remízy, nebo schopností *připletení se do sporu* či *vměšování se* k zahrání karet. Nezapomínejte, že svůj postoj, ať už je jakýkoli, oznamujete na začátku kroku vyhodnocení karet během boje (viz str. 14) a v kroku 2 soupeření o vliv (viz str. 16).

Pokud souhlasíte s podporou hráče, musí vám tento hráč předat dohodnutý počet vítězných bodů, pokud v boji nebo soupeření o vliv zvítězí. Musí tak učinit i v případě, že jste mu k vítězství nijak nepomohli. Avšak pokud prohraje, nezískáte žádné vítězné body, i když jste udělali vše, co jste slíbili.

Po odhalení karet již nemohou být uzavírány žádné dohody.

Intriky



Je s vámi spjato více karet moci než s kterýmkoli jiným hráčem.

Prestiž



Jste přítomni ve všech hexech, v nichž se nachází vesnice nebo město.

Jste jediným hráčem, který dokáže stavět vesnice a města.

Blahobyt



Během kroku příjmu získáte dodatečný příjem za všechny vaše vesnice, města a žetony vlivu, které se nacházejí na mapě.

To znamená, že získáte příjem i ze svých vesnic, měst a žetonů vlivu, které se nacházejí v hexech ovládaných jinými hráči, a tento dodatečný příjem získáte za tyto komponenty i v hexech, které ovládáte vy.

Zdání moci



Hráči získávají peníze za ovládnutí hexů, v nichž se nachází Sultánovo sídlo a/nebo žeton vlivu.

Bohatství



V rámci akce *nákup karet moci* si můžete vzít 1 kartu ze Sultánova trhu zdarma.

Stavitel



V rámci jedné akce *budování* můžete stavět až třikrát. Většina ostatních hráčů může stavět pouze dvakrát.

Sídlo moci



Palác je dostupný pouze Chalífovi. Na mapu je při přípravě hry umístěn až poté, co umístování svých komponent dokončí všichni ostatní hráči.

Palác má bojovou sílu 2. Palác je zároveň opevněním i sídlem, takže se při soupeření o vliv počítá **jak do vojenského, tak do civilního vlivu**.

Pilíře chalífátu



Budování tvrzí a pevností je pro vás levnější než pro ostatní hráče. Tato sleva je promítnuta v podmínkách vaší akce *budování*.

Kde lišky dávají dobrou noc



Můžete verbovat jednotky do hexu, v němž nejste přítomni a zároveň jej neovládá jiný hráč.

Za jistou cenu



Vašimi jednotkami jsou žoldněři. Kdykoli verbujete jednotky, umístujte je stranou žoldněřů (váš symbol) nahoru.

Ostatní hráči mohou verbovat jednotky žoldněřů z vaší karty záloh, nebo dokonce přímo z mapy provedením akcí *najmutí žoldněřů*, resp. *podplacení žoldněřů*. Když tak učiní, musíte odstranit svoje jednotky z dotčené oblasti a nahradit je jednotkami žoldněřů v barvě odpovídající tomuto hráči. Pokud nejsou dostupné žádné jednotky na vaší kartě záloh, ostatní hráči nemohou provést akci *najmutí žoldněřů*.

Ostatní hráči mohou získat jednotky žoldněřů prostřednictvím těchto akcí pouze za s vámi dohodnutou cenu. Můžete určit nulovou cenu, nebo cenu, kterou nebudou schopni zaplatit. Pokud vámi stanovenou cenu odmítnou, musí místo toho provést jinou akci.

Jednotky žoldněřů patří hráči, jehož barva odpovídá barvě jejich žetonů. V kroku záloh se však při výpočtu vaší aktuální bojové síly počítají všechny jednotky žoldněřů na mapě (bez ohledu na jejich barvu).

Když prohrajete boj, v kroku ústupu vraťte své zbývající jednotky žoldněřů z aktivního hexu na svou kartu záloh (nikoli do své zásoby).

Mnoho karet odkazuje na jednotky žoldněřů a vaše akce *dezerce* může odstranit z mapy jednotky žoldněřů kteréhokoli hráče.

PŘEDDEFINOVANÁ ROZLOŽENÍ MAPY

Pět hráčů



Rozdělená země

Čtyři hráči



Pět hráčů



Jarní tání

Čtyři hráči



Úrodné údolí

Pět hráčů



Čtyři hráči



Pět hráčů



Otevřené pláně

Čtyři hráči



Místo setkání

Pět hráčů



Čtyři hráči



PRAVIDLA VARIABILNÍHO ROZLOŽENÍ MAPY

1. Pokud hrajete ve čtyřech hráčích, vraťte do krabice 2 hexy divočiny a 1 hex hor. V opačném případě použijte všechny hexy.
2. Doprostřed stolu umístěte hex s brodem.
3. Zamíchejte zbývající hexy lícem dolů a rozdejte každému hráči 3 z nich. Svě hexy ponechte skryté před ostatními hráči.
4. Vezměte si počáteční komponenty své postavy a rozdělte je do 2 skupin, jak je popsáno v kapitole Počáteční komponenty na této straně.
5. V pořadí tahu (Válečník, Muršid, Sultán, Chalífa, Nomád) umístí každý hráč 1 hex. Pokud neumistujete hex řeky, musíte hex umístit způsobem, aby sousedil s co největším množstvím ostatních hexů. Tento krok opakujte, dokud všichni hráči neumístí všechny své hexy.

Pravidla umísťování:

- Hex obsahující řeku musí být umístěn takovým způsobem, aby prodlužoval případnou již existující řeku.
 - Hex, který neobsahuje řeku, nesmí bránit jejímu budoucímu prodloužení. *Vždy musí existovat alespoň jedno použitelné místo pro rozšíření řeky v obou směrech.*
6. Počínaje Válečníkem a poté v pořadí tahu umístěte jednu svou skupinu komponent do prázdného hexu, který není hexem kamenolomu ani posvátného místa. Poté tento krok ještě jednou zopakujte, aby všichni hráči umístili i svou druhou skupinu komponent.

Autor hry: Steve Mathers

Ilustrace: Navid Rahman

Odborný poradce: Zain Alam

Organizace pravidel: Paul Grogan

Vývoj: Filip Hartelius a Anthony Howgego

Grafický design: James Hunter

1. vydání ve Velké Británii v roce 2022 OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES je registrovaná značka Osprey Publishing Ltd

© Steve Mathers 2022. © 2022 Osprey Publishing Ltd

Všechna práva vyhrazena.

www.ospreygames.co.uk

POČÁTEČNÍ KOMPONENTY



Skupiny Válečníka

- 1 jednotka stálého vojska a 1 žeton vlivu
- 1 žeton vlivu



Skupiny Muršida

- 1 tvrz
- 1 žeton vlivu



Skupiny Sultána

- 1 město
- 1 vesnice, 1 tvrz a 1 jednotka žoldnů



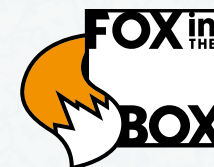
Skupiny Chalífy

- 1 pevnost a 1 jednotka stálého vojska
- 1 pevnost



Skupiny Nomáda

- 1 jednotka žoldnů a 1 žeton vlivu
- 1 žeton vlivu



Česká edice

Fox in the Box, web: www.foxinthebox.cz, e-mail: info@foxinthebox.cz

Překlad: Miroslav Štrobl








Redakce: Ondřej Kurka











Grafické úpravy a sazba: Miroslav Štrobl, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová





Stručný přehled

BOJ

- Výběr karet:** Skrytě vyberte karty moci.
- Vyhodnocení karet:** Odhalte a vyhodnoťte karty v následujícím pořadí: karta Tažení , karty útočnicka Atentát , karty obránce Atentát , karty útočnicka, karty obránce.
- Určení vítěze:** Větší bojová síla v aktivním hexu a přidělená ke kartám zvítězí. V případě remízy zvítězí útočník.
- Ztráty:** Jak obránce, tak útočník si vrátí do své zásoby počet jednotek rovný polovině bojové síly soupeře (zaokrouhlené dolů). Ztráty nepostihují sídla ani opevnění.
- Ústup:** Všechny zbývající jednotky poraženého ustoupí: jednotky žoldněů jsou vráceny do zásoby, jednotky stálého vojska jsou vráceny na kartu záloh.
- Odstranění karet:** Karty osobností  a praporů  položte před sebe. Kartu Tažení  si vezměte zpět do ruky. Odhodte všechny karty událostí .
- Podrobení:** Pokud útočník zvítězil a v aktivním hexu mu zůstala alespoň 1 jednotka, **může** si v něm podrobit tvrz nebo pevnost.
- Plnění:** Pokud útočník zvítězil a v aktivním hexu mu zůstala alespoň 1 jednotka, **musí** vyplnit každou tvrz, pevnost nebo palác v aktivním hexu (pokud nebyly podrobeny) a **může** v něm vyplnit vesnici nebo město. Odstraňte vyplněné budovy a získáte mince:

PŘÍJEM Z PLENĚNÍ		
	Tvrz	
	Palác	
	Pevnost	
	Vesnice	
	Město	

SOUPEŘENÍ O VLVIV

- Výběr karet:** Skrytě vyberte karty moci.
- Oznámení postoje:** V pořadí tahu každý účastník soupeření o vliv oznámí, zda je **podporovatelem**, nebo **obránce**.
- Vyhodnocení karet:** Odhalte a vyhodnoťte karty v následujícím pořadí: karty útočnicka Atentát , karty podporovatelů Atentát , karty obránců Atentát , karty útočnicka, karty podporovatelů, karty obránců.
- Síla vlivu útočnicka:**
 - síla vlivu získaná ze zahranič karet,
 - +1 síla vlivu, pokud má útočník/podporovatel v aktivním hexu alespoň 1 jednotku a/nebo opevnění,
 - +1 síla vlivu, pokud má útočník v aktivním hexu alespoň 1 sídlo,
 - +1 síla vlivu za **každého** podporovatele, jehož sídlo a/nebo žeton vlivu se nachází v aktivním hexu.
- Síla vlivu obránců:**
 - síla vlivu získaná ze zahranič karet,
 - +1 síla vlivu, pokud má kterýkoli z obránců v aktivním hexu alespoň 1 jednotku a/nebo opevnění,
 - +1 síla vlivu za **každého** obránce, jehož sídlo a/nebo žeton vlivu se nachází v aktivním hexu.
- Určení vítěze:** Vyšší síla vlivu zvítězí. V případě remízy zvítězí útočník. Pokud zvítězí útočník, umístí svůj žeton vlivu do aktivního hexu (případně odstraní žeton vlivu, který se v hexu dosud nacházel).
- Odstranění karet:** Karty osobností  položte před sebe. Všechny ostatní karty odhodte.

LIMIT POČTU KARET V RUCE

Maximálně 8 karet v ruce.

LIMIT POČTU JEDNOTEK V HEXU

Maximálně 5 jednotek v hexu na konci libovolné akce.



Maximálně 7 jednotek v hexu na konci libovolné akce.