

IMPERIUM

HRA

NIGELA BUCKLEA A DÁVIDA TURCZIHO

ILUSTROVAL

MIHAJLO „THE MICO“ DIMITRIEVSKI

PRAVIDLA



**Obávaní protivníci se šikují na obzoru.
Tvůj lid je připraven. Vyslyš volání dějin.**

Osud nejslavnějších národů dějin leží ve tvých rukou. Přes neustávající hrozbu napadení musíš dobývat nová území, stát v čele vědeckého a kulturního pokroku a provést svůj lid branami věku impéria. Příliš rychlý rozvoj vyústí v nepokoje, které srazí tvou civilizaci na kolena; příliš pomalým budováním se však do historických pramenů zapíšeš jen jako bezvýznamná poznámka pod čarou.

DĚJINY VS. LEGENDY

Ať už hraješ Imperium: Dějiny, nebo Imperium: Legendy, pravidla jsou stejná.

Tato příručka obsahuje veškerá pravidla potřebná k hraní obou her, tudíž se zde mohou vyskytovat odkazy na národy nebo klíčová slova, která se nevyskytují v materiálech ve tvé variantě hry.

Obě hry lze vzájemně kombinovat – jediný rozdíl spočívá v přípravě hry a je popsán na straně 6.

HISTORICKÁ POZNÁMKA

Imperium je hra založená z velké části na historii národů a říší z celého světa v období 3 100 př. n. l. – 1 066 n. l. Ačkoli byla historická přesnost pro vývoj hry zcela klíčová, vždy důsledně ustupovala jejím potřebám. Ve skutečnosti je samotná mechanika deckbuildingu z podstaty abstraktní a představa lineární a neodvratné přeměny národů v říše je tak vědomým zkreslením skutečných událostí.

Navíc jsou některé používané herní termíny jako „barbaři“, „říše“ nebo „necivilizovaný“ příliš obhroublé pro účely historické studie, avšak pro účely hry slouží jako užitečná zkratka. Zejména použití termínu „národ“ v těchto pravidlech je nepřesným označením národů skutečného světa. Utopisté, Atlanťané a Artušovci jsou nepochybně fiktivními národy. Mínojci, Řekové a Makedoňané představují rozdílné a někdy vzájemně se překrývající podskupiny starověkých Řeků. Čchinové nezastupují pouze dynastii Čchin z čínských dějin, ale také dynastii Čou a Období válčících států. Žádný balíček v této hře nedokáže zachytit bohatství a složitost národa, který je v něm vykreslený.

Autor hry: Nigel Buckle a Dávid Turczy
Vývoj hry: Filip Hartelius a Anthony Howgego
Ilustrace: Mihajlo „The Mico“ Dimitrievski
Grafická úprava Design: James Hunter

Seznam těch, kterým by Nigel a Dávid rádi poděkovali za testování, rady a zpětnou vazbu:
Andrei Novac; Anthony Howgego; Arwen, Kiefer a Fiona Bucklovi; Blažej Kubacki; Charlotte Levy; Colin Beattie; David Pitman; Gary Perrin; Graham Forbes; Ian Vincent; James Bunnett; Jen a Kieran Symingtonovi; Jonathan Bobal; Martin Butcher; Nick Shaw, Michael Dollin; Mike Eggleton; Mukel Patel; Neil HK; Paul a Donna Listerovi; Riccardo Fabris; Rob Darbarn; Rob Fisher; Sami Khan; Stephen Tavener; Tim Fitzmaurice; Tim Smith; Wai-yeec Phuah; hráči z herních klubů London on Board a Cambridge Grad Pad.

Zvláštní poděkování Martinu Butcherovi za pomoc napříč celým projektem.
Zvláštní poděkování Kieferu Bucklovi za testování kampaně.



1: Dějiny
2: Legendy

1CIV6/15
























#/#: číslo karty

FAM: karty věhlasu
UNR: karty nepokojů
UNC: necivilizované karty
CIV: civilizované karty
REG: karty území
TRI: karty poddaných

ART: Artušovci
ATL: Atlantáné
CAR: Kartaginci
CEL: Keltové
EGY: Egypťané
GRE: Řekové
MAC: Makedoňané
MAU: Maurjové

MIN: Mínojci
OLM: Olmékové
PER: Peršané
QIN: Čchinové
ROM: Římané
SCY: Skytové
UTO: Utopisté
VIK: Vikingové

POPIS KARTY

1. **Název karty.**
2. **Pruh:** Barva pruhu s názvem karty odpovídá symbolu karty (ve spodní části karty – viz 9). Karty bez symbolu mají šedý pruh.
3. **Připnuté/Útočné:** Připnuté karty  zůstávají vyložené. Útočné karty  ovlivňují ostatní hráče.
4. **Stav:** Mnoho karet má na sobě buď ikonu barbarů , nebo ikonu říše . Nelze zahrát karty, jejichž ikona je odlišná od ikony na tvé stavové kartě.
5. **Typ karty:** Na některých kartách jsou uvedeny ikony , , ,  nebo . Samy o sobě nemají žádný účinek, ale účinky jiných karet na ně mohou odkazovat.
6. **Typ území:** Na mnoha kartách  je uvedena jedna nebo více ikon ,  nebo . Samy o sobě nemají žádný účinek, ale účinky jiných karet na ně mohou odkazovat.
7. **Účinek:** Zde je uvedeno, co karta dělá, když je zahrána, a/nebo její schopnosti.
8. **Cena za vybudování:** Většina karet budování  má určenou cenu za vybudování. Tato cena je uvedena jako určitý počet žetonů ,  a  nutných k vybudování karty.
9. **Symbol:** Na mnoha kartách je znázorněn symbol , , , ,  nebo . S výjimkou přípravy hry nemají tyto symboly samy o sobě žádný účinek, ale jiné karty na ně mohou odkazovat.

Symbol karty je svázán s barvou jejího pruhu.

Některé karty mají pohromadě symboly  a . Pro účely přípravy hry jsou považovány za karty . V průběhu hry jsou již považovány za karty s oběma symboly.



Mocnost: Národ, za který hraješ.



Území: Oblasti, které tvůj národ ovládá.



Necivilizovaný: Pradávný technologický a kulturní rozvoj.



Civilizovaný: Moderní technologický a kulturní rozvoj.















Poddaní: Jiné národy, které tvůj národ ovládá.



Věhlas: Památné činy tvého národa.







Nepokoje: Vnitřní rozpory a rozkol ve tvém národě.

10. **Národ:** Barva levého dolního rohu karty označuje národ, ke kterému karta patří.
11. **Počáteční umístění:** Tyto ikony označují místo, kde se karta nachází při přípravě hry:
Vyložená : Ve tvé oblasti vyložených karet (všechny karty  jsou oboustranné).
Národ : V balíčku národa.
Přerod : Vespod balíčku národa.
Budování : V balíčku budování.
Společná zásoba : V balíčku nepokojů.
12. **Počet hráčů:** Karty s  3+ se nepoužívají ve hře pro jednoho hráče a při hře dvou hráčů. Karty s  4 se nepoužívají ve hře pro jednoho hráče ani při hře dvou nebo tří hráčů.
13. **Číslo karty:** Unikátní označení karty. Pokud je první číslice tohoto označení „1“, karta náleží ke hře *Dějiny*. Pokud je první číslice „2“, karta náleží ke hře *Legendy*.
14. **Vítězné body:** Počet vítězných bodů, které karta přináší na konci hry. Karty s ikonou  mají hodnotu X bodů. Karty s ikonou  nebo  mají proměnlivou hodnotu vítězných bodů podle podmínky, která je na kartě uvedena.
15. **Záporné vítězné body:** Karty s ikonou  mají hodnotu -X bodů.

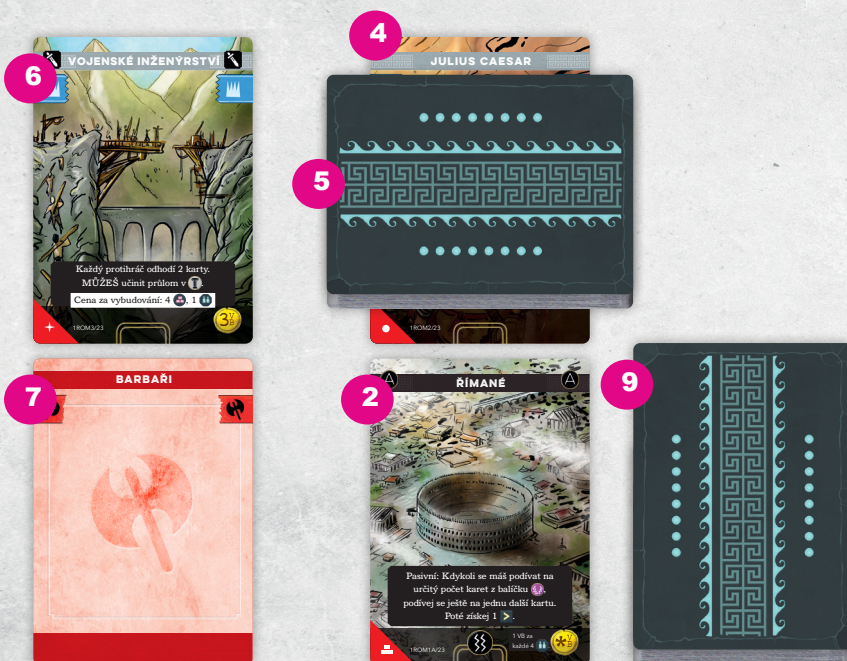
PŘÍPRAVA HRY

PROPOJENÍ DĚJIN A LEGEND

Pokud chcete hrát s národy jak z *Imperium: Dějiny*, tak z *Imperium: Legendy*, upravte přípravu hry následujícím způsobem:

1. Hrát můžete za kterýkoli ze všech 16 dostupných národů.
2. Při přípravě nabídky jsou použity společné karty pouze z jedné z variant hry (*Dějiny*, nebo *Legendy*). Pokud má některá z karet  stejný název jako národ, za který hraje některý z hráčů, je taková karta nahrazena náhodnou kartou  ze společných karet z druhé varianty hry. Pokud je na nové kartě uvedeno  4 nebo  3+ a hry se přitom účastní nižší počet hráčů, nebo pokud má nová karta opět stejný název jako národ, za který hraje některý z hráčů, proces opakujte.


PŘÍPRAVA HRÁČE




Každý hráč se při přípravě řídí následujícím postupem:


1. Vyber si jeden národ a vezmi si všechny karty, které mu náleží. Všechny karty jednoho národa mají stejnou barvu levého dolního rohu.

Před výběrem konkrétního národa je vhodné si prostudovat kapitolu „Národy“ na straně 20, abys získal představu o herním stylu jednotlivých balíčků.

2. Umístí svou kartu  před sebe, nalevo od místa pro karty, které budeš vykládat při hře. Vyber si stranu, kterou bude karta otočená nahoru – ale pozor, tuto volbu již nebudeš moci v průběhu hry změnit! Toto je tvá **karta moci**.


Začínajícím hráčům doporučujeme hrát s kartou moci stranou B nahoru.


3. Pokud máš k dispozici další karty , umístí je všechny pod svou kartu moci.

Další karty  mají k dispozici pouze Artušovci a Utopisté.

Pokud hraješ za Artušovce, umístí *Dvůr krále Artuše* lícem nahoru pod kartu moci jako další vyloženou kartu.


Pokud hraješ za Utopisty, *Brány Šangri-La* zasun' pod *Vize o Šangri-La* a tento drobný balíček umístí pod kartu moci jako další vyloženou kartu. Vrchní karta tohoto balíčku se nazývá **karta putování**.



4. Umístí kartu  lícem nahoru nad kartu moci.


Pro většinu národů je karta  **kartou přerodu**.


Pro Vikingy je **kartou zenitu**.

Pro Artušovce je **kartou nadíru**.

Atlanťané a Utopisté nemají kartu .

5. Zamíchej všechny karty  do jednoho balíčku a umístí jej lícem dolů kolmo (otočený o 90 stupňů) na kartu . Toto je tvůj **balíček národa**.



6. Umístí všechny karty  lícem nahoru nalevo od balíčku národa. Toto je tvůj **balíček budování**.


Pro většinu národů jsou karty  **kartami budování**.


Pro Artušovce se jedná o **karty výprav**. Pokud je karta výpravy v balíčku budování, je považována za **nadcházející výpravu v balíčku výprav**.


Atlanťané nemají balíček národa.




Utopisté nemají balíček národa ani žádné karty budování.

7. Umístí **svou stavovou kartu** otočenou na stranu s ikonou  nalevo od své karty .

Pokud hraješ za Atlanťany, tvá stavová karta je od začátku otočená na stranu s ikonou .

8. Přidej všechny karty  ke společným kartám.










Pouze Artušovci, Keltové, Olmékové, Čchinové, Utopisté a Vikingové mají karty .

Všechny karty  jsou kartami . Některé karty  mohou být vyřazeny ze hry v kroku 5 při přípravě společné nabídky.

9. Zamíchej všechny zbývající karty do jednoho balíčku a umístí jej lícem dolů napravo od své karty moci. Toto je tvůj **dobírací balíček**.

10. Dober si ze svého dobíracího balíčku pět karet, se kterými začneš hru.

Pokud hraješ za Egypťany s kartou moci stranou B nahoru, dober si šest karet.
















7. Umístěte kartu  *Král králů* lícem (tj. stranou A) nahoru nad symbol  na ukazateli nabídky.
8. Zamíchejte zbývající karty  do balíčku, který položíte lícem dolů kolmo na kartu *Král králů*. Toto je **balíček věhlasu**.
9. Při hře tří hráčů odstraňte ze hry vrchní kartu z balíčku věhlasu (aniž by se na ni kdokoli podíval).
Při hře dvou hráčů odstraňte ze hry dvě vrchní karty z balíčku věhlasu (aniž by se na ně kdokoli podíval).
10. Zamíchejte karty . Umístěte odpovídající počet těchto karet lícem dolů nad symbol  na ukazateli nabídky. Toto je **balíček území**.
11. Zamíchejte karty . Umístěte odpovídající počet těchto karet lícem dolů nad symbol  na ukazateli nabídky. Toto je **necivilizovaný balíček**.
12. Zamíchejte karty . Umístěte odpovídající počet těchto karet lícem dolů nad symbol  na ukazateli nabídky. Toto je **civilizovaný balíček**.

Počet karet v balíčku území, necivilizovaném balíčku a civilizovaném balíčku závisí na počtu hráčů:

2 hráči – 6 karet

3 hráči – 7 karet

4 hráči – 8 karet

13. Zamíchejte všechny zbývající karty ,  a  dohromady s kartami  a umístěte je nad skupinu symbolů , ,  a  na ukazateli nabídky. Toto je **hlavní balíček**.
14. Vrchní kartu z balíčku území, necivilizovaného balíčku a civilizovaného balíčku umístěte lícem nahoru pod ukazatel nabídky pod balíček, z něhož jste ji odebrali. Dvě vrchní karty z hlavního balíčku umístěte vedle sebe pod ukazatel nabídky pod hlavní balíček. Všechny tyto karty tvoří **nabídku**.
15. Pod každou kartu ,  a  v nabídce zasuňte jednu kartu  z balíčku nepokojů.
16. Umístěte žeton  na každou kartu  v nabídce, na které není symbol .
17. Náhodně umístěte **kartu slunovratu** mezi dva hráče. Hráč nalevo od této karty se stává **začínajícím hráčem**.

Ačkoli jsou průběh hraní a celková pravidla hry poměrně jednoduchá, může být po přečtení samotných pravidel nejasné, jak se hra vlastně hraje. Poté, co si uděláte představu o průběhu tahu, doporučujeme pročíst celkový přehled na stranách 22–23, kde je uveden konkrétní příklad tahu.

PRŮBĚH HRY

Hra se odehrává v sérii kol. Počínaje hráčem nalevo od karty slunovratu a následně v pořadí podle směru hodinových ručiček odehrají hráči v každém kole svůj tah. Hra pokračuje až do okamžiku **bodování** nebo **kolapsu**, kdy skončí.

V každém svém tahu bude hráč:

AKTIVOVAT

NEBO

INOVOVAT

NEBO

VZDOROVAT



Po vyhodnocení jedné z výše uvedených možností provede **úklid**.

Po úklidu je na tahu hráč po jeho levici. Pokud leží mezi těmito dvěma hráči karta slunovratu, nastává konec kola a všichni hráči musí před začátkem dalšího kola vyhodnotit účinek uvedený na kartách s klíčovým slovem **slunovrat**.


AKTIVACE

Při aktivaci můžeš v libovolném pořadí a v libovolné kombinaci vykonávat akce a používat aktivační schopnosti. Pokud již nemůžeš nebo nechceš vykonávat akce nebo používat aktivační schopnosti, přejdi k úklidu.

VYKONÁNÍ AKCE

Pro vykonání akce nejprve odstraň jeden žeton  ze své stavové karty. Pokud na stavové kartě nemáš žádný žeton , nemůžeš akci vykonat.

Poté zahraj kartu z ruky mezi své vyložené karty a vyhodnoť její okamžitý účinek.

Nakonec odhoď zahraniou kartu na svůj odhazovací balíček, pokud karta neříká něco jiného. Pokud má karta ikonu , zůstává po odehrání vyložená.

Pokud se na zahranié kartě nachází ikona  nebo , můžeš ji zahrát pouze tehdy, pokud se tvá stavová karta nachází na straně se stejnou ikonou.




Mnoho karet používá **klíčová slova**, která jsou vysvětlena na stranách 14–18.

Účinky všech zahraniých karet musí být vyhodnoceny v nejvyšší možné míře.

ČASTO POUŽÍVANÁ KLÍČOVÁ SLOVA



Výběr klíčových slov uvedených na kartách, kterým měla být v průběhu hry věnována pozornost: aktivuj, historie, nárokuje si, opust, pasivní, slunovrat, učiň průlom, volná akce, vyber si nebo získej.

POUŽITÍ AKTIVAČNÍ SCHOPNOSTI


Při použití aktivační schopnosti vyber kartu, jejíž účinek je uveden klíčovým slovem **aktivuj** a na které neleží žeton . Může se jednat o tvou vyloženou kartu nebo tvou kartu moci. Na vybranou kartu přesuň žeton  ze své stavové karty. Pokud na své stavové kartě už nemáš žádný žeton , nemůžeš aktivační schopnost použít.

Poté plně vyhodnoť účinek uvedený klíčovým slovem „Aktivuj“. Některé aktivační schopnosti jsou spojené s náklady. Pokud nemůžeš zaplatit požadovanou cenu, nesmíš takovou schopnost použít.

Pokud již na vybrané kartě leží žeton , nesmíš její aktivační schopnost použít.

Pokud se mezi tvými vyloženými kartami nachází karta s ikonou  nebo , můžeš použít její aktivační schopnost bez ohledu na to, jaká ikona je právě uvedena na tvé stavové kartě.

Aktivační schopnost můžeš použít ve svém tahu, avšak pouze pokud si vybereš možnost tahu „aktivace“.

V tahu protihráče můžeš použít pouze aktivační schopnost uvedenou výrazem „Aktivuj v tahu protihráče“. Na kartu s použitou aktivační schopností umístí žeton  jako obvykle.

INOVACE

Nejprve odhodí všechny karty z ruky na svůj odhazovací balíček.

Poté **učiň průlom** v , ,  nebo  podle postupu popsaneho na straně 16.

Poté proved' úklid.

Při inovaci nemůžeš vykonávat akce ani používat aktivační schopnosti.


VZDOROVÁNÍ


Vrať libovolný počet karet  z ruky do balíčku nepokojů.


Poté proved' úklid.

Při vzdorování nemůžeš vykonávat akce ani používat aktivační schopnosti.





ÚKLID


Nejprve umístí 1  ze společné zásoby na libovolnou kartu v nabídce.

Pokud hraješ za Kartagince, umístí místo toho 1 nebo 2 žetony , jak je uvedeno na tvé kartě moci.

Pokud hraješ za Čchiny, umístí místo toho 1 žeton , jak je uvedeno na tvé kartě moci.




Jakmile jsi umístil žeton na kartu v nabídce, může svůj tah zahájit další hráč, zatímco ty dokončíš zbytek fáze úklidu.

Poté odstraň všechny žetony  a  ze své stavové karty, ze všech svých vyložených karet, ze svého balíčku národa a balíčku budování a ze své karty moci. **Následně umístí na svou stavovou kartu 3 žetony  a 5 žetonů .**

Pokud hraješ za Utopisty, umístí pouze 3 žetony .


Poté můžeš odhodit libovolný počet karet z ruky na svůj odhazovací balíček.





Nakonec si z dobíracího balíčku dober tolik karet, abys nepřesáhl **limit pěti karet v ruce**. Pokud již máš v ruce stejné nebo vyšší množství karet, než kolik uvádí tvůj limit karet v ruce, nedobírej si v tento okamžik žádné karty. Účinky některých karet mohou tvůj limit karet v ruce navýšit. Limit karet v ruce se zohledňuje pouze v tento okamžik, v průběhu herního kola jej můžeš libovolně překročit.

Procházení balíčku je hlavním způsobem, jak získat přístup ke kartám ,  a  svého národa a dosáhnout přerodu v říši (viz další strana), často je tedy výhodné odhodit na konci svého tahu zbylé karty.

OBNOVENÍ DOBÍRACÍHO BALÍČKU

Pokud je tvůj dobírací balíček prázdný **a zároveň** si potřebuješ dobrat kartu, nejprve zkontroluj svou stavovou kartu:



Pokud je tvá stavová karta otočená na straně s ikonou :


1. Pokud na tvém balíčku národa neleží žádné žetony  **a zároveň** je na tvé stavové kartě k dispozici alespoň jeden žeton , přesuň vrchní kartu z balíčku národa do svého odhazovacího balíčku. Poté přesuň žeton  ze své stavové karty na svůj balíček národa. Pokud již žeton  na balíčku národa leží nebo pokud takový žeton není k dispozici na tvé stavové kartě, tento krok přeskoč.





Pokud umístíš svou kartu  do odhazovacího balíčku, okamžitě otoč svou stavovou kartu na stranu s ikonou .

Pokud hraješ za Utopisty, nemáš žádný balíček národa, proto tento krok vynechej.

2. Zamíchej svůj odhazovací balíček a vytvoř tak nový dobírací balíček.
3. Dober si karty podle obvyklého postupu.

Pokud hraješ za Artušovce, karta  je tvou kartou nadiru, která se neodhazuje, ale okamžitě se přesouvá mezi tvé vyložené karty. **Neotáčej** svou stavovou kartu. Pokud hraješ za Vikingy, karta  je tvou kartou zenitu. Jejím odhozením se spouští konec hry! **Neotáčej** svou stavovou kartu.

Pokud je tvá stavová karta na straně s ikonou :

1. Pokud na tvém balíčku budování neleží žádné žetony  **a zároveň** je na tvé stavové kartě k dispozici alespoň jeden žeton , vyber si jednu libovolnou kartu z balíčku budování, zaplať na ní uvedenou **jednorázovou** cenu za vybudování a tím ji **vybuduj**. Kartu přesuň do svého odhazovacího balíčku. Poté přesuň žeton  ze své stavové karty na svůj balíček budování. Pokud již žeton  na balíčku budování leží nebo pokud takový žeton není k dispozici na tvé stavové kartě, tento krok přeskoč.

Pokud hraješ za Utopisty, nemáš žádný balíček budování, proto tento krok vynechej.

2. Zamíchej svůj odhazovací balíček a vytvoř tak nový dobírací balíček.
3. Dober si karty podle obvyklého postupu.

Tyto kroky vyhodnoť okamžitě, kdykoli je nutné obnovit dobírací balíček (může k tomu dojít i v tahu jiného hráče).

Účinky některých karet říkají: „Dober si kartu, **pokud je to možné.**“ Pokud je tvůj dobírací balíček prázdný, nedobírej si v tomto případě žádnou kartu ani neobnovuj svůj dobírací balíček.

SLUNOV RAT

Kolo končí v okamžiku, kdy hráč napravo od karty slunovratu dokončí svůj tah.

Předtím, než přijde na řadu další hráč, vyhodnotí každý hráč všechny účinky uvedené klíčovým slovem **slunovrat** na svých vyložených kartách a na své kartě mocnosti. Tyto účinky mohou hráči vyhodnotit současně.

Účinek slunovratu musí být vždy vyhodnocen v co nejvyšší možné míře, pokud karta neříká něco jiného.




Pokud máš vyložených více karet aktivovaných při slunovratu, zvol si pořadí, v jakém je vyhodnotíš.

Jakmile hráči vyhodnotí všechny účinky slunovratu, dostává se na tah další hráč, který tak začne nové kolo.

KONEC HRY

Hra končí buď **bodováním**, nebo **kolapsem**.

Proces **bodování** je spuštěn splněním alespoň **jedné** z následujících podmínek:

1. Hlavní balíček je prázdný.
2. Hráč vybuduje poslední kartu ze svého balíčku budování.
Přesun poslední karty ✦ z balíčku výprav Artušovců se nepovažuje za splnění této podmínky.
3. Karta  *Král králů* je otočena lícem dolů (viz str. 18).
4. Hráč za Vikingy přesune kartu  *Harald Hardrada* do svého odhazovacího balíčku.
5. Hráč za Artušovce zahraje kartu ✦ *Grál*.
6. Hráč za Utopisty vlastní alespoň 24 žetonů  a při slunovratu se spustí účinek jeho karty putování *Šangri-La*.



Kolaps nastane v okamžiku, kdy dojdou karty v balíčku nepokoju.


Pokud nastane kolaps po spuštění procesu bodování, je okamžitě vyhodnocen kolaps.

BODOVÁNÍ






Pokud byl spuštěn proces bodování, hráči dokončí aktuální kolo obvyklým způsobem. **Poté hráči odehrají poslední kolo** včetně vyhodnocení slunovratu na jeho konci.

Poté si hráči spočítají vítězné body.

Pro vyhodnocení bodování musí všechny karty zůstat na stejném místě, na jakém se nacházely v okamžiku konce hry, protože některé karty  a  přinášejí vítězné body v závislosti na svém umístění.

- Každý žeton  ve vlastnictví hráče představuje 1 vítězný bod.

Při bodování se vyhodnocují všechny karty v hráčově ruce, dobíracím balíčku, odhazovacím balíčku, historii (nebo balíčku potopy), vyložené karty (včetně karet posádky) a karta moci. Nevyhodnocují se zbylé karty v balíčku národa a v balíčku budování.

- Karta s  nebo  přináší/odečítá tolik vítězných bodů, kolik je na ní uvedeno.
- Karta s  přináší vítězné body pouze při splnění uvedené podmínky. Pokud podmínka není splněna, nepřináší taková karta žádné body.
- Karta s  přináší proměnlivé množství vítězných bodů, jak je na ní přímo uvedeno.
- **Za každou kartu  lze získat nejvýše 10 bodů.**


Pokud za vlastnictví určitých karet nebo žetonů přináší body více karet, mohou tyto karty přinášet body za stejné karty nebo žetony.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.


V případě remízy sdílí vítězství všichni hráči s nejvyšším počtem bodů.

KOLAPS

Když dojde ke kolapsu, **hra okamžitě končí** – není dokončeno ani vyhodnocení aktuální akce.



Každý hráč si spočítá karty  ve své ruce, dobíracím balíčku, odhazovacím balíčku, historii (nebo balíčku potopy) a mezi svými vyloženými kartami (včetně karet posádky).


Vítězí hráč s nejmenším počtem karet .

V případě remízy mezi sebou hráči s nejnižším počtem karet  rozhodnou o vítězi standardním vyhodnocením bodování.



KLÍČOVÁ SLOVA



AKCE



Pokud ti účinek karty umožňuje získat akci, umístí žeton  na svou stavovou kartu, a to i v případě, že díky tomu budou na stavové kartě více než 3 žetony .



Pokud účinek karty vyžaduje spotřebovat určitý počet akcí, odstraň stejný počet žetonů  ze své stavové karty. Pokud nejsi schopen odstranit potřebný počet žetonů, nemůžeš takový účinek vyhodnotit.

BARBAŘI





Karty s ikonou  můžeš jako akci zahrát jen tehdy, pokud se tvá stavová karta nachází na straně s ikonou .

Kartu s ikonou  můžeš mít mezi vyloženými kartami a využívat její aktivační schopnost i přesto, že se tvá stavová karta nachází na straně s ikonou .

Účinek s podmínkou „pokud jsi “ lze vyhodnotit jen tehdy, pokud se tvá stavová karta nachází na straně s ikonou .

Stavová karta Atlanťanů se od začátku hry nachází na straně s ikonou , nelze za ně tedy hrát karty .

BALÍČEK NÁRODA

Pokud ti účinek karty umožňuje jakýmkoli způsobem zacházet s kartami z tvého balíčku národa, karta  musí vždy zůstat vespod balíčku. Pod kartou  nelze umístit žádnou kartu  a kartu  ani nelze zamíchat do balíčku národa.

DOBER KARTU(Y)

Dober si uvedený počet karet ze svého dobíracího balíčku. Pokud si potřebuješ dobrat více karet, než kolik jich máš momentálně v dobíracím balíčku, dober si z něj všechny karty a zbylé si dober z nově vytvořeného dobíracího balíčku (viz Obnovení dobíracího balíčku na str. 12).

Na některých kartách je uvedeno: „dober si kartu, pokud je to možné“, nebo: „dober si až X karet, pokud je to možné“. V takovém případě si nesmíš dobrat více karet, než kolik se jich momentálně nachází ve tvém dobíracím balíčku. Pokud je tvůj dobírací balíček prázdný, nedobírej si žádné karty.

HISTORIE

Všechny karty umístěné pod tvou kartou moci jsou tvou **historií**.

Karty v historii nijak nevstupují do hry, pokud účinek jiné zahrané karty neříká něco jiného (např. *Hannibal*, 1MAC6). Na konci hry však mohou přinést vítězné body. Na karty v historii se můžeš kdykoli podívat, pro ostatní hráče je však obsah tvé historie tajný.


Atlanťané a Vikingové nemají historii. Pokud by měla být karta zařazena do jejich historie, je místo toho odhozena.

KAŽDÝ HRÁČ / KAŽDÝ PROTIHRÁČ


Účinky karet odkazující na „každého hráče“ zahrnují také tebe.

Účinky karet odkazující na „každého protihráče“ se tě netýkají.


MASKA

Na některých kartách se nachází ikona . Na takové karty se mohou svým účinkem odkazovat jiné karty.

METROPOLE

Na některých kartách se nachází ikona . Na takové karty se mohou svým účinkem odkazovat jiné karty.


MĚSTO


Na některých kartách se nachází ikona . Na takové karty se mohou svým účinkem odkazovat jiné karty.

NAJDI





Kvůli požadované kartě (kartám) prohledej tyto oblasti v následujícím pořadí: tvá ruka, tvůj odhazovací balíček, tvůj dobírací balíček a tvůj balíček národa. Účinky některých karet ti umožní prohledávat pouze určité oblasti.





Pokud nenalezneš požadovanou kartu, nic se nestane. Pokud požadovanou kartu naleznáš, ukonči prohledávání a odhal ji. Nalezenou kartu umísti podle instrukce karty, která ti ji umožnila vyhledat.

Pokud je uveden určitý typ karty (např. „najdi kartu , *Erik Rudý* 1VIK21), můžeš prohledat všechny přípustné oblasti a vybrat si jednu vhodnou kartu, kterou odhalíš. Ostatní karty vrať zpět na místo, odkud jsi je vzal.

Kdykoli dokončíš prohledávání svého dobíracího balíčku nebo svého balíčku národa, musíš jej zamíchat. Při míchání balíčku národa ponech kartu  vespod balíčku.

NÁROKUJ SI / / /

Z nabídky si vyber kartu s odpovídajícím symbolem a přidej si ji do ruky. Vezmi si pouze jednu kartu, i když je uvedeno více symbolů, pokud karta neříká něco jiného. Získej všechny žetony   a , které jsou na kartě umístěny. Pokud se pod nárokovanou kartou nachází karta , přidej si ji také do ruky (toto je podstatný rozdíl oproti průlomu, který bývá nákladnější, avšak karta nepokoje při něm zůstává v nabídce).

Poté vezmi vrchní kartu z příslušného balíčku (nebo z hlavního balíčku, pokud je příslušný balíček prázdný), kterou zaplníš prázdné místo v nabídce. Pokud se jedná o kartu ,  nebo , zasuň pod ni kartu  z balíčku nepokojů.

Pokud účinek karty umožňuje nárokovat si více karet (např. *Čanakja*, 2MAU19), vyhodnoť výše zmíněný postup pro každou kartu zvlášť. Můžeš si tak z nabídky nárokovat i nově doplněné karty, pokud mají odpovídající symbol.


NEBO

Vyhodnoť **jednu** z možností oddělených slovem „NEBO“. Jednotlivé možnosti účinku jsou tímto slovem zcela odděleny.


ODHOĎ

Přesuň kartu ze své ruky do svého odhazovacího balíčku.


ODVOLEJ

Odvolat lze pouze karty . Odvolanou kartu si vezmi do ruky.


Všechny karty **posádky** zasunuté pod odvolanou kartou jsou také odvolány.


Pokud na odvolané kartě leží žeton , tento žeton se až do fáze úklidu nevrací na tvou stavovou kartu, pokud karta neříká něco jiného.

OPUŠŤ

Opuštit lze pouze karty . Opuštěnou kartu odhoď do svého odhazovacího balíčku.

Pokud se pod opuštěnou kartou nachází karta **posádky**, je také opuštěna.

Některé účinky karet ti umožňují opustit přímo karty posádky. V takovém případě zůstává karta , která posádku hostí, mezi vyloženými kartami.

Pokud na opuštěné kartě leží žeton , tento žeton se až do fáze úklidu nevrací na tvou stavovou kartu, pokud karta neříká něco jiného.


PASIVNÍ

Dokud se tato karta nachází mezi tvými vyloženými kartami, platí její pasivní schopnost.

Pasivní schopnost karty mocnosti platí po celou hru.

PODÍVEJ SE

Prohlédni si určenou kartu nebo karty, aniž bys je ukázal ostatním hráčům. Pokud karta, jejíž účinek ti prohlédnutí umožnil, neříká něco jiného, vrať prohlédnuté karty na jejich původní místo. Pokud je dostupných méně karet, než na kolik je možné se podívat, prohlédni si všechny dostupné karty. Prohlédnuté karty vrať na jejich původní místo v libovolném pořadí.

Pokud se máš podívat na karty , podívej se na *Krále králů*, pouze pokud to je jediná karta v balíčku věhlasu.


POTOP

Umísti určené karty pod svou kartu mocnosti. Tyto karty jsou považovány za **potopené**.

Pokud spustí účinek karty s tímto klíčovým slovem jiný hráč než hráč za Atlanťany, místo potopení jsou karty odhozeny.


POTOPENÉ

Namísto **historie** mají Atlanťané **balíček potopy**. Potopené karty nijak nevstupují do hry, pokud účinek jiné zahrané karty neříká něco jiného. Na konci hry za ně však hráč získává vítězné body. Na karty ve svém balíčku potopy se můžeš kdykoli podívat, pro ostatní hráče je však jeho obsah tajný.


Karta, která odkazuje na tvou historii, **neodkazuje** na tvůj balíček potopy. Karty , které přinášejí body, pokud jsou součástí tvé historie, nepřinášejí žádné body, pokud se nacházejí ve tvém balíčku potopy.

Karty se do balíčku potopy umísťují klíčovým slovem **potop**.



PŘIPNUTÁ





Po zahrání karty  zůstává tato karta mezi vyloženými kartami, dokud není odstraněna jinou akcí nebo aktivační schopností.

RYTÍŘ


Na některých kartách se nachází ikona . Na takové karty se mohou svým účinkem odkazovat jiné karty.

ŘÍŠE

Karty s ikonou  můžeš jako akci zahrát jen tehdy, pokud se tvá stavová karta nachází na straně s ikonou .

Můžeš si **nárokovat** nebo **učinit průlom** v kartách  i v případě, že se tvá stavová karta nachází na straně s ikonou . Účinek s podmínkou „pokud jsi “ lze vyhodnotit jen tehdy, pokud se tvá stavová karta nachází na straně s ikonou .

Při hře za Vikingy ani Artušovce nelze stavovou kartu otočit.


K zahrání karet s ikonou  můžeš použít *Hřebeny* nebo *Guennuvar*.

SLUNOV RAT





Na konci kola musíš vyhodnotit účinky klíčového slova **slunovrat** na všech svých

vyložených kartách a na kartě **mocnosti**. Vyber si pořadí, v jakém takové karty vyhodnotíš.

SVITEK

Na některých kartách se nachází ikona . Na takové karty se mohou svým účinkem odkazovat jiné karty.









TYPY ÚZEMÍ


Na karty  s jednou nebo více ikonami měšce , klasu  nebo kapky  mohou odkazovat jiné karty.


UČIŇ PRŮLOM


V  /  /  / 



Pokud je uvedeno více symbolů, nejprve vyber ten, v němž učiníš průlom. Poté si vyber **jednu z následujících možností**:

Možnost 1: Vyber si z nabídky libovolnou kartu s odpovídajícím symbolem a přidej si ji do ruky. Pokud si vybereš tuto možnost, získáš všechny žetony  a  a  na zvolené kartě. Pokud je pod vybranou kartou zasunutá karta , vrať ji do balíčku nepokojů. Poté vezmi novou kartu z příslušného balíčku (nebo z hlavního balíčku, pokud je příslušný balíček prázdný), kterou zaplníš prázdné místo v nabídce. Pokud se jedná o kartu ,  nebo , zasuň pod ni kartu  z balíčku nepokojů.

Možnost 2: Pokud učiníš průlom v , vezmi si vrchní kartu z necivilizovaného balíčku a přidej si ji do ruky.

Možnost 3: Pokud učiníš průlom v , vezmi si vrchní kartu z civilizovaného balíčku a přidej si ji do ruky.

Možnost 4: Pokud učiníš průlom v , vezmi si vrchní kartu z balíčku území a přidej si ji do ruky.


Možnost 5: Pokud učiníš průlom v  nebo v symbolu, u kterého je příslušný balíček prázdný, odhaluj postupně karty z vrchu hlavního balíčku, dokud nenajdeš kartu s vybraným symbolem. Přidej si tuto kartu do ruky, všechny ostatní odhalené karty **zamíchej** zpět do hlavního balíčku. Pokud nenajdeš kartu s vybraným symbolem, získáš 2 .



UKRADNI / /

Vezmi si uvedený počet žetonů uvedeného typu od určených hráčů.

Pokud nemůžeš vyhodnotit účinek karty úplně, vyhodnoť jej v nejvyšší možné míře.

ÚTOK


Pokud zahraješ kartu s ikonou , bude to mít neblahý účinek na každého protihráče. Pokud nemůžeš vyhodnotit účinek karty úplně, vyhodnoť jej v nejvyšší možné míře.


Některé karty chrání hráče před kartami  (např. *Jízdní lučištníci*, 1SCY20, nebo *Opevněné území*, 2REG12). Umožňuje ignorovat některé nebo všechny účinky karty  (dle volby hráče). Pokud ti účinek karty umožňuje dát protihráči kartu, dej mu ji do ruky, pokud karta neříká něco jiného.

VEZMI

Vezmi si kartu  z balíčku nepokojů a přidej si ji do ruky.


VOLNÁ AKCE


Při zahrání takové karty neodstraňuj žeton  ze své stavové karty.

Tuto akci můžeš zahrát i v případě, že na své stavové kartě nemáš žádný žeton .


Každou kartu s volnou akcí lze v jednom tahu zahrát pouze jednou.



VRAŤ

Přesuň kartu  ze své ruky do balíčku nepokojů.

Některé karty umožňují vrátit kartu  z odhazovacího balíčku. V takovém případě vezmi kartu ze svého odhazovacího balíčku a umísti ji do balíčku nepokojů.


VYBUDUJ (KARTU)






Vyber si jednu libovolnou kartu  z balíčku budování, zaplať na ní uvedenou jednorázovou cenu za vybudování a přesuň ji do svého odhazovacího balíčku.

Pokud je toto klíčové slovo součástí účinku karty, můžeš ho vyhodnotit nezávisle na tom, zda na tvém balíčku budování leží žeton . V tomto případě se na balíček budování neumísťuje žeton .





Artušovci, Utopisté a Vikingové nemají balíček budování, a tudíž nemohou budovat karty.





VYHOSTI

Vyber si vhodnou kartu a přesuň ji do **balíčku vyhnanství** vedle symbolu  na ukazateli nabídky.


Pokud vyhostíš kartu z nabídky, vrať všechny karty , které jsou pod ní zasunuté, do balíčku nepokojů. Poté si dober novou kartu z příslušného balíčku (nebo z hlavního balíčku, pokud je příslušný balíček prázdný), kterou v nabídce zaplníš prázdné místo po vyhoštění kartě. Pokud se jedná o kartu ,  nebo , zasun pod ni kartu  z balíčku nepokojů.

Tímto způsobem nelze vyhostit kartu, na které leží žetony.

Účinky některých karet ti umožňují **vyměnit** (např. *Maják*, 1GRE9) kartu z nabídky za kartu z balíčku vyhnanství. V takovém případě na sobě karta v nabídce může mít libovolný počet žetonů. Při výměně **vyhosti** kartu z nabídky obvyklým způsobem, avšak namísto dobrání nové karty použij k zaplnění jejího místa v nabídce kartu z balíčku vyhnanství. Pokud je z vyhnanství vrácena karta ,  nebo , zasun pod ni kartu  z balíčku nepokojů. Všechny žetony z vyhoštěné karty přesuň na kartu, kterou jsi právě vrátil z vyhnanství.

Účinky některých karet ti umožňují si z balíčku vyhnanství **nárokovat** kartu nebo zde **učinít průlom** (např. *Císařský*, 1FAM1). Pokud si z vyhnanství nárokuješ kartu ,  nebo , přidej si do ruky také kartu  z balíčku nepokojů.

VYTVOŘ POSÁDKU

Vezmi další kartu z ruky a umísti ji lícem nahoru pod právě zahranou kartu s klíčovým výrazem **vytvoř posádku** (posádka náleží nejčastěji k určitému území). Takto zařazená karta je kartou posádky. Posádkou v  se může stát více karet. Účinky některých karet mohou určit typ karty, který může být posádkou (např. *Ztracené svazky*, 2UTO7).

Karty posádky nejsou součástí tvých vyložených karet, na konci hry však mohou přinést vítězné body. Kartu posádky ne-

lze odhodit ani zahrát, nelze použít její aktivační schopnost ani schopnost slunovratu, její symboly a ikony nemají žádný vliv.




Pokud je vrchní karta **opuštěna, odvolána, vyhoštěna, zařazena do historie** nebo **potopena**, stejná akce je vykonána také s jejími kartami posádky. Pokud je však cílem účinku pouze karta posádky, vrchní karta zůstává nadále vyložená.




Účinky některých karet umožňují vytvořit posádku ze sebe samých nebo z jiných karet pod již vyloženými kartami (např. *Katafrakt*, 1CIV15). V takovém případě je zasaň pod tuto kartu jako obvykle.

Karty posádky jsou veřejnou informací.

ZAPLATĚ / /

Vrať uvedené množství žetonů uvedeného typu do společné zásoby. Pokud nejsi schopen vrátit požadovaný počet žetonů, nemůžeš danou akci vykonat nebo provést aktivační schopnost. Pokud má akce nebo schopnost na výběr více možností, musíš zvolit jinou možnost.

Pokud máš zaplatit , můžeš utratit libovolné množství  a každým nahradit 1 .

Pokud máš zaplatit , můžeš utratit libovolné množství  a každým nahradit 2 . Přepjatky se nevracejí.

Nelze vyměnit  za  ani .




ZAŘAĎ DO HISTORIE

Umístí uvedené karty pod svou kartu moci. Tyto karty jsou považovány za součást tvé **historie**.


Atlantáné a Vikingové nemají historii. Pokud by měla být karta zařazena do jejich historie, je místo toho odhozena.

ZÍSKEJ / /

Ze společné zásoby si vezmi uvedený počet žetonů uvedeného typu.

Počet žetonů ,  a  není nijak omezen.


ZÍSKEJ AKCI


Za každou získanou akci umístí žeton  na svou stavovou kartu.

Tímto způsobem můžeš získat více než 3 žetony .




POZNÁMKY KE KARTÁM





BALZAMOVÁNÍ

Pasivní schopnost karty je spuštěna vždy, když **zaplatíš**  při vykonání akce, při použití aktivační schopnosti nebo schopnosti slunovratu nebo při vybudování karty.


Schopnost **není** spuštěna, pokud je požadovaná cena plně zaplacená žetony .

DOMESTIKACE


Ve svém tahu můžeš tuto kartu aktivovat, když je karta s ikonou  použita k získání  – ať už účinkem jí samotné, nebo účinkem jiné karty (i v případě, že  s tímto účinkem nesouvisí).


Nejspíše se tento účinek spustí zahráním *Blahobytu*, *Nomádů* nebo podobných karet, které generují  prostřednictvím karet , přičemž některá z karet  bude mít také ikonu . Tento účinek však může být spuštěn také kartami jako *Vodní mlýn* nebo *Obchodní loď*.


INDIČTÍ SLONI


Ve hře se vyskytují dvě verze této karty. Jen jedna z nich má ikonu .

KRÁL KRÁLŮ

Tuto kartu si nelze vzít do ruky a nelze ji vyhodnotit, dokud je v balíčku věhlasu alespoň jedna lícem dolů otočená karta .


Pokud se máš podívat na více karet , než kolik je lícem dolů otočených karet v balíčku, jednoduše se podívej na všechny zbývající lícem dolů otočené karty.

Pokud se máš podívat na jednu nebo více karet  a v balíčku již není žádná karta otočená lícem dolů, vyhodnoť místo toho *Krále králů*. Jakmile tuto kartu vyhodnotíš, otoč ji lícem (tj. stranou A) dolů. **Tím je spuštěn konec hry (viz str. 13).**

Pokud se máš podívat na jednu nebo více karet  (nebo si je vezmeš) a *Král králů* je otočen lícem dolů, vyhodnoť účinek rubové strany této karty, ale ponech ji tak, jak je.

Účinek *Krále králů* (libovolná strana) může každý hráč spustit pouze jednou za hru.




NOMÁDI




Ve hře se vyskytují dvě verze této karty. Jen jedna z nich má ikonu .

POSVÁTNÝ PRŮSMYK


Tuto kartu nemůžeš využít k tomu, abys do svého balíčku přidal kartu přerodu.

SHADUF

Ve svém tahu můžeš tuto kartu aktivovat, když je karta  použita k získání  – ať už účinkem jí samotné, nebo účinkem jiné karty (i v případě, že  s tímto účinkem nesouvisí).

Nejspíše se tento účinek spustí zahráním *Blahobytu*, *Nomádů* nebo podobných karet, které generují  prostřednictvím karet , přičemž některá z nich bude mít také ikonu . Tento účinek však může být spuštěn také kartami jako *Lodě* nebo *Přístav*.


SUMEROVÉ

Na konci hry vrať až 2 karty  z ruky, ze svých vyložených karet (včetně karet posádky), ze svého odhazovacího nebo dobíracího balíčku nebo ze své historie.




Tento účinek je spuštěn před určením vítěze při bodování nebo kolapsu.

Pokud tuto schopnost spustíš po vyvolání kolapsu, nezabrání to konci hry.

UZNÁVANÝ

Při **učinění průlomu** v  postupuj podle obvyklých pravidel, avšak kartu si vezmi buď z nabídky, nebo odhalením karty z hlavního balíčku (Učin průlom, možnost 5).

VELKÁ HLAVNÍ SILNICE

Tato karta se počítá jako 2 karty  pro účely účinků karet, jakými jsou *maurjská karta* , *Sláva* nebo karta  *Makedoně*.

POZNÁMKY K NÁRODŮM

ARTUŠOVCI A JEJICH VÝPRAVY



Artušovci nemohou dosáhnout přerodu v říši a nemohou ani vybudovat žádné karty. Balíček budování je nahrazen balíčkem výprav – všechny karty v tomto balíčku jsou **nadcházejícími výpravami**. S použitím schopnosti slunovratu *Dvora krále Artuše* můžeš zařadit do posádky jednu vybranou nadcházející výpravu, která se tak stane tvou **aktivní výpravou**. Vždy můžeš mít pouze jednu aktivní výpravu.


Použitím *Morigeny* nebo *Myrddina Wyllta* můžeš získat aktivní výpravu buď do ruky, nebo do svého odhazovacího balíčku. Taková výprava se již nadále nepovažuje za aktivní.

Grál se může stát aktivní výpravou pouze tehdy, pokud nejsou dostupné žádné jiné nadcházející výpravy.

UTOPISTÉ A JEJICH PUTOVÁNÍ

Pro Utopisty není přerod v říši příliš zajímavý a neprahnou ani po dobývání nových území. Nacházejí se na cestě k utopii, kterou představují dvě oboustranné karty putování. Tyto karty jsou vždy položené na sobě a účinná je vždy pouze vrchní strana té karty, která je nahoře. Tvá karta putování plní účel další karty mocnosti se silnou **pasivní** nebo **aktivační** schopností, stejně jako se schopností **slunovratu**, která ti umožňuje učinit další krok na tvé cestě. Karta putování nemůže opustit hru jinak než při slunovratu.

Pokud budeš mít ve své zásobě dostatek  a/nebo , můžeš během jednoho slunovratu dokonce vyhodnotit více karet putování po sobě.

Pasivní schopnost *utopistické* karty  je spuštěna, kdykoli se vyprázdní dobírací balíček. To může nastat i v situaci, kdy nedochází zároveň k obnově dobíracího balíčku. Pokud jsou do dobíracího balíčku doplněny karty a ty jej opět vyprázdníš, je i tato schopnost spuštěna znovu.

NÁRODY

Tato část není nutná pro pochopení pravidel hry, ale pokud si přečteš popis vybraného národa, získáš lepší představu o kartách v jeho balíčku.

Pokud za nějaký národ hraješ poprvé, prohlédni si jeho karty ještě před přípravou hry. Každý národ je jedinečný, takže stojí za to seznámit se s kartami, které získáš v průběhu hry z balíčku národa, a také s kartami budování, které ti budou zpřístupněny, jakmile dojde k přerodu národa v říši. Vítězství lze vždy dosáhnout vícero způsoby, avšak znalost silných a slabých stránek tvého národa ti pomůže vytvořit herní strategii a rozpoznat karty v nabídce, které ji podpoří.

Obtížnost každého národa je ohodnocena v rozmezí od ★☆☆☆☆ (přímočarý) až po ★★★★★ (velmi složitý).

U některých národů jsou uvedeny odkazy na poznámky v pravidlech, které je vhodné si před hrou přečíst.

DĚJINY

KARTAGINCI

Obtížnost: ★★☆☆☆

Za Kartagince se budeš starat především o obchod a získávání 🏰. Svou jedinečnou schopnost použiješ ve spojení s *karavanami* a *obchodními loděmi* k ovlivnění nabídky ve svůj prospěch. Po přerodu v říši pokračuj v expanzi se slavnými *slony* vedenými *Hannibalem* nebo ovládni obchod použitím *monopolu*. Rozséevej nepokoje mezi soupeři a situaci jim znepríjemni také dalšími kartami.

KELTOVÉ

Obtížnost: ★★☆☆☆

Za Kelty si budeš chtít osvojit agresivní herní styl zaměřený na nárokování si karet 🌿 a šíření nepokojů prostřednictvím mocných *druidů*. Bez *blahobytu*, který je dostupný většině ostatních národů, budeš muset získávat 🏰 *krádežemi dobytka* a podporovat růst obyvatelstva svými *druidy* a *Cerridweniným kotlem*.

MAKEDOŇANÉ

Obtížnost: ★☆☆☆☆

Makedoňané se více než jiné národy soustředí na expanzi, takže středobodem tvých herních plánů budou karty 🏰. S *Alexandrem* a jeho *doprovodnou jízdou* můžeš pokračovat v dobývání i po přerodu v říši. Nová území využij k vytváření místních posádek a pro podporu tvé cesty za *slávou*, která tě obzvláště v doprovodu mocných makedonských *falang* může dovést k vítězství.

PERŠANÉ

Obtížnost: ★☆☆☆☆

Za Peršany si budeš především podmaňovat ostatní národy a využívat je ve svůj prospěch. *Dobýváním* se zmocni tolika karet 🏰, kolika bude jen možné, a rozšiřuj svá území. Jakmile dosáhneš přerodu v říši, můžeš začít napadat své protivníky mocným *beranidlem* a šítit mezi nimi nepokoje *perským zlatem*.

ŘEKOVÉ

Obtížnost: ★★★★★

Hlavní výhodou Řeků jsou jejich města a technologie – silné stránky národa, o které se budeš chtít opřít. Na počátku hry ti k rozvoji pomohou *osadníci* a *řečtí žoldáci*, po přerodu v říši ti v *pokroku* umožní pokračovat *věda*. Díky *olympijským hrám* nedovolíš, aby se ti národ vymknul z rukou. *Majákem* můžeš ovládat vyhoštěné karty, a proto se ti vyplatí mít v průběhu hry na paměti, co posíláš do vyhnanství.

ŘÍMANÉ

Obtížnost: ★☆☆☆☆

Za Římany vede příhodná cesta k dominanci rychlou expanzí. *Dobývej* karty 🏰 a použij je k zisku své *slávy* a věhlasu. S mocnou *legií* můžeš v dobývání pokračovat i po přerodu v říši.

SKYTOVÉ

Obtížnost: ★★☆☆☆

Za Skyty se nejspíš budeš soustředit na rozšiřování svého území a získávání karet 🏰, které budeš moci využít pro jejich 🏰. Tví poddaní jsou převážně *nomádi*, přístřeší ti tak zajistí *stany*, zatímco ochranu *jízdní lučštníci*. Opravdové *slávy* ovšem dosáhneš až přerodem v říši. Viz *Nomádi* (str. 19).

VIKINGOVÉ



Obtížnost: ★★★★★

Vikingové nemohou projít přerodem v říši, a nemají dokonce ani historii. S tím jsou spojené jisté výhody, ale také obtíže. Tvůj balíček národa ti sice bude neustále poskytovat karty bez nutnosti výdajů, avšak pořadí, v jakém z něj karty získáš, budeš moci ovlivnit jen velmi omezeně. *Gothja* a ostatní ti pomohou se na další karty připravit a umožní ti hrát i takové, které bys za jiných okolností raději zařadil do své historie. Pro udržení balíčku pod kontrolou nezapomeň zařazovat karty do posádek prostřednictvím karet 🏰 a *ság*. Viz balíček národa (str. 14).

LEGENDY






ARTUŠOVCI

Obtížnost: ★★★★★

Artušovci nikdy nemohou dosáhnout přerodu v říši, místo toho se věnují výpravám a honbě za posvátným *Grálem*. Tví rytíři  jsou životně důležití a v posádkách jsou zdrojem drahocenných příležitostí. Poslej je na výpravy ve jménu *Myrddina Wylta* nebo se s nimi vydej temnější cestou následováním *Morigeny*. Měj se na pozoru před bitvou u *Camlanu*, *Gwaith Camlan*, v níž mohou tví rytíři  padnout, a tím vystavit celé království přívalu nepokojů. Viz rytíř (str. 16), Artušovci a jejich výpravy (str. 19).


ATLANŤANÉ

Obtížnost: ★★★☆☆

Atlantáné vstupují do hry jako říše, což znamená, že můžeš od samého začátku hry používat silné karty . Na druhou stranu to také znamená, že si musíš obstarat trvalý přísun ,  a  k zajištění dalšího rozvoje. Atlantida je pod neustálou hrozbou *potopy*, a tak musíš neustále hledat nová  nebo riskovat potopení celého národa. Se stoupající vodou ovšem přicházejí také odměny, díky kterým (pokud je použiješ moudře) bude tvůj národ zvěčněn v *mýtech a legendách*. Viz potopené (str. 16), potop (str. 15).



EGYPTĀNÉ

Obtížnost: ★★★☆☆

Za Egyptany se stáváš budovatelem říše. S mnoha příležitostmi k rozvoji budeš muset pečlivě zvážit, v jakém pořadí nejlépe rozšíříš svůj balíček. Tvá infrastruktura se rozkládá poblíž slavné egyptské řeky. Časté *záplavy Nilu* mohou přinést nové příležitosti k růstu, zejména když budeš v nabídce bedlivě vyhlížet důležité karty . Viz *Balzamování* (str. 18).




MAURJOVÉ

Obtížnost: ★★☆☆☆

Za Maurje budeš chtít zahájit hru agresivní taktikou a rozšířit národ o karty  a  pomocí imponantních *indických slonů*, které máš k dispozici. V okamžiku, kdy dojde k přerodu v říši, si budeš muset vybrat, zda pokračovat s expanzí a usilovat o *slávu*, anebo jít ve šlépějích *Ašóky* a dosáhnout vítězství mírovou cestou. Viz *Velká hlavní silnice* (str. 19), *Indičtí sloni* (str. 18).



MÍNOJCI

Obtížnost: ★★★☆☆

Za Mínojce se budeš nejspíš soustředit na , které budeš potřebovat k rozvoji. Při výrobě krásné *keramiky* zacházej opatrně se zásobou . Měj také na paměti její ikonu  – pokud ji po přerodu v říši opustíš, už ji nebudeš moci znovu zahrát. Udržuj svůj národ v efektivním chodu tím, že budeš bystrým okem sledovat důležité karty a ty nedůležité přenecháš díky znalosti *písma* historii.

OLMÉKOVÉ

Obtížnost: ★★★★★

Tvá hra za Olméky bude odlišná od většiny ostatních národů. Ve svém balíčku nenalezneš karty *blahobytu*, *dobývání*, *pokroku* ani *slávy*; místo toho se budeš muset spolehnout na své *kamenné masky*. Masky  jsou ošemetným artefaktem – nechají tě dobírat více karet a posílí tvé karty , ale umožní ti získat body, jen pokud se stanou součástí tvé historie. Tvůj úspěch závisí na tom, jak opatrně s nimi budeš nakládat.


ČCHINOVÉ

Obtížnost: ★★☆☆☆

Hra za Čchiny je plná náročných rozhodnutí. Mocní vůdci musí vládnout s *mandátem Nebes*. Stojí však taková vláda za břemeno, které s sebou přináší? Který ze soupeřících systémů *konfucianismu* a *legismu* si vybereš? A budeš ve věku říše věnovat svůj drahocenný čas budování *velké zdi* nebo se zaměříš na jiné cíle?

UTOPISTÉ

Obtížnost: ★★★★★

Utopisté se nepodobají žádnému jinému národu – jsou odlišní snad úplně ve všem. Nemají žádný balíček národa a žádné karty budování. Nebudeš chtít rychle projít svým dobíracím balíčkem. Místo toho budeš uskutečňovat své *vize o Šangri-La* a utrácet , aby ses přiblížil k samotnému bájnemu městu *Šangri-La*. Zkoumej své karty – a také své protivníky – pečlivě, protože se budeš muset rozhodnout, kdo a co ti pomáhá nebo naopak brání ve tvé cestě k utopii. Viz Utopisté a jejich putování (str. 19).

CELKOVÝ PŘEHLED

Ve hře *Imperium* se chopíš vedení vznikající civilizace a pokusíš se ji dovést k velkoleposti zvětšováním jejího vlivu, rozvíjením jejích technologií a šířením její kultury. Každá civilizace má své jedinečné přednosti, které bude muset umně využít, a zároveň čelí výzvám, které bude muset překonat.

Tok dějin je ve hře zachycený prostřednictvím mechaniky deckbuildingu. V průběhu hry budeš hraním karet získávat zdroje a nové karty ze společné zásoby, případně budeš rozšiřovat oblast vyložených karet před sebou. Mnoho karet zahraješ, odhodíš a později je vrátíš zpět do svého dobíracího balíčku, abys je mohl znovu zahrát. Jiné karty vyložíš před sebe a získáš tak přístup k jejich trvalým vylepšením, jakými jsou technologie, kulturní zvyklosti a území. Další karty odstraníš ze svého balíčku tím, že je zařadíš do své historie stížené osudem velkých vůdců světových dějin, jejichž život nepřesáhl trvání jedné generace.

V průběhu hry svým balíčkem projdeš mnohokrát, a ten se s každým průchodem bude měnit a vyvíjet. Zpočátku do něj budeš přidávat náhodné karty z balíčku národa, které představují skokový rozvoj tvé rodící se civilizace. Někdy tě dovedou k velkým objevům, jindy naopak způsobí zmatek a nepokoje. Poté, co si vezmeš poslední kartu z balíčku národa, kartu přerodu, upevníš svůj status přeměnou v říši. Říše ti po každém průchodu balíčkem umožní koupit vybranou kartu budování. Hra obvykle končí, když je některý z určených balíčků (např. balíček nepokojů nebo věhlasu) prázdný. Národy získávají body za nashromážděné karty a hráč s nejvíce body zvítězí.

PŘÍKLAD HERNÍHO TAHU

Tento příklad popisuje počáteční tah hry, v níž hraješ za Makedoňany a společná nabídka vypadá následovně:



Makedonská karta moci je otočená stranou B nahoru (jak je doporučeno pro začínající hráče), a proto nemá tvůj národ žádnou zvláštní schopnost – má pouze jedinečný cíl pro závěrečné bodování.




Stejně jako většina národů jsou Makedoňané na začátku hry barbary a mají k dispozici 5 žetonů vyčerpání a 3 žetony akce.

V každém tahu můžeš aktivovat, inovovat nebo vzdorovat. Nejčastější volbou je aktivace. Při té můžeš vykonat tři akce (třeba zahrát karty z ruky) a provést až pět aktivačních schopností na vyložených kartách. Při vzdorování můžeš naopak vrátit všechny karty

nepokojů ze své ruky zpět do společné zásoby. Inovace ti umožňuje vzít si jednu kartu ze společné nabídky.

V tomto příkladu můžeš ve svém tahu vzdorovat a vrátit tím z ruky do společné zásoby dvě karty nepokojů. Na druhou stranu vzdorování ani inovace nedovolují vykonat už žádnou další akci, ani použít jakoukoli schopnost.

V nabídce jsou *Žoldáci*, ovšem jedná se o kartu s ikonou říše, takže ji jako barbar nebudeš moci nějakou dobu vůbec zahrát. Při pohledu na další karty v nabídce tě vzhledem k tomu, že máš v ruce *Údolí Aliákmonu*, nejvíce zaujme *Přístav*. Ve svém tahu můžeš inovovat a vzít si ho. Výhodnější je však aktivace, pro kterou se nakonec rozhodneš.



Zahraješ *Pokrok* a odstraníš přitom jeden žeton akce ze své stavové karty. Zaplatíš 3 žetony  a vezmeš si *Přístav* do ruky společně s kartou nepokoje, která je zasunutá pod ním. Poté zaplníš prázdné místo v nabídce novou kartou z příslušného balíčku, kartou území *Pohoří*. Následně zahraješ *Přístav* a odstraníš druhý žeton akce. Nakonec zahraješ *Údolí Aliákmonu* a přitom odstraníš třetí, tedy poslední žeton akce ze své stavové karty. Obě právě zahrané karty mají ikonu připnutí, zůstávají tudíž před tebou trvale vyložené.



Právě jsi odehrál všechny tři akce a v ruce ti zbyly následující karty:







V rámci vyložení *Údolí Aliákmonu* jsi mohl zařadit kartu do posádky. Posádkou je vždy další karta z ruky, kterou zasuneš lícem nahoru pod kartu území. Tímto způsobem se můžeš zbavit karty z balíčku, avšak je dobré mít na paměti, že na konci hry je taková karta stále součástí bodování. Tentokrát ses rozhodl posádku nevytvářet.



Zbývají ti 3  a 1  a máš vyložený *Přístav* a *Údolí Aliákmonu*.

Ačkoli jsi odehrál všechny tři své akce, stále máš k dispozici pět žetonů vyčerpání a vyloženou jednu kartu s aktivační schopností – svůj *Přístav*. Abys ji mohl použít, přesuneš žeton vyčerpání ze své stavové karty na kartu *Přístav*, čímž označíš použití schopnosti této karty, vyčerpáš ji. Pro vyhodnocení aktivační schopnosti *Přístavu* si prohlédneš tebou vyložené karty a najdeš na nich 1 ikonu , získáš tedy 1 žeton .

Tvůj tah končí úklidem, v rámci něhož se rozhodneš, na kterou kartu v nabídce umístíš žeton . Můžeš jej umístit na kteroukoli kartu s nadějí, že si ji tvůj protihráč nevezme, anebo na kartu, jejíž osud tě tolik netrápí, abys odlákal soupeřovu pozornost. Rozhodneš se umístit  na *Sumery*. Po tomto rozhodnutí se dostává na tah protihráč, zatímco ty odstraníš žeton vyčerpání z *Přístavu* a obnovíš žetony na své stavové kartě, takže na ní budou opět 3 žetony  a 5 žetonů .

Pokud ti při úklidu zůstaly v ruce nějaké karty, nyní je načase rozhodnout se, zda je odhodíš, nebo si je necháš v ruce do příštího tahu. Rozhodneš se některé z nich odhodit, protože chceš co nejrychleji projít svým balíčkem. V tomto případě odhodíš všechny karty s výjimkou karet nepokojů a budeš doufat, že si dobereš ještě více nepokojů, kterých se v příštím tahu zbavíš vzdorováním.

RYCHLÝ PŘEHLED

STRUKTURA TAHU

AKTIVACE

NEBO

INOVACE





NEBO


VZDOROVÁNÍ

POTÉ




ÚKLID

Aktivuj: Vykonej až 3 akce a proved' až 5 aktivačních schopností.





Inovuj: Odhoď všechny karty z ruky, poté učiň průlom v , ,  nebo .



Vzdoruj: Vrať libovolný počet karet  z ruky do balíčku nepokojů.

ÚKLID


1. Umísti 1  ze společné zásoby na kartu v nabídce.
2. Vrať žetony  a  na svou stavovou kartu.
3. Odhoď libovolný počet karet z ruky.
4. Dober si karty do limitu 5 karet v ruce.

OBNOVENÍ DOBÍRACÍHO BALÍČKU

Pokud jsi : Přesuň vrchní kartu ze svého balíčku národa do svého odhazovacího balíčku, poté svůj odhazovací balíček zamíchej a přesuň žeton  ze své stavové karty na svůj balíček národa. Pokud je takto do balíčku přidána karta , otoč svou stavovou kartu na stranu s ikonou .




Pokud jsi : Zaplať cenu za vybudování pro vybudování vybrané karty. Tuto kartu přesuň do svého odhazovacího balíčku, ten poté zamíchej (a vytvoř z něj tak dobírací balíček) a přesuň žeton  ze své stavové karty na svůj balíček budování.

KOLAPS

Pokud je balíček nepokojů prázdný, hra okamžitě končí. Vítězí hráč s nejméně .

BODOVÁNÍ

Hra končí, pokud je splněna alespoň jedna z následujících podmínek:

1. Hlavní balíček je prázdný.
2. Balíček budování jednoho z hráčů je prázdný.
3. *Král králů* je otočen lícem dolů.
4. Vikingové přesunou *Haralda Hardradu*  do svého odhazovacího balíčku.
5. Artušovci zahrají *Grál* .
6. Utopisté spustí *Šangri-La* s 24+ .

Hráči dokončí aktuální kolo a poté odehrají jedno závěrečné kolo.

Hráč s nejvíce vítěznými body vítězí:



= 1 vítězný bod



= X vítězných bodů



= zisk uvedeného počtu vítězných bodů, pokud jsou splněny podmínky uvedené na kartě



= proměnlivé body podle toho, co je uvedeno na kartě, **nejvýše 10 bodů za kartu**

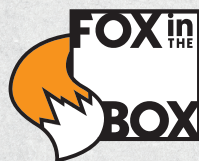
Česká edice: FOX IN THE BOX, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Miroslav Štrobl

Redakce textu: Ondřej Kurka, David Hanáček, Petr Pospíšil

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček



© Nigel Buckle and David Turczy, 2021. All rights reserved.

© Illustrations, Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc., 2021.

This translated edition of Imperium Classics and Imperium Legends is published by

Fox in the Box s. r. o. by arrangement with Osprey Games, part of Bloomsbury Publishing Plc.

