

POCHMURNÝ

HRA O GOTICKÉM KONFLIKTU

KRAJ



OFF
THE
PAGE
GAMES

PRAVIDLA

FOX in
THE
BOX



ÚVOD

Pravidla Pochmurného kraje jsou rozdělena do pěti kapitol, které vás hru postupně naučí. Každá kapitola představuje nové herní mechanismy (nové postavy, schopnosti, vítězné podmínky atd.), proto byste je pro snadnější proniknutí do komplexnosti hry měli odehrát postupně.

Každá kapitola do hry přináší také nové herní komponenty. Postupně budete odemykat komponenty specifické pro každou kapitolu, avšak stále budete potřebovat také všechny komponenty známé z předchozích kapitol. Ve třetí kapitole například odemknete bonusové destičky, které přidáte ke všem komponentám, s nimiž se naučíte zacházet v první a druhé kapitole.

Kapitoly 1–4 se věnují hře dvou hráčů, pátá kapitola zapojuje do hry Hester jako frakci pro třetího hráče a sólovou variantu a konečně rozšíření Říše víl přináší frakci pro čtvrtého hráče a novou variantu hry dvou hráčů.

Harrow County je malá venkovská komunita, která je vám možná bliž, než si myslíte. Je to takový druh místa, které byste mohli snadno přehlédnout, kdybyste jím projížděli – stačilo by mrknout... nebo jen na chvíli odvrátit zrak od okolí. Osamělými, zapomenutými místy se po nocích pohybují podivné postavy. Když zahřmí a blesk zazáří jako oheň čarodějnice, můžete zahlédnout nelidské obrysy ploužící se po pustých pláních. Harrow County je strašidelné místo, v němž jsou běsi neklidní a nevrlí. Chcete-li tu chvíli vydržet, měli byste se naučit pár kouzel nebo zaříkávaadel – záleží na vašich předpokladech – a také byste měli na svou stranu získat pár přátel.

KAPITOLA 1

Vaše první hra vás vrhne do souboje mezi legendami jménem Ema a Levi. Ema jako vůdce Ochránců usiluje o záchranu obyvatel Harrow County. Levi se jako vůdce Rodiny snaží zničit části města. Každá legenda ovládá běsy – duchy a demony, které si k sobě během hry povolává, aby je mohla ovládat.

Před mnoha lety byla oběšena, upálena a pod starým rozeklaným dubem pohřbena čarodějnice Hester Becková. V trhlíně tohoto stromu byla nedlouho poté objevena holčička. Ujal se jí farmář se svou ženou, dali jí jméno Ema a vychovávali ji jako normální dítě. Všichni lidé ve městě ten příběh znali, a proto bedlivě sledovali, jak Ema roste. Měli podezření, že by mohla být znovuzrozenou čarodějnici. Ema si však Harrow County zamilovala jako svůj domov. Měla hluboký vztah ke zdejšímu kraji a disponovala silou, které tak docela nerozuměla. Dívku chovají v úctě neklidní duchové a podivné bytosti číhající v temnotách. Místní jim říkají „běsi“. V současnosti se Ema kamarádí s několika dalšími podivnými, společně tvoří skupinu vyděděnců, **Ochránců**, kteří se snaží chránit obyvatele Harrow County před **Rodinou** – sourozenci Hester, kteří chtějí jako odplatu za opravu své sestry město zničit.

HERNÍ KOMPONENTY PRVNÍ KAPITOLY



1 krabice se stromem

JEDNOTKY (za jednotky jsou považovány legendy i běsi)

Legendy



1x Ema (Ochránci)



1x Levi (Rodina)



1 žeton začínajícího hráče (lucerna)



15 žetonů divočení



2 plastové stojánky

Běsi



15 červených běsů (Ochránci)



15 modrých běsů (Rodina)



1 deska postavy Ochránců: Ema



1 ukazatel schopností legendy Ochránců



3 obyvatelé (Ochránci)



1 zavařovačka schopností Ochránců



1 zavařovačka útoku Ochránců



1 zavařovačka legendy Ochránců



1 zavařovačka divočení Ochránců



20 červených kostek



4 žetony stezek



1 deska frakce Ochránců



1 deska frakce Rodiny



1 deska postavy Rodiny: Levi



1 ukazatel schopností legendy Rodiny



3 budovy (Rodina)



1 zavařovačka schopností Rodiny



1 zavařovačka útoku Rodiny



1 zavařovačka legendy Rodiny



1 zavařovačka divočení Rodiny



15 modrých kostek



15 žetonů bouří



1 modrý sáček



1 bodovací deska



1 bojiště



1 násypka

ŽETONY SCHOPNOSTÍ



20x

POSUNUTÍ (tlapa)



15x

ZPLOZENÍ (kosti)



15x

POSÍLENÍ (zuby)



10x

legenda (svitek)



2 přehledové karty



1 oboustranná mapa

POPIS MAPY



Hex krajiny: hnědá bažina



Hex krajiny: modrozelené mokřady



Bouře (některé jsou součástí mapy, jiné se na ni umísťují)



Hex krajiny: žluté pláně



Trní (není hexem krajiny)



Domovský hex (na každé mapě se nacházejí 2 z těchto domovů, jeden z nich je Leviho, druhý Emy)



Hex krajiny: zelený les



Hora (není hexem krajiny)



PŘÍPRAVA HRY

A Rozhodněte, kdo bude hrát za Emu a kdo za Leviho. Hráč hrající za Emu před sebe položí **desku frakce Ochránců**. Hráč hrající za Leviho učiní to samé s **deskou frakce Rodiny**. Ujistěte se, že obě desky frakcí jsou otočeny nahoru tou stranou, na níž nejsou pod názvem frakce uvedeny ilustrace karet.

B Příprava mapy

1 Náhodně vyberte 1 stranu mapy a mapu položte doprostřed stolu tak, aby se před každým hráčem nacházel **domovský hex** (tzn. hex obsahující jednu z ilustrací uvedenou vpravo).



2 Žetony schopností po mapě rozmístěte následujícím způsobem:



Na každý hex hnědé bažiny se symbolem žetonu schopnosti umístěte 1 **žeton POSUNUTÍ**.



Na každý hex modrozelených mokřadů se symbolem žetonu schopnosti umístěte 1 **žeton ZPLOZENÍ**.



Na každý hex žlutých plání se symbolem žetonu schopnosti umístěte 1 **žeton POSÍLENÍ**.



Na každý hex zeleného lesa se symbolem žetonu schopnosti umístěte 1 **žeton legendy**.

Po umístění těchto žetonů by se na každém hexu krajiny měl nacházet 1 žeton schopnosti (každý hex krajiny má právě jednu ze 4 barev – hory ani trní nejsou hexy krajiny); výjimkou jsou domovské hexy a hexy s nimi sousedící.

3 Na každý ze 3 rohových hexů mapy nejdále od domovského hexu Ochránců umístěte 1 **obyvatele**.

4 Na každý ze 3 rohových hexů mapy nejdále od domovského hexu Rodiny umístěte 1 **budovu**.

5 Na domovský hex na své straně mapy umístěte svůj **žeton legendy** (Emu, nebo Leviho).

6 Ke svému žetonu legendy na svém domovském hexu umístěte 3 **běsy** své barvy. Všechny tyto 4 komponenty se musí nacházet na stejném hexu.



C Vedle mapy položte **bodovací desku** a oběma hráčům na ní nastavte počet vítězných bodů na 0. Na směrování lížce v první kapitole ignorujte.

D Vybavení vašich legend

Ukazatele schopností legend jsou oboustranné. Každý z nich otočte nahoru stranou, která je uvedena na ilustraci vpravo.



7 **Ukazatel schopností legendy** své frakce umístěte pod svou **desku postavy** (ukazatel Rodiny pod Leviho, ukazatel Ochránců pod Emu).



8 **Ochránci (Ema):** Na každé ze 3 prázdných polí nejvíce vpravo na svém ukazateli schopností legendy umístěte 1 **žeton stezky**. Čtvrtý žeton stezky položte do **své zásoby** vedle své desky frakce. **Tento žeton máte k dispozici od začátku hry.**

9 **Rodina (Levi):** Všechny žetony bouří umístěte do své zásoby poblíž své desky frakce. **Jsou vám k dispozici od začátku hry.**

10 Hráč za Leviho (Rodinu) si vezme **sáček Rodiny**, vloží do něj 4 žetony POSUNUTÍ, 2 žetony ZPLOZENÍ a 2 žetony POSÍLENÍ a sáčkem zatřepe.

11 Oba hráči si do své zásoby vezmou po 1 **žetonu divočení**. Zbývající žetony divočení položte ke středu stolu do **společné zásoby** v dosahu obou hráčů.

12 Všechny zbývající běsy své barvy umístěte do své zásoby. V průběhu hry je budete moci přidávat na mapu.

13 **Připravte zavařovačky:** Na odpovídající pole na bodovací desce umístěte 4 lícem nahoru otočené **zavařovačky** pro každou z obou frakcí. Na 2 protilehlých polích se musí nacházet vždy stejný typ zavařovaček (schopností, útoku, legendy, resp. divočení).

E Příprava stromu a bojiště

14 V této hře se pro vyhodnocení bojů používá **strom**. Vedle stromu umístěte **bojiště** tak, aby kostky vypadávaly ze spodní části stromu přímo na něj. Do díry na vrchu krabice zasuňte **násypku**.

15 Každý hráč začíná se 3 **kostkami posílení** své barvy na své straně bojiště. Na bojišti umísťujte kostky na drobná čtvercová pole.

16 Zbývající kostky položte vedle bojiště rozříděné podle barvy na stranu příslušného hráče.

F Žeton začínajícího hráče obdrží Ochránci.



Nepřátelská jednotka



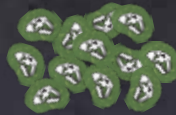
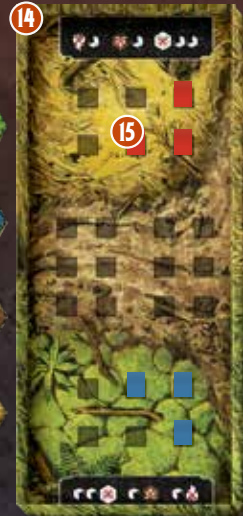
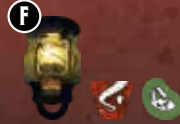
Jednotka Ochránců



Libovolná jednotka



Jednotka Rodiny





PRŮBĚH KOLA

Každé kolo sestává ze 2 fází:

- Ve fázi 1 se hráči střídají ve svých tazích, dokud každý neprovede 3 tahy. Oba hráči ve svém tahu aktivují 1 ze svých zavařovaček (jejím otočením na „rozbitou“ stranu) a provedou akci této zavařovačky. Prostřednictvím těchto akcí hráči usilují o splnění svých cílů a získání vítězných bodů.
- Fáze 2 zahrnuje bodování trní a přípravu dalšího kola.

Fáze 1: akce/tahy	1	Hráč s lucernou aktivuje svou 1. zavařovačku.
	2	Hráč bez lucerny aktivuje svou 1. zavařovačku.
	3	Hráč s lucernou aktivuje svou 2. zavařovačku.
	4	Hráč bez lucerny aktivuje svou 2. zavařovačku.
	5	Hráč s lucernou aktivuje svou 3. zavařovačku.
	6	Hráč bez lucerny aktivuje svou 3. zavařovačku.
Fáze 2: bodování a příprava dalšího kola	7	Vyhodnoťte body z trní.
	8	Ověřte, zda nenastal konec hry.
	9	Obnovte zavařovačky.

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA*

Následující 4 pravidla jsou základními pravidly hry:

- Červená jednotka (běs ani legenda) Ochránců se nesmí nacházet na stejném hexu jako budova či modrá jednotka Rodiny.
- Modrá jednotka (běs ani legenda) Rodiny se nesmí nacházet na stejném hexu jako obyvatel či červená jednotka Ochránců.
- Na 1 hexu se mohou současně nacházet nejvýše 4 jednotky.
- Bouře ani obyvatelé se nikdy nesmí nacházet na trní.

* Čtvrtá kapitola tato pravidla doplňuje o fialové jednotky.

Tahy versus kola

Tahy: Pokud pravidla uvádějí pojem „tah“, jedná se o jeden z kroků 1–6 fáze 1.

Kola: Jakmile oba hráči odehrají své 3 „tahy“, je vyhodnoceno bodování trní, jsou ověřeny podmínky konce hry a nastává konec kola, během něhož jsou obnoveny všechny zavařovačky. Na začátku každého kola budou všechny 4 zavařovačky obou hráčů otočené lícem nahoru.

FÁZE 1: AKCE/TAHY

Provedení akcí zavařovaček

Na začátku každého kola jsou všechny zavařovačky otočené lícem nahoru. Začínající hráč si vybere 1 ze 4 žetonů zavařovaček, který otočí lícem dolů, čímž aktivuje požadovanou akci.

Tyto čtyři zavařovačky, jejichž akce můžete využít, jsou následující:



Zavařovačka
schopností



Zavařovačka
divočení



Zavařovačka
legendy



Zavařovačka
útoků



ZAVAŘOVAČKA SCHOPNOSTÍ.....

Ve hře jsou dostupné 3 schopnosti:



POSUNUTÍ



ZPLOZENÍ



POSÍLENÍ



Jak Ochránci, tak Rodina mohou své jednotky POSUNOUT, ZPLODIT nebo POSÍLIT, avšak způsob provedení těchto akcí je pro každou frakci odlišný.

Důležité: Legendy i běsi jsou souhrnně označováni jako „jednotky“.

ZAVAŘOVAČKU SCHOPNOSTÍ AKTIVUJE KAŽDÁ FRAKCE JINAK:

OCHRÁNCI:

Vyberte si 1 schopnost, kterou chcete v tomto tahu aktivovat: POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, nebo POSÍLENÍ.

Hodnota aktivované schopnosti je pro Ochránce určena číslem uvedeným nad žetonem dané schopnosti nejvíce vpravo na jejich desce frakce. Od začátku hry mají Ochránci umístěný 1 (předtištěný) žeton schopnosti na prvním poli každého řádku na své desce frakce.



Příklad: Rozhodnou-li se v tomto tahu Ochránci provést POSUNUTÍ a nad žetonem POSUNUTÍ nejvíce vpravo na jejich desce frakce se nachází číslo 4, provedou v tomto tahu POSUNUTÍ s hodnotou 4. Všechna tato 4 POSUNUTÍ musejí provést jako jednu akci, kterou nemohou přerušit provedením jiné akce.

POSUNUTÍ

Za cenu 1 POSUNUTÍ můžete přesunout libovolný počet jednotek z 1 hexu na 1 sousední hex.

Představte si, že se 4 vaše jednotky nacházejí na stejném hexu, a s některými z nich chcete provést POSUNUTÍ. Všechny následující příklady vyžadují pouze 1 POSUNUTÍ!



POSUNUTÍ 1 jednotky **POSUNUTÍ 2 jednotek jako skupiny** **POSUNUTÍ 4 jednotek jako skupiny**

Přesun vašich jednotek na různé hexy vyžaduje více POSUNUTÍ, protože se nebudou přesouvat jako 1 skupina!

Tento příklad vyžaduje 2 POSUNUTÍ.



RODINA:

Jakmile aktivujete zavařovačku schopností, doberte si tolik žetonů ze svého sáčku, kolik uvádí nejvyšší číslo, pod nímž se nachází žeton schopnosti na vaší desce frakce.



Dobrané žetony vyložte před sebe, aby je všichni viděli. Poté můžete každý dobraný žeton schopnosti aktivovat samostatně jako odpovídající schopnost s hodnotou 1. Od začátku hry má Rodina umístěný 1 (předtištěný) žeton schopnosti na prvním poli na své desce frakce.



Příklad: Rodina si může dobrat 3 žetony. Pokud si ze svého sáčku dobere 2 žetony POSUNUTÍ a 1 žeton ZPLOZENÍ, může tyto 3 žetony aktivovat v libovolném pořadí.

Ve správném světle se cesta do Zapadákov blyštela tak, jako by ji poselí samými drahokamy. Kdysi Zapadákov čile obchodoval s domácím vínem. Když však přišli do Zapadákov lidé z úřadu, obchod ukončili a tisíce zavařovaček s vínem rozbili. Hlína se proměnila v bláto z rozlitého vína, střeby z rozbitých zavařovaček byly rozesety po okolí. Zavařovačky jsou však v Harrow County i nadále důležité.

Zatímco někteří lidé si stále tajně varí vlastní nápoje, jiní používají zavařovačky k uchovávaní kouzel a magických zaklínadel, a dokonce i zlých duchů. Když se taková sklenice rozbije, magie v ní obsažená se uvolní.

Pravidla POSUNUTÍ:

Při každém POSUNUTÍ musíte dodržovat následující pravidla. Jednotky se však mohou pohybovat i jinak (např. pomocí ukazatele schopností legendy Rodiny, odstrčením legendy po jejím úspěšném napadení, případně postupy popsány v dalších kapitolách), a pak těmto pravidlům nepodléhají.

- Na přesun více jednotek z 1 hexu na 1 sousední hex stačí 1 POSUNUTÍ. Počet přesouvaných jednotek nemá na cenu POSUNUTÍ vliv.
- Při vícenásobném POSUNUTÍ můžete jednotky po mapě volně nabírat a vysazovat.
- Při přesunu na horu musíte spotřebovat o 1 POSUNUTÍ více.
- Při vstupu na hex s bouří musí Ochránci spotřebovat o 1 POSUNUTÍ více. Na cenu POSUNUTÍ Rodiny nemá bouře vliv.

ZPLOZENÍ



Stejně jako Hester, která své služebníky vyčarovala ze samotné země, mohou někteří mocní čarodějové – například Ema a Levi – k sobě přivolávat běsy. Vezmou blátivou hlínu a vytvarují ji do podoby běsů, někdy užitečných, jindy děsivých. Takové kouzlo však lze vykonat pouze v místech s velkou mocí.

Za 1 ZPLOZENÍ přidejte na hex se svou legendou nebo na svůj domovský hex 1 běsa. Běsa vezměte ze své zásoby a umístěte jej na příslušný hex.

PRAVIDLA ZPLOZENÍ:

- Přivolání běsa stojí 1 ZPLOZENÍ, i když se na hexu s vaší legendou nebo na vašem domovském hexu nachází bouře.
- ZPLOZENÍ nemůžete provést na hexu, na němž se již nacházejí 4 jednotky (viz základní pravidla).
- ZPLOZENÍ nemůžete provést na hexu s nepřátelskými jednotkami (toto pravidlo se týká i vašeho domovského hexu).

POSÍLENÍ



Bojuj, nebo uteč. Tenhle zvířecí instinkt platí také pro lidi, a dokonce i pro nadpřirozené bytosti. Jestliže máte čelit boji, bývá někdy nejlepší se schovat a šetřit dech. Vyčkejte, dokud vaše síly nedosáhnou vrcholu, a pak se teprve začněte rvát. Když jsou ve hře magické síly, je připravenost k boji ještě důležitější. Schovávejte si železné hřebíky. Shromažďujte své světlušky. Procvičujte si své rituály, modlitby a zaklínadla. Každá trocha času věnovaná přípravě se vám bohatě zúročí, až přijde okamžik, kdy budete muset svému nepříteli rozrvat hrdlo.

Síla hraje při bojích v Pochmurném kraji významnou roli (viz pravidla pro útok na str. 9). POSÍLENÍ vám umožňuje přidat na bojiště více kostek posílení vaší barvy. Součástí boje je aktivace stromu, což znamená, že do něj budou vhozeny všechny kostky, které se na bojišti právě nacházejí. Počet a barva kostek, které ze spodní části stromu vypadnou, určují výsledek bitvy. Vyšší síla tedy zvyšuje šance na úspěch v boji.

Ochránci: Na svou stranu bojiště přidejte tolik kostek posílení, kolik udává vaše hodnota POSÍLENÍ na vaší desce frakce.

Rodina: Na svou stranu bojiště přidejte 1 kostku posílení za každý žeton POSÍLENÍ dobraný ze sáčku.

OMEZENÍ POČTU KOSTEK: Všimněte si, že je na každé straně bojiště vyhrazeno pro kostky jen 6 polí. Zůstane-li vám **na konci vašeho tahu** více než 6 kostek posílení, odhodte přebytečné kostky tak, aby vám jich zůstalo nejvýše 6.

ZAVAŘOVAČKA DIVOČENÍ



Vezměte si ze společné zásoby 1 žeton divočení, přidejte si jej do své zásoby a okamžitě použijte tolik žetonů divočení, kolik jste jich do této chvíle nasbírali.

Vzhledem k tomu, že oba hráči začínají hru s 1 žetonem divočení a na začátku této akce si 1 žeton divočení vezmete, budete mít při prvním provedení této akce v součtu 2 žetony, což vám umožní provést 2 akce divočení. S další aktivací zavařovačky divočení nashromáždíte už 3 žetony, což vám okamžitě umožní provést 3 akce divočení.

Každá akce divočení vám poskytuje možnost provést 1 z následujících akcí:

- 1 POSUNUTÍ (provedte 1 POSUNUTÍ podle běžných pravidel své frakce)
- 1 ZPLOZENÍ (provedte ZPLOZENÍ 1 běsa podle běžných pravidel své frakce)
- 1 POSÍLENÍ (přidejte 1 kostku posílení na svou stranu bojiště)

Žetony divočení po jejich použití **neodhazujte**. Mezi jednotlivými koly si je ponechte ve své zásobě a s každou aktivací své zavařovačky divočení svou sbírku postupně rozšiřujte.

ZAVAŘOVAČKA LEGENDY



Výběrem této zavařovačky aktivujete svou schopnost legendy (👤) a své jedinečné nadání legendy (🌟 nebo 🌟). Aktivujte je v libovolném pořadí, ale nejprve musíte dokončit jedno, než začnete s druhým.

Pod vaší deskou postavy je umístěn ukazatel schopností legendy. Čím více žetonů schopností legendy 🌟 získáte a umístíte na tento ukazatel, tím je schopnost vaší legendy silnější.

OCHRÁNCI:



Od začátku hry mají Ochránci ve své zásobě 1 žeton stezky. Za každý žeton schopnosti legendy, který seberou z mapy, získají další žeton stezky. Získané žetony stezek si ponechají ve své zásobě. Všechny své žetony stezek mohou umístit na hexy, které se nacházejí v aktuálním dosahu jejich legendy. Běžný dosah legendy jsou 2 hexy. Pokud se však legenda nachází na hoře, její dosah jsou 3 hexy.



STEŽKA:

Jakmile se na hexu nachází žeton stezky, **jakákoli** jednotka (váše i vašeho protivníka) může na tento hex vstoupit za cenu o 1 POSUNUTÍ nižší. Tzn. pokud je žeton stezky umístěn na hex krajiny, mohou se jednotky na tento hex přesunout zdarma (za 0 POSUNUTÍ), **i aniž by přitom byly aktivovány akcí, která jim POSUNUTÍ umožňuje**. Je-li žeton stezky umístěn na horu nebo na hex s bouří, přesun jednotek na tento hex stojí o 1 POSUNUTÍ méně

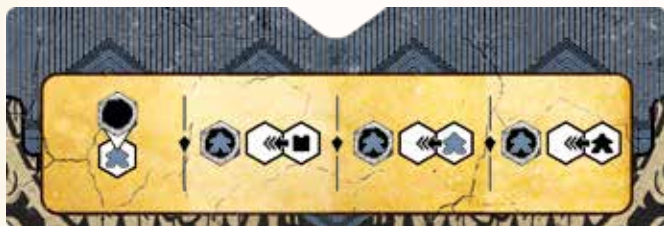
(tedy 1 POSUNUTÍ nebo je zdarma). Jsou-li na horu nebo na hex s bouří umístěny 2 žetony stezek, mohou se jednotky přesunout na tento hex zdarma. *Pokud se tedy hráč za Ochránce například ve svém tahu rozhodne aktivovat zavařovačku legendy, může také zdarma, tedy za 0 POSUNUTÍ, přesunout libovolný počet svých jednotek na sousední hexy, které obsahují 1 žeton stezky, a přitom nejsou horou ani nejsou zmítány bouří.*

Navíc mohou přes hexy obsahující žetony stezek procházet obyvatelé (viz str. 13), jako by se na nich nacházely jednotky Ochránců.

Kdykoli Ochránci aktivují zavařovačku legendy, mohou s již umístěnými žetony stezek nakládat následujícími způsoby:

- Ponechat je tam, kde se právě nachází.
- Posbírat libovolné žetony stezek odkudkoli z mapy a vrátit je do své zásoby.
 - ♦ Tím pádem mohou sesbírané žetony stezek okamžitě, v rámci téže akce, umístit kamkoli na mapu v dosahu své legendy za odložení všech omezení pro jejich umístění.

RODINA:



Od začátku hry může Rodina díky předtištěnému žetonu schopnosti legendy umístit žeton bouře na **jeden** hex s **výjimkou trní**, na němž se nachází alespoň 1 její jednotka.

Jakmile získáte více žetonů schopností legendy, budete moci vytvářet mocnější bouře. Při aktivaci schopnosti aktivujte postupně zleva doprava všechny akce, které jsou „odemčeny“ žetonem schopnosti legendy (schopnost nejvíce vlevo můžete aktivovat vždy).

- **2. žeton schopnosti legendy:** Můžete přitáhnout 1 žeton schopnosti kdekoli na mapě o 1 hex blíže k právě umístěné bouři. Žeton schopnosti nemusí být přitáhnout přímo na hex s bouří (i když by mohl). Stačí, když se k právě umístěné bouři pouze o 1 hex přiblíží. Může být přitážen na hex s jiným žetonem schopnosti, s přátelskou či nepřátelskou jednotkou, nebo dokonce na hex s budovou či obyvatel.
- **3. žeton schopnosti legendy:** K právě umístěné bouři můžete o 1 hex blíže přitáhnout kromě žetonu schopnosti také 1 přátelskou jednotku, je-li takový pohyb jednotky možný.
- **4. žeton schopnosti legendy:** K právě umístěné bouři můžete o 1 hex blíže přitáhnout kromě žetonu schopnosti a 1 přátelské jednotky také 1 nepřátelskou jednotku, je-li takový pohyb jednotky možný.

VYUŽITÍ JEDINEČNÉHO NADÁNÍ LEGENDY

Každá legenda disponuje jedinečným nadáním, které je uvedeno u symbolu ruky na desce postavy.

EMA:

Umístěte 1 kostku posílení ze své zásoby na každý hex, na němž se nachází alespoň 1 váš běs a žádná červená kostka. Jakmile se na jaký-

koli z těchto hexů přesune Ema nebo jsou na něm napadeny libovolné jednotky, okamžitě z něj přesuňte kostku na bojiště.

- Je-li napaden hex, na němž se nachází červená kostka, přesuňte tuto kostku na svou stranu bojiště.
- Vstoupí-li Ema na hex, na němž se nachází červená kostka, přesuňte tuto kostku na svou stranu bojiště.
 - ♦ **Ema může červenou kostku sebrat pouze při vstupu na hex s kostkou.** Pokud je kostka umístěna na hex, na němž se Ema právě nachází, Ema tuto kostku nemůže sebrat, dokud hex neopustí a znovu na něj nevstoupí.

LEVI:

Každého svého běsa můžete přesunout **na** hex krajiny **nebo z** hexu krajiny, který odpovídá hexu, na němž se Levi nachází. Nejedná se o POSUNUTÍ.

- *Pokud se například Levi nachází na hexu plání, můžete přesunout každého svého běsa na sousední hex plání, a/nebo z hexu plání na libovolný sousední hex. Pohyb každého běsa je vyhodnocen zvlášť.*
- Hory ani trní nejsou hexy krajiny.
- Nejedná se o POSUNUTÍ, můžete proto ignorovat zvýšenou cenu POSUNUTÍ, pokud běsa přesouváte na horu.
- Svého běsa nemůžete přesunout na hex s jednotkou Ochránce, obyvatelem ani žetonem stezky a na 1 hexu se nemohou nacházet více než 4 jednotky současně.
- Levi se během této akce nehýbe.

ZAVAŘOVAČKA ÚTOKU POSTUP ÚTOKU:



A Jakmile aktivujete zavařovačku útoku, **můžete provést 1 volnou akci POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, nebo POSÍLENÍ.** Tato volná akce se nemusí týkat jednotek, které v tomto tahu útočí. Tuto volnou akci můžete provést **před** útokem, **nebo po** něm.



B **Určete hex útočnicka** (musí obsahovat alespoň 1 vaši jednotku) a **hex obránce** (musí obsahovat alespoň 1 nepřátelskou jednotku a musí být v dosahu hexu útočnicka, tzn. do vzdálenosti 2 hexů, nebo, pokud se útočící jednotky nachází na hoře, do vzdálenosti 3 hexů). Každou akci útoku můžete zaútočit pouze na 1 hex.

- Nacházejí-li se na hexu obránce pouze běsi, napadnete běsy.
- Nacházejí-li se na hexu obránce pouze legenda, napadnete legendu.
- Nacházejí-li se na hexu obránce legenda a zároveň alespoň 1 běs, musíte nejprve napadnout běsy a až poté legendu.

C **Kostka přesily:** Hráč, který má v právě probíhající útoku zapojeno více jednotek, získá 1 dodatečnou kostku posílení, kterou si přidá na svou stranu bojiště. V případě remízy kostku přesily neobdrží žádný hráč.

D **Aktivujte strom:** Vezměte všechny kostky z bojiště a vhoďte je shora do stromu.

E Výsledek útoku je určen porovnáním počtu kostek útočnicka a obránce, které vypadnou ze stromu. **Hráči by měli umístit své kostky zpátky na svou stranu bojiště**, aby si usnadnili jejich počítání.

F Úspěšný útok: Aby byl útok úspěšný, musí být splněny následující 2 podmínky:

- **ÚTOČNÍK MUSÍ MÍT NA BOJIŠTI ALESPŮŇ TOLIK KOSTEK POSÍLENÍ JAKO OBRÁNCE.**
- **ÚTOČNÍK MUSÍ MÍT K DISPOZICI DOSTATEČNÝ POČET KOSTEK POSÍLENÍ PRO DOKONČENÍ ÚTOKU.**

Pokud se cíl útoku **nenachází** na trní, k dokončení útoku musí útočník spotřebovat 2 kostky.



Je však nesnadné bránit se v trní!

Aby mohl útočící hráč dokončit útok na trní, stačí, když spotřebuje pouze 1 kostku!



Je-li útok úspěšný, útočník může spotřebovat požadovaný počet kostek (vrátí je zpět do své zásoby), aby útok dokončil:

• **BYL-LI NAPADEN BĚS:**

- ♦ Útočník odstraní z hexu obránce 1 běsa, za což získá 1 vítězný bod na svém bodovacím číselníku. Obránce tohoto běsa vrátí do své zásoby.

Nezapomínejte: Nachází-li se běs na stejném hexu jako legenda, je běs vždy odstraněn jako první.

• **BYLA-LI NAPADENA LEGENDA:**

- ♦ Útočník odstraní legendu na libovolný sousední hex za splnění základních pravidel (viz str. 6), jako je např. maximální počet jednotek na hexu. Legendy mohou být odstraněny i na horu nebo hex s bouří.

- ♦ Útočník odstraní 1 nepřátelského běsa **odkudkoli** z mapy, za což získá 1 vítězný bod na svém bodovacím číselníku. Obránce vrátí tohoto běsa zpět do své zásoby. Pokud se na mapě nenachází žádný běs obránce, útočník i přesto získá 1 vítězný bod, jako kdyby běsa zabil.

- ♦ Pokud je napadena Ema a útočník se rozhodne odstranit běsa z hexu, na němž se nachází červená kostka (díky Eminu jedinečnému nadání legendy), tato červená kostka není přidána na bojiště, protože tento hex nebyl napaden.

• Útočník může pokračovat v útoku, dokud:

- ♦ má stále na bojišti **alespoň** tolik kostek jako obránce,
- ♦ má stále k dispozici požadovaný počet kostek k dokončení akce útoku,
- ♦ nezmění ani hex útočníka, ani hex obránce.

Pro dokončení akce útoku jednoduše znovu spotřebujte požadovaný počet kostek (**Neaktivujte znovu strom!**). Tímto způsobem může útočník na 1 hexu zabít více běsů nebo může zabít běsa, který se nachází na stejném hexu jako legenda, a následně napadnout i legendu. Pokud na hexu obránce nezbyvají žádné další jednotky, útok končí.

G Neúspěšný útok: Vypadne-li ze stromu méně kostek útočníka než kostek obránce, útok je neúspěšný, avšak pokud se na hexu útočníka i hexu obránce nachází alespoň 1 běs, je možné zahájit **střet běsů!**



STŘET BĚSŮ



Pokud má útočník k dispozici dostatečný počet kostek (2, nebo pokud se běs nachází na trní, alespoň 1), může spotřebovat požadovaný počet kostek, aby zabil běsa na hexu obránce. Při střetu běsů má však také obránce možnost spotřebovat požadovaný počet kostek, aby zabil běsa na hexu útočníka!

Podrobnosti:

- Je-li dosah útočníka 3 hexy a dosah obránce 2 hexy, při střetu běsů na vzdálenost 3 hexů může běsa zabít pouze útočník, protože obránce na útočníka nedosáhne.
- Střet běsů nemůže proběhnout, pokud se na některém z hexů nachází pouze legenda. Pro vyvolání střetu běsů je nutné, aby se na obou hexech nacházel alespoň 1 běs.
- Jak útočník, tak obránce se rozhodnou (počínaje útočníkem), zda chtějí spotřebovat své kostky při střetu běsů, aby zabili 1 nepřátelského běsa.
- Při střetu běsů může každý hráč zabít nejvýše 1 nepřátelského běsa.
- Za každého zabitého běsa se udělují vítězné body jako obvykle.

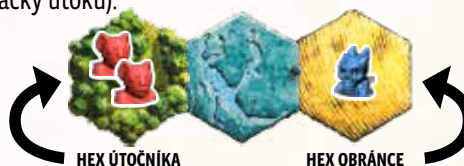
H Dokončení útoku: Po skončení útoku se ujistěte, že jsou všechny kostky, které zůstaly na bojišti, umístěny zpět na čtvercová pole na straně svého majitele.

PŘÍKLAD ÚTOKU:



A

Ochránci se rozhodnou provést před útokem akci POSUNUTÍ (volná akce POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, nebo POSÍLENÍ získaná aktivací zavařovačky útoku).



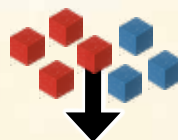
B



C

Ochránci mají na svém hexu více jednotek, a proto na svou stranu bojiště okamžitě získají 1 kostku navíc (kostku přesily).

D Aktivace stromu:



Původním domovem běsů není tento svět, a mohou tak porušovat jeho zákony. Na druhou stranu se ale zase řídí těmi svými. A ti, kdo znají vhodné metody, zpěvy nebo zaříkadla, mohou běsa zničit nebo jej zahnat pryč z tohoto světa. Dokonce ani mrtví proto nemají navrch nad smrtí.

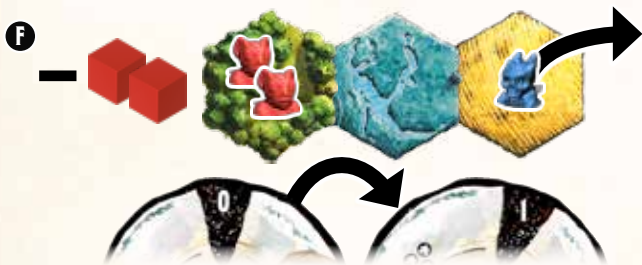
Ty statečné duše, které se hrůzám noci dívají přímo do zlověstných očí, jsou stvořeny z odolného materiálu. K tomu, aby těmto legendárním smrtelníkům nedošel dech, když jde o život, většinou pomáhá jejich nezdolnost, magická ochrana a staré dobré štěstí.



4 PŘÍKLADY RŮZNÝCH VÝSLEDKŮ ÚTOKU:



V tomto příkladu vypadly ze stromu Ochráncům (útočník) 3 kostky a Rodině (obránce) 2 kostky.



Ochránci spotřebují 2 kostky a odstraní běsa Rodiny z hexu obránce, za což získají 1 vítězný bod.



V tomto příkladu vypadly ze stromu Ochráncům (útočník) 3 kostky a Rodině (obránce) 2 kostky.



Ochránci spotřebují 1 kostku (běsa Rodiny se nacházejí na trní) a odstraní běsa Rodiny z hexu obránce, za což získají 1 vítězný bod. Obě frakce mají nyní každá 2 kostky, což znamená, že Ochránci mohou znovu zaútočit. Spotřebují 1 další kostku, odstraní dalšího běsa Rodiny z hexu obránce, a tak získají 1 další vítězný bod.



V tomto příkladu vypadly ze stromu Ochráncům (útočník) 3 kostky a Rodině (obránce) 2 kostky.



Ochránci spotřebují 2 kostky, přesunou legendu na libovolný, pravidly povolený sousední hex a odstraní běsa Rodiny odkudkoli z mapy, za což získají 1 vítězný bod.



V tomto příkladu vypadly ze stromu Ochráncům (útočník) 2 kostky a Rodině (obránce) 3 kostky.



Střet běsů! Ochránci se rozhodnou spotřebovat 2 kostky a odstraní běsa Rodiny z hexu obránce, za což získají 1 vítězný bod. Rodina se rovněž rozhodne spotřebovat 2 kostky, odstraní běsa Ochránců z hexu útočníka, a tím pádem získá také 1 vítězný bod.

POUŽITÍ LIBOVOLNÉ ZAVAŘOVAČKY K DALŠÍMU ÚTOKU



Jakmile v průběhu kola alespoň jednou zaútočíte, můžete v dalších tazích téhož kola útočit znovu! Můžete dokonce zaútočit v každém tahu kola, pokud chcete. Útočíte-li znovu, jednoduše otočíte některou ze svých dosud neotočených zavařovaček lícem dolů a namísto provedení akce této zavařovačky provedte akci útoku. Určete hex útočníka a hex obránce a proveďte jednotlivé kroky útoku jako obvykle.

Při těchto následných útocích však nezískáváte volnou akci POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ ani POSÍLENÍ, protože ty jsou dostupné pouze při aktivaci zavařovačky útoku.

ÚKLID: DOKONČENÍ VAŠEHO TAHU

Po dokončení akce zavařovačky v každém tahu:

- 1 Ověřte počet svých kostek posílení:** Na konci svého tahu nemůžete mít na své straně bojiště více než 6 kostek. Zůstane-li vám na bojišti více než 6 kostek, odstraňte jich tolik, aby vám jich zůstalo 6.
- 2 Posbírejte žetony schopností:** Posbírejte žetony schopností ze všech hexů, na nichž se nachází alespoň 1 vaše jednotka. Postupujte podle pravidel své frakce uvedených níže.

SBÍRÁNÍ ŽETONŮ SCHOPNOSTÍ



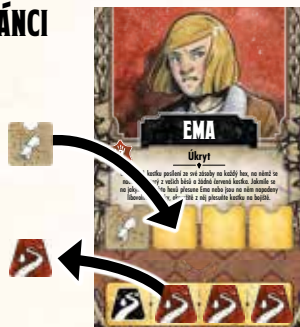
ŽETONY SCHOPNOSTÍ LEGENDY:

Sebraný žeton schopnosti legendy (papírový svitek) umístěte na prázdné pole nejvíce vlevo na své desce postavy.

OCHRÁNCI

Jakmile seberete žeton schopnosti legendy, Ema získá žeton stezky.

Sesbíráte-li více žetonů schopnosti legendy, než pro kolik máte místo, odhodte přebytečné žetony zpátky do krabice.



Každý jiný získaný žeton schopnosti (POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, POSÍLENÍ) umístěte na prázdné pole nejvíce vlevo v odpovídajícím řádku schopnosti na své desce frakce, a zvyšte si tak úroveň této schopnosti ve svých dalších tazích.



RODINA

Jakmile seberete žeton schopnosti legendy, vylepšíte svou schopnost bouře. Konkrétně pro Leviho to znamená, že si vylepší svou schopnost bouře (viz str. 9).

Sesbíráte-li více žetonů schopnosti legendy, než pro kolik máte místo, odhodte přebytečné žetony zpátky do krabice.



Každý jiný získaný žeton schopnosti (POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, POSÍLENÍ) položte před sebe ke všem ostatním žetonům schopností, které jste v tomto tahu použili.

Před vámi nyní leží žetony schopnosti, které jste v tomto tahu buď zahráli, nebo sebrali z mapy. Pro každý žeton schopnosti, který před vámi leží, máte na výběr jednu z následujících možností:

- 1** Umístěte jej na první prázdné pole v pořadí na své desce frakce a zvyšte tím počet žetonů, které si můžete v dalších kolech ze sáčku dobat. (Žetony umístěné na vaší desce frakce na ní zůstanou až do konce hry.)



- 2** Vložte jej zpět do sáčku a zvyšte si tím šanci, že si tento žeton v příštích tazích znovu doberete.

- 3 **Pokuste se splnit své cíle:** Rodina usiluje o zničení Harrow County. Ochránci chtějí zachránit obyvatele Harrow County. V každém tahu provádíte akce, které vám pomáhají v dosažení těchto cílů. Na konci svého tahu ověřte, zda jste na cestě ke splnění cíle své frakce dosáhli nějakého pokroku.

OCHRÁNCI

ZACHRAŇTE OBYVATELE HARROW COUNTY

Záchrana obyvatel:

Nachází-li se vaše jednotka nebo žeton stezky na stejném hexu jako obyvatel **a zároveň** se vaše jednotka nebo žeton stezky nachází také na sousedním hexu, můžete obyvatele na tento sousední hex zdarma přesunout. Nezapomínejte: **Obyvatel nesmí vstoupit na trní ani na hex s jednotkou Rodiny.**

Pokud se i na nově sousedícím hexu nachází alespoň 1 vaše jednotka nebo žeton stezky, můžete zdarma pokračovat v přesunu obyvatele z jednoho hexu na druhý. Je tedy možné vybudovat souvislou cestu sestávající z vašich jednotek a žetonů stezek, které obyvatele dovedou zpět domů na domovský hex. Jakmile se obyvatel nachází na vašem domovském hexu, je zachráněn! Odstraňte jej a získajte 2 vítězné body na svém bodovacím číselníku.

Hory a bouře nemají na přesun obyvatele vliv.

I na svůj domovský hex můžete obyvatele přesunout, pouze pokud se na něm nachází alespoň 1 vaše jednotka nebo žeton stezky.



Příklad záchrany obyvatele: Ochránci vytvořili cestu s využitím svých běsů, žetonů stezek a legendy. Na konci svého tahu mohou zdarma přesunout obyvatele od běsa k žetonu stezky, následně k Emě a od ní k dalšímu běsovi. Jakmile se obyvatel dostane zpět na svůj domovský hex, Ochránci okamžitě získají 2 vítězné body a tento obyvatel bude odstraněn z mapy.

Poznámka: Na jednom hexu se může nacházet více obyvatel.

Ochránci přísahali, že budou chránit obyvatele Harrow County. Lesy, údolí a zapomenutá místa se hemží běsy. Kraj může být nebezpečným místem pro ty, kdo se zatoulají příliš daleko, zejména uprostřed noci. Ema, Berenika, Priscila, Malachiáš i Chlapec bez kůže dávají pozor na ty, kteří sami sebe zavedli do potíží, a doprovázejí je z temných a nebezpečných míst do klidného pohodlí domova.

RODINA

ZNIČTE HARROW COUNTY

Ničení budov Harrow County:

Nachází-li se na konci vašeho tahu legenda na hexu, který neobsahuje bouři, umístěte na tento hex žeton bouře. Nezapomínejte: **Bouři nelze umístit na trní.**

Pokud umístěním bouře vytvoříte souvislou cestu bouří, která spojuje hex obsahující budovu s vaším domovským hexem, budova je zničena! Odstraňte zničenou budovu a získajte 2 vítězné body na svém bodovacím číselníku.



Příklad zničení budovy: Rodina má nyní souvislou cestu bouří ze svého domovského hexu k budově. Okamžitě tedy získá 2 vítězné body a tato budova je zničena.

Když do Harrow County přišla Hester Becková, porušila mnoho pradávných zákonů, které Rodina ctíla. Teď se její členové obávají, že stejnou cestou kráčí i Ema. Pro Rodinu představuje Harrow County a všichni jeho obyvatelé odpornou urážku, která musí být zničena. Ve své snaze srovnat kraj se zemí jsou členové Rodiny nemilosrdní a svou magií vyvolávají děsivé, ničivé bouře, které pustoší vše, co jim stojí v cestě.

Jakmile vyhodnotíte akci zavařovačky a provedete úklid, váš tah končí. Následuje tah druhého hráče.

Aktivováním zavařovaček se střídáte v tazích, dokud nejsou na svou rozbitou stranu otočeny 3 zavařovačky obou hráčů. Poté pokračujte fází 2.

FÁZE 2: BODOVÁNÍ TRNÍ A PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

❶ OVĚŘTE, ZDA NĚKTERÝ HRÁČ ZÍSKAL VÍTĚZNÝ BOD Z TRNÍ.

Trní je oblastí oplývající magickou mocí, kterou chtějí ovládat obě strany (jak Rodina, tak Ochránci). Ve hře je představováno speciálním hexem uprostřed každé mapy. Pokud se **na konci kola** nachází na trní alespoň 1 vaše jednotka, získáte 1 vítězný bod.

Důležité: V každém kole odehraje každý hráč 3 tahy, **trní se neobdívá po každém tahu**. Zisk vítězného bodu z trní ověřte až na konci kola, tzn. až oba hráči odehrají své 3 tahy (3 zavařovačky obou hráčů jsou otočeny „rozbitou“ stranou nahoru).

❷ OVĚŘTE, ZDA NĚKTERÝ HRÁČ NEZÍSKAL DOSTATEK VÍTĚZNÝCH BODŮ K VÍTĚZTVÍ VE HŘE.

Poté, co přidělíte bod z trní, ověřte, zda některý z hráčů neztvrdil:

- Hráči potřebují k vítězství získat alespoň 7 vítězných bodů.
- Před ověřením bodového stavu musí být dohráno celé kolo.
- Mají-li oba hráči více než 7 vítězných bodů, zvítězí hráč, který má více vítězných bodů.
- V případě remízy zvítězí hráč, který právě vlastní žeton začínajícího hráče.

❸ PŘEDEJTE ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE.

Pokud žádný z hráčů v aktuálním kole neztvrdil, **předejte žeton začínajícího hráče druhému hráči**. Mějte na paměti, že tento hráč odehraje 2 po sobě následující tahy (aktivoval poslední zavařovačku v předchozím kole a aktivuje první zavařovačku v následujícím kole). Plánujte proto s rozmyslem!

❹ OBNOVA ZAVAŘOVAČEK.

Připravte se na nové kolo obnovením svých zavařovaček, tzn. 3 „rozbité“ zavařovačky, které byly použity pro vyhodnocení vašich tahů v právě skončeném kole, otočte znovu lícem nahoru. Nyní by měly být lícem nahoru otočeny opět všechny 4 vaše zavařovačky. Pokračujte dalším kolem hry.



Gratulujeme! Právě jste dokončili první kapitolu Pochmurného kraje! Neváhejte si tuto kapitolu zahrát vícekrát, abyste si osvojili základní principy hry. Střídejte frakce, vyzkoušejte jinou strategii nebo jinou mapu. Až se na to budete cítit, přejděte k druhé kapitole, která vám představí nové herní prvky.



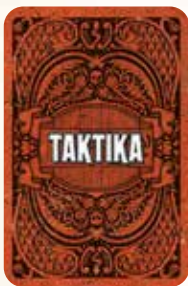
KAPITOLA 2

Druhá kapitola se svou přípravou a průběhem herního kola podobá té první. V některých ohledech se však liší. Seznamte se s novými komponentami, které jsou zapotřebí pro hraní druhé kapitoly, a přečtěte si, jakým způsobem ovlivňují hru.

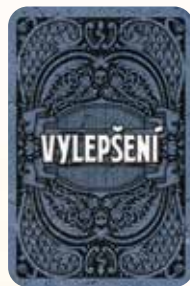
Členové Rodiny jsou zvláštní, nevyzpytatelné bytosti. Leckdo by je s notnou dávkou rouhání označil za bohy. Jsou to sourozenci Hester Beckové, ačkoli svou padlou sestru v lásce nemají. Drží se krutých zákonů ustanovených před dávnými časy – jejich porušení má za následek neméně kruté tresty. Podle názoru Rodiny by mělo být Harrow County pro své těsné spojení s Hester vymazáno z povrchu zemského. Každý člen Rodiny vládne podivnými, magickými schopnostmi. Tak třeba Levi, samozvaný vůdce skupiny, je „psychopomp“: vede mrtvé do posmrtného života a živé z jedné fáze života do druhé. Za tímto účelem může vytvářet vize, mluvit s mrtvými a přivolávat ty, kteří jsou jím bezmocně okouzleni. Jak si Rodina razí cestu do našeho světa, její síla roste a neustále se mění. Pokud chtějí Ochránci své neustále sílící nepřátele porazit, musí využít svůj důvtip a uchýlit se ke lsti.

HERNÍ KOMPONENTY DRUHÉ KAPITOLY

Nové komponenty legend



16 karet taktik
Ochránců



9 karet vylepšení
Rodiny



9 žetonů vylepšení
schopností Rodiny



1× Berenika
(Ochránci)



1× Malachiáš
(Ochránci)



1× Priscila
(Ochránci)



1× Chlapec bez kůže
(Ochránci)



2 Bereničiny
železné hřebíky



1 Malachiášův
útočný hněv



2 Priscilina
popichování



1× Corbin
(Rodina)



1× Oděsa
(Rodina)



1× Kain
(Rodina)



1× Vilma
(Rodina)



1× Mildred
(Rodina)

PŘÍPRAVA HRY

A Hru připravte stejně jako v první kapitole s následujícími změnami: V druhé kapitole si můžete vybrat kteroukoli legendu příslušné frakce (Rodiny, nebo Ochránců). Každá legenda disponuje svým jedinečným nadáním (viz Dodatek na str. 42):

- Ochránci mají na výběr Emu, Malachiáše, Bereniku, Priscilu a Chlapce bez kůže.
- Berenika, Malachiáš a Priscila vstupují do hry s dalšími komponentami: 2 žetony Bereničiných železných hřebíků, žetonem Malachiášova útočného hněvu, resp. 2 žetony Priscilina popichování.
- Rodina má na výběr Leviho, Corbina, Kaina, Oděsu, Vilmu a Mildred.

B V druhé kapitole (a všech pozdějších) používejte tu stranu desek frakcí (Rodiny i Ochránců), na které jsou pod názvem frakce uvedeny 3 symboly karet.

1 Oba hráči nyní začínají s vlastním balíčkem karet – Ochránci s kartami taktik, Rodina s kartami vylepšení. Na začátku hry si každý hráč zamíchá svůj balíček a dobere si z něj 3 karty (jak je uvedeno ve spodní části jejich desky frakce). Zbytek balíčku položí lícem dolů do své zásoby.

C Rodina nyní začíná s 9 žetony vylepšení ve své zásobě.

D Umístění žetonů schopností je nyní náhodné:

- 2** Vezměte si do ruky po 1 žetonu schopnosti každého typu, zatřeste jimi a jeden vylosujte.
- 3** Položte po 1 žetonu vylosovaného typu na každý hex pláni se symbolem žetonu schopnosti.
- 4** Vylosujte další žeton a žetony tohoto typu položte na každý hex lesa se symbolem žetonu schopnosti.
- 5** Postup opakujte a žetony vylosovaného typu položte na každý hex bažiny se symbolem žetonu schopnosti.
- 6** Žetony posledního zbývajících typu položte na všechny hexy mokřadů se symbolem žetonu schopnosti.
- 7** Po umístění těchto žetonů schopností by se na každém hexu krajiny měl nacházet 1 žeton schopnosti (každý hex krajiny má právě jednu ze 4 barev – hory ani trní nejsou hexy krajiny); výjimkou jsou domovské hexy a hexy s nimi sousedící.

E Postupujte podle všech dalších kroků přípravy hry uvedených v první kapitole – viz příklad přípravy hry pro druhou kapitolu na protější straně.

F Rozhodněte se, kterou stranu ukazatele schopností legendy použijete.



OCHRÁNCI: Při hře s touto alternativní stranou ukazatele schopností legendy nebudete používat žetony stezek, proto je vraťte zpátky do krabice. První svitek vám umožňuje přitáhnout 1 obyvatele o 1 hex blíže k vaší legendě – včetně přitáhnutí na hory a hexy s bouřemi. Nikdy jej ovšem nemůžete přitáhnout na trní ani na hex s nepřátelskou jednotkou či budovou.

Jakmile získáte více žetonů schopností legendy, budete moci navíc v následujícím pořadí: sebrat 1 žeton schopnosti z hexu, na

němž se nachází právě přitáhnutý obyvatele; odstrčit 1 jednotku sousedící s tímto obyvatelem o 1 hex směrem od tohoto obyvatele; a nakonec odstrčit jakoukoli jednotku na mapě o 1 hex dále od tohoto obyvatele.



RODINA: První svitek vám umožňuje umístit bouři na povolený hex sousedící s vaší legendou.

Jakmile získáte více žetonů schopností legendy, budete moci navíc v následujícím pořadí: odstrčit 1 libovolný žeton schopnosti o 1 hex dále od právě umístěné bouře; odstrčit 1 svou jednotku o 1 hex dále od právě umístěné bouře; a nakonec odstrčit 1 nepřátelskou jednotku o 1 hex dále od právě umístěné bouře.

VYLEPŠENÉ DESKY FRAKCI:

Na některých polích určených pro žetony schopností jsou na vylepšených deskách frakcí uvedeny symboly karet. Jakmile překryjete symbol karty žetonem schopnosti, doberte si do ruky 1 kartu (více o kartách viz str. 18).



VYLEPŠENÁ DESKA FRAKCE RODINY:

Na vylepšené desce frakce jsou uvedena nová čísla určující počet žetonů schopností dobraných ze sáčku při akci zavařovačky schopností. Doberte si tolik žetonů, kolik uvádí číslo ve větším kruhu nad posledním polem obsazeným žetonem schopnosti, podívejte se na ně a do sáčku jich vraťte tolik, kolik uvádí číslo se znaménkem „-“.

Příklad: Na začátku hry si můžete ze sáčku dobrat 4 žetony, podívat se na ně a 1 z nich vrátit zpět do sáčku.



Příklad: Hráč za Rodinu umístil na svůj ukazatel 2 žetony – žeton POSUNUTÍ a žeton ZPLOZENÍ. V tuto chvíli si může ze sáčku dobrat 5 žetonů schopností a poté 1 z nich vrátit zpátky. To znamená, že pokud aktivuje zavařovačku schopností, může nyní aktivovat 4 žetony schopností.

Pokud se v sáčku nenachází dostatek žetonů, tzn. nemůžete si dobrat uvedený počet, zpět do sáčku jich vraťte o to méně.

Příklad: Máte nárok si dobrat 7 žetonů a vrátit 3 z nich, ale ve vašem sáčku se nachází pouze 6 žetonů (o 1 méně než 7), takže zpátky vrátíte pouze 2 žetony (o 1 méně než 3). Díky tomu budete moci ve svém tahu stále aktivovat 4 žetony.



B

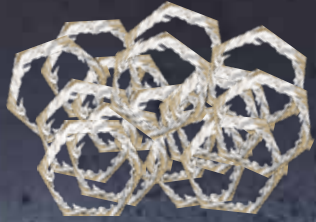
OCHRANCI



1

A

F

C

1



B

RODINA



KARTY

Kromě všech schopností a akcí, které jste se naučili v první kapitole, budete nyní hrát také s kartami své frakce. Ochránci používají karty **taktik**, Rodina karty **vylepšení** (a žetony vylepšení).

KARTY TAKTIK OCHRÁNCŮ:

- V každém svém tahu můžete z ruky zahrát 1 kartu taktiky. Můžete ji zahrát před akcí nebo po ní, ale nikdy v jejím průběhu. *Pokud se například rozhodnete provést POSUNUTÍ a vaše POSUNUTÍ má hodnotu 5, nemůžete provést 3 POSUNUTÍ, zahrát kartu a následně provést 2 POSUNUTÍ. Musíte provést všech 5 POSUNUTÍ najednou, kartu však můžete zahrát před touto akcí nebo po ní.*
- **Jakmile ve svém tahu vstoupíte do části úklidu (viz str. 12), nemůžete již zahrát žádné karty.**

KARTY A ŽETONY VYLEPŠENÍ RODINY:

- V průběhu akce zavařovačky schopností (viz str. 6) můžete navíc zahrát 1 kartu vylepšení z ruky.
 - ♦ Každá karta vylepšení má ve svém levém horním rohu uvedenu cenu (žeton schopnosti), za kterou může být zahrána. Abyste mohli zahrát kartu vylepšení, **požadovaný žeton schopnosti jste si v tomto tahu museli dobat ze sáčku a dosud jste jej neaktivovali.**
 - ♦ Žeton schopnosti vraťte do krabice a nahraďte jej vylepšeným žetonem schopnosti ze své zásoby, jak je uvedeno na kartě vylepšení.
 - ♦ Tento nový vylepšený žeton schopnosti můžete v tomtéž tahu okamžitě aktivovat. Na konci svého tahu jej můžete vhodit do sáčku, nebo jej umístit na svou desku frakce.



*Příklad: Hráč za Rodinu zahrává kartu **Hluk a vřava**. Ze hry odstraní žeton **POSÍLENÍ**, který si v tomto tahu dobral ze sáčku, a nahradí jej žetonem **Hluk a vřava**. V tomto tahu může žeton **Hluk a vřava** aktivovat a poté jej buď vložit do sáčku, nebo umístit na svou desku frakce.*

- Odted' máte příležitost si při dobírání žetonů dobat tuto novou vylepšenou schopnost!
 - ♦ Pokud vám vylepšený žeton schopnosti umožňuje provést více akcí, musí být tyto akce provedeny bezprostředně za sebou. *Příklad: Zahraje-li Rodina vylepšený žeton POSUNUTÍ, který jí umožňuje provést 2 POSUNUTÍ, musí být obě tato POSUNUTÍ vyhodnocena před zahráním jakéhokoli dalšího žetonu schopnosti.*
 - ♦ Pokud si doberete Splétání osudu nebo Nůž ve tmě (nebo je právě získáte vylepšením), získáte 1 POSÍLENÍ a tento vylepšený žeton položte na svůj žeton zavařovačky útoku. Jakmile aktivujete zavařovačku útoku, aktivuje se i tento žeton. Po útoku vraťte žeton do sáčku.
 - Všechny zahrané karty vylepšení si nechte před sebou vyložené lícem nahoru jako náповědu, co které žetony vylepšení dělají.
 - **Jakmile ve svém tahu vstoupíte do části úklidu, nemůžete již zahrát žádné karty.**

PŘEHLED ŽETONŮ VYLEPŠENÍ:



Poradní sídlo:
2 POSUNUTÍ.



Průvodce bouří:
V libovolném pořadí proveďte: 1 POSUNUTÍ; vaše legenda a každý váš běs se v tomto tahu může zdarma přesunout na 1 sousední bouři.



Psychopomp:
V libovolném pořadí proveďte: 1 POSUNUTÍ; přemístěte 1 nenakažený* běsa na libovolný hex krajiny, na němž se nenacházejí žádné jednotky ani žetony schopností.



Portréty bez tváří:
2 ZPLOZENÍ.



Vzdálené chvění:
1 ZPLOZENÍ. Navíc mohou být všechna vaše ZPLOZENÍ v tomto tahu provedena v dosahu vaší legendy.



Splynutí:
V libovolném pořadí proveďte: 1 ZPLOZENÍ; přitáhněte všechny komponenty z 1 vámi vybraného hexu o 1 hex blíže ke své legendě.



Hluk a vřava:
2 POSÍLENÍ.



Splétání osudu:
1 POSÍLENÍ. Dosah +2 při vašem příštím útoku. Dokud nezaútočíte, ponechte tento žeton na své zavařovačce útoku.



Nůž ve tmě:
1 POSÍLENÍ. Při svém příštím útoku získáte 2 kostky přesily (protihráč nezíská žádnou). Dokud nezaútočíte, ponechte tento žeton na své zavařovačce útoku.

* Dokud nezahrnete do hry pravidla páté kapitoly, všichni běsové jsou vždy nenakažení.

Na co v druhé kapitole nezapomínat:

- Ochránci mohou zahrát 1 kartu za tah, zatímco Rodina může zahrát pouze 1 kartu za celé kolo (při aktivaci zavařovačky schopností).
- Ochránci by se měli soustředit na získání co nejvíce karet. *Pokud si například nebudete již chtít navyšovat hodnotu své schopnosti POSÍLENÍ, možná změníte názor, až budete potřebovat pouze 1 další POSÍLENÍ, abyste získali novou kartu.*
- Rodina by se při hledání příležitosti, jak aktivovat více žetonů schopností, měla zaměřit na svou desku frakce. S žádným nebo pouze s 1 umístěným žetonem schopnosti bude aktivovat 3 žetony schopností (buď 4-1, nebo 5-2). Od chvíle, kdy na svou desku frakce umístí druhý žeton schopnosti, bude aktivovat už 4 žetony schopností (5-1).

Všechny spouštěče konce hry a vítězné podmínky jsou stejné jako v první kapitole.

Žeton začínajícího hráče si hráči předávají stejně jako v první kapitole.

Gratulujeme! Právě jste dokončili druhou kapitolu! Možná si ji budete chtít zopakovat a vyzkoušet si hru za různé legendy Ochránců a Rodiny, abyste lépe porozuměli jejich jedinečným nadáním. Až se na to budete cítit, přejděte k třetí kapitole, která vám představí poslední herní prvky potřebné k hraní plné hry Pochmurného kraje za Rodinu a Ochránce.



KAPITOLA 3

Třetí kapitola staví na základech, jimž jste se naučili v první a druhé kapitole. Naleznete zde však několik odlišností, zejména v přípravě hry, při níž postupujte podle níže uvedených pokynů (pojmy nově zavedené v této kapitole jsou zvýrazněny žlutě). Pro více informací o nových herních prvcích si přečtěte zbytek pravidel třetí kapitoly.

HERNÍ KOMPONENTY TŘETÍ KAPITOLY



9 bonusových destiček



+1 obyvatel



+1 budova

Zápas mezi Ochránci a Rodinou je nebezpečnou záležitostí, vyžaduje bystrou mysl a pevné nervy. Jak se boj vyostřuje, sama země se podřizuje vůli sil dobra a zla. Bude se hodit rychlé rozhodování a lživost. Nicméně zabíjení běsů se postupem času stává obtížnějším a poskytuje menší odměny.

PŘÍPRAVA HRY

- A** V třetí kapitole si můžete vybrat kteroukoli legendu příslušné frakce (Rodina, nebo Ochránců):
- Ochránci mají na výběr Emu, Malachiáše, Bereniku, Priscilu a Chlapce bez kůže.
 - Berenika, Malachiáš a Priscila vstupují do hry s dalšími komponentami: 2 žetony Bereničiných železných hřebíků, žetonem Malachiášova útočného hněvu, resp. 2 žetony Priscilina popichování.
 - Rodina má na výběr Leviho, Corbina, Kaina, Oděsu, Vilmu a Mildred.
- B** **Příprava mapy**
- 1** Vyberte si kteroukoli stranu **mapy** a mapu položte doprostřed stolu tak, aby se před každým hráčem nacházel domovský hex.
 - 2** **Žetony schopností** umístěte náhodně:
 - I. Vezměte si do ruky po 1 žetonu schopnosti každého typu, zatřeste jimi a jeden vylosujte.
 - II. Položte po 1 žetonu vylosovaného typu na každý hex pláni se symbolem žetonu schopnosti.
 - III. Vylosujte další žeton a žetony tohoto typu položte na každý hex lesa se symbolem žetonu schopnosti.
 - IV. Postup opakujte a žetony vylosovaného typu položte na každý hex bažiny se symbolem žetonu schopnosti.
 - V. Žetony zbývajících typu položte na všechny hexy mokřadů se symbolem žetonu schopnosti.

Po umístění těchto žetonů schopností by se na každém hexu krajiny měl nacházet 1 žeton schopnosti (každý hex krajiny má právě jednu ze 4 barev – hory ani trní nejsou hexy krajiny); výjimkou jsou domovské hexy a hexy s nimi sousedící.
- C** **Deska a karty frakce:** Desky frakcí otočte nahoru stranou, na níž jsou pod názvem frakce uvedeny 3 symboly karet.
- 3** Ochránci používají karty taktik, Rodina používá karty vylepšení. Každý hráč si zamíchá svůj balíček, dobere si z něj 3 karty (jak je uvedeno ve spodní části jeho **desky frakce**) a zbytek balíčku položí lícem dolů do své zásoby.
- D** Na domovský hex na své straně mapy umístěte svůj **žeton legendy**.
- E** Ke svému žetonu legendy na svém domovském hexu umístěte 3 **běsy** své barvy. Všechny tyto 4 komponenty se musí nacházet na stejném hexu.
- F** Vedle mapy položte **bodovací desku** a oběma hráčům na ní nastavte počet vítězných bodů na 0.
- G** **Vybavení vašich legend**
- 4** Pod svou **desku postavy** umístěte **ukazatel schopností legendy** své frakce. Vyberte si stranu ukazatele, s kterou budete hrát.
 - 5** **Ochránci:** Používáte-li ukazatel schopností legendy s žetony stezek, vezměte si 4 žetony stezek a umístěte 1 žeton stezky na každé ze 3 prázdných polí nejvíce vpravo na svém ukazateli schopností legendy. Čtvrtý žeton stezky položte do **své zásoby** vedle své desky frakce. **Tento žeton máte k dispozici od začátku hry.**
 - 6** **Rodina:** Všechny žetony bouří umístěte do své zásoby poblíž své desky frakce. **Jsou vám k dispozici od začátku hry.**

- H** Oba hráči si do své zásoby vezmou po 1 **žetonu divočení**. Zbývající žetony divočení položte ke středu stolu, do společné zásoby v dosahu obou hráčů.
- I** Hráč hrající za Rodinu:
- 7** si vezme **sáček** Rodiny, vloží do něj 4 žetony POSUNUTÍ, 2 žetony ZPLOZENÍ a 2 žetony POSÍLENÍ a sáčkem zatřese,
 - 8** umístí do své zásoby 9 **žetonů vylepšení**.
- J** Všechny zbývající běsy své barvy umístěte do své zásoby. V průběhu hry je budete moci přidávat na mapu.
- K** **Příprava zavařovaček**
- 9** Na odpovídající pole na bodovací desce umístěte 4 **zavařovačky** pro každou z obou frakcí. Na 2 protilehlých polích se musí nacházet vždy stejný typ zavařovaček (schopností, útoku, legendy, resp. divočení). Zavařovačky otočte lícem nahoru.
- L** **Příprava stromu a bojiště**
- 10** V této hře se pro vyhodnocování bojů používá **strom**. Vedle stromu umístěte **bojiště** tak, aby kostky vypadávaly ze spodní části stromu přímo na něj. Do díry na vrchu krabice zasuněte **násypku**.
 - 11** Každý hráč začíná se 3 **kostkami posílení** své barvy na své straně bojiště. Na bojišti umísťujte kostky na čtvercová pole.
 - 12** Zbývající kostky položte vedle bojiště rozříděné podle barvy na stranu příslušného hráče.

M **Určete začínajícího hráče**

- Zamíchejte **bonusové destičky** otočené lícem dolů. Každý hráč odhalí vždy 1 bonusovou destičku a umístí ji na prázdné pole nejvíce vlevo mezi 2 zavařovačkami stejného typu na bodovací desce. V otáčení destiček se hráči střídají, dokud nejsou na bodovací desce umístěny 4 destičky.



- Pokud hráč odhalí bonusovou destičku s žetonem začínajícího hráče, získá žeton začínajícího hráče (žeton lucerny) a pokračuje v umísťování destiček na prázdná pole mezi zavařovačkami. Každá bonusová destička, včetně destičky s lucernou, je položena lícem nahoru mezi 2 zavařovačky. Výsledkem by měly být 4 lícem nahoru otočené bonusové destičky (1 mezi každou sadou žetonů zavařovaček) a 1 hráč vlastníci žeton začínajícího hráče.
- Pokud nebyla odhalena bonusová destička s žetonem začínajícího hráče mezi prvními čtyřmi, pokračujte ve střídavém otáčení zbývajících destiček, dokud není tato destička odhalena. Hráč, který ji otočí, získá žeton začínajícího hráče. Poté zamíchejte všechny bonusové destičky, které se nenacházejí na bodovací desce, a položte je lícem dolů do společné zásoby.

N **Kotouč běsů**

Odted' budete používat lžice na kotoučích běsů. Ujistěte se, že obě lžice ukazují na symbol 1 běsa. Viz popis kotouče běsů na str. 22.

O **Ne všichni obyvatelé a všechny budovy začínají hru na mapě!**

Umístěte po jednom obyvateli na každé pole krajiny na bodovací desce na straně Ochránců a po jedné budově na každé pole krajiny na straně Rodiny. Před začátkem hry přesune každý hráč – počínaje hráčem vlastním žeton začínajícího hráče – 1 obyvatel (resp. 1 budovu) protihráče z pole krajiny na bodovací desce na odpovídající hex krajiny na mapě. Jakmile se na mapě nacházejí 1 obyvatel a 1 budova, je tato část přípravy hry dokončena.

- Rodina musí umístit 1 obyvatel na libovolný hex krajiny na mapě (pláně, bažina, mokřady nebo les). Hex krajiny, na který obyvatele umístíte, musí odpovídat poli krajiny na bodovací desce, z něhož byl obyvatel odstraněn. *Chcete-li například umístit obyvatele protihráče na hex lesa, musíte použít obyvatele z pole lesa na bodovací desce. Obyvatel nesmí být umístěn na hex obsahující jednotky, budovy ani jiné obyvatele.*
- Ochránci musí umístit 1 budovu na libovolný hex krajiny na mapě (pláně, bažina, mokřady nebo les). Hex krajiny, na který budovu umístíte, musí odpovídat poli krajiny na bodovací desce, z něhož byla budova odstraněna. *Chcete-li například umístit budovu protihráče na hex bažiny, musíte použít budovu z pole bažiny na bodovací desce. Budova nesmí být umístěna na hex obsahující jednotky, obyvatele ani jiné budovy.*



Na začátku každého následujícího kola umístí každý hráč na mapu vždy 1 dalšího obyvatele (resp. 1 budovu) protihráče. Tato komponenta musí být umístěna podle následujících pravidel:

- Musí být umístěna na hex krajiny odpovídající poli krajiny na bodovací desce, z něhož je odstraněna.
- Nesmí být umístěna na hexy obsahující jednotky, obyvatele ani budovy.
- Pokud není možné obyvatele, resp. budovu umístit, protože se na mapě nenachází žádný povolený hex, příslušná komponenta není v daném kole umístěna.

Pokud se na bodovací desce nenacházejí žádní obyvatelé ani žádné budovy k umístění, tuto fázi přeskočte.



C

OCHRÁNČI



A

BERENIKA



F

N

L

M

9

0

1

2

D

E

0

10

11



8

3

H

7

CORBIN

Vykříšení básně

Odčítá se energie 1 a místo toho se používá 2. ZPŮSOBEM - každé z nich do volání musí 1 kus od Corbina nebo od svého domovského básně.

8

3

VYLEPŠENÍ



7

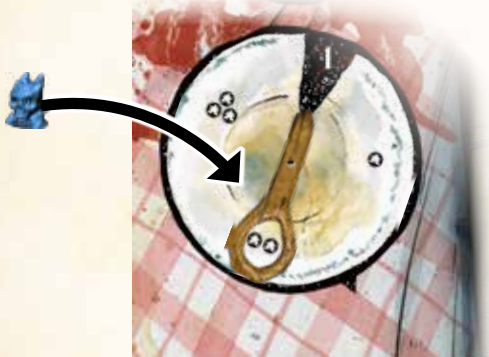
RODINA



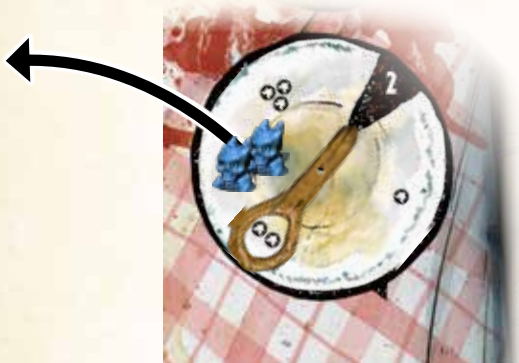
KOTOUČ BĚSŮ

Zabíjení běsů bude nyní složitější! Na začátku hry nasměrujte lžici na symbol 1 běsa. Úplně první zabitý běs vám stále přinese 1 vítězný bod, avšak poté musíte lžici na kotouči běsů otočit po směru hodinových ručiček, aby ukazovala na 2 běsy. Nyní musíte pro získání dalšího 1 vítězného bodu zabít 2 běsy! Až zabijete požadované 2 běsy, znovu otočte lžici – tentokrát bude ukazovat na 3 běsy. Od této chvíle musíte pro získání 1 vítězného bodu zabít vždy 3 běsy!

Kdykoli zabijete běsa, který vám nepřináší vítězný bod, umístěte jej na kotouč běsů (talíř). Běsy shromažďujte, dokud jejich počet nedosáhne hranice nutné pro bodování. Jakmile zabijete dostatek běsů, abyste získali vítězný bod, všechny běsy z kotouče odstraňte a vraťte je do zásoby svého protihráče.



Po zabití 1 běsa jej hráč vezme a umístí na talíř, protože lžice na kotouči běsů ukazuje na 2 běsy.



V pozdějším tahu hráč zaútočí znovu a přidá na svůj talíř dalšího zabitého běsa. Na talíři se nyní nacházejí 2 běsy, takže získá 1 vítězný bod!



Nyní hráč otočí lžici, aby ukazovala na 3 běsy – to je od teď až do konce hry nový počet běsů, které musí zabít, aby získal vítězný bod.

BONUSOVÉ DESTIČKY

Jakmile aktivujete zavařovačku, nad kterou se stále nachází lícem nahoru otočená bonusová destička, můžete bonus této destičky během svého tahu aktivovat, a to před akcí zavařovačky, nebo po ní. Po aktivaci bonusové destičky ji otočte lícem dolů.

Poznámka: Pokud v jednom kole zaútočíte podruhé, získáte lícem nahoru otočenou bonusovou destičku náležející nově vybrané zavařovačce.

SEZNAM BONUSOVÝCH DESTIČEK:



Žeton začínajícího hráče: Získejte lucernu nebo si udržte její vlastnictví:

- Jste-li začínajícím hráčem a lucernu již vlastníte, nemá tato destička žádný účinek (kromě toho, že odepřete protihráči možnost ji získat).
- Jste-li druhým hráčem, okamžitě si vezměte žeton lucerny. Pokud v aktuálním kole stále zbývají nějaké tahy k odehrání, jste okamžitě znovu na tahu (tzn. otočíte další zavařovačku dříve než váš protihráč). V jednom kole však můžete stále otočit pouze 3 zavařovačky (viz přehled fáze 1 na str. 6).

Důležité: Žeton začínajícího hráče se stále předává na konci každého kola.



Posunutí: 1 POSUNUTÍ. Nezáskáte žeton schopnosti POSUNUTÍ, ale prostě jen provedete 1 POSUNUTÍ.



Zplození: 1 ZPLOZENÍ. Nezáskáte žeton schopnosti ZPLOZENÍ, ale prostě jen provedete 1 ZPLOZENÍ.



Posílení: 1 POSÍLENÍ. Nezáskáte žeton schopnosti POSÍLENÍ, ale prostě jen provedete 1 POSÍLENÍ.



+1/-1 karta: Doberte si 1 kartu, poté vložte 1 libovolnou kartu ze své ruky dosud svého balíčku. Nemáte-li v ruce žádnou kartu, tato destička nemá žádný účinek (bonusová destička je však přesto otočena lícem dolů).



Divočení: Vezměte si do své zásoby 1 žeton divočení. Tato destička vám neumožňuje aktivovat vaše žetony divočení. Pouze získáte do své zásoby 1 další žeton divočení, čímž se zvyšuje počet žetonů, které budete moci aktivovat akcí zavařovačky divočení (což by mohla být i vaše právě prováděná akce, pokud by byla bonusová destička přiřazena k pozici zavařovačky divočení).



Přesun legendy: Přesuňte svou legendu na libovolný povolený sousední hex.



Otočte lžíci zpět: Svou lžíci na kotouči běsů otočte o 1 pozici zpět (ze 3 na 2 běsy nebo ze 2 na 1 běsa). Pokud lžíce ukazuje na symbol 1 běsa, tato destička nemá žádný účinek.

Důležité: Nachází-li se na kotouči běsů dostatečný počet běsů, můžete díky otočení lžíce opačným směrem okamžitě získat 1 vítězný bod. *Pokud například potřebujete k zisku vítězného bodu 3 běsy a v okamžiku, kdy tuto destičku aktivujete, se již na kotouči nacházejí 2 běsi, otočením lžíce nazpátek okamžitě bodujete.* Získáte-li takto vítězný bod, odstraňte z kotouče všechny běsy a otočte lžíci po směru hodinových ručiček (tzn. jako obvykle).



Aktivujte první svitek: Aktivujte 1. svitek své schopnosti legendy. V závislosti na tom, s jakou stranou ukazatele schopností legendy hrajete, to může znamenat, že jako Ochránce umístíte žeton stezky, nebo přitáhnete obyvatele o 1 hex blíže ke své legendě, případně jako Rodina umístíte bouři na svou libovolnou jednotku, nebo na hex sousedící se svou legendou.

KONEC KOLA

Na konci kola předáváte žeton začínajícího hráče druhému hráči – a to i v případě, že jste si od něj tento žeton v průběhu tohoto kola vzali.

Poté, co oba hráči aktivují 3 zavařovačky, odstraňte všechny lícem dolů otočené bonusové destičky a na **každou** pozici na bodovací desce náhodně položte novou bonusovou destičku. Pokud nebudete mít k dispozici dostatek destiček, zamíchejte dříve použité destičky a vytvořte z nich novou zásobu. Na pozici přidejte novou bonusovou destičku **i v případě, že se na ní nachází destička z předchozího kola** (protože nikdo neaktivoval příslušnou schopnost). Hráč, který tuto zavařovačku aktivuje, dostane možnost aktivovat obě tyto bonusové destičky.

Na co v třetí kapitole nezapomínat:

- Nezapomeňte umisťovat obyvatele a budovy! Bonusové destičky si ponechte vedle bodovací desky na straně obyvatel a budov jako připomínku, že obojí umísťujete na začátku každého kola.
- Čím více jednotek zabijete, tím méně získáte vítězných bodů, takže se patrně budete více věnovat ovládnutí trní a svým cílům (obyvatelům, resp. budovám). Chcete se více zaměřit na útok, nebo na obranu?

Všechny spouštěče konce hry a vítězné podmínky jsou stejné jako v první kapitole.

Gratulujeme! Právě jste dokončili třetí kapitolu. Ještě si ji párkrát zahrajte a experimentujte s tím, jak umisťovat obyvatele a budovy tak, abyste narušili plány protihráče, kdy aktivovat bonusové destičky a jakým způsobem ovlivňuje kotouč běsů bodování. Až budete připraveni, přejděte ke čtvrté kapitole.





KAPITOLA 4

KAMI

Ve čtvrté kapitole hraje jeden hráč za Kami a druhý hráč za kteroukoli dostupnou legendu, ať už z Rodiny, nebo z Ochránců. Legendy Rodiny a Ochránců mají přístup ke všem kartám, žetonům, schopnostem atd., které byly představeny v předchozích kapitolách.

Ema ale nebyla jediným dítětem nalezeným uvnitř vražedného stromu. Té noci bylo nalezeno ještě jedno dítě. Zatímco Emy se ujala laskavá rodina, která ji vychovala, její dvojče Kami bylo odvezeno do velkoměsta. Tam z ní vychovali prohnanou a krutou dívku. Do Harrow County se nyní vrátila v naději, že ukradne Eminu sílu a vymůže si své právoplatné postavení. Ve snaze zmařit její úsilí o získání nadvlády vykázali Ochránci Kamiinu životní esenci do staré hadrové panenky. Kami nyní hledá panenku po celém kraji. Nekloní se ani na stranu Ochránců, ani na stranu Rodiny a na cestě k dosažení svých cílů obě skupiny s potěšením zničí.

HERNÍ KOMPONENTY ČTVRTÉ KAPITOLY



Desky postav skřetíků:
1x Klepař, 1x Ranař, 1x Šprýmař



Žetony panenek



PŘÍPRAVA HRY

Pro Ochránce (resp. Rodinu) připravte hru podle postupu popsaného ve třetí kapitole a připojte k němu následující kroky přípravy hry pro Kami:

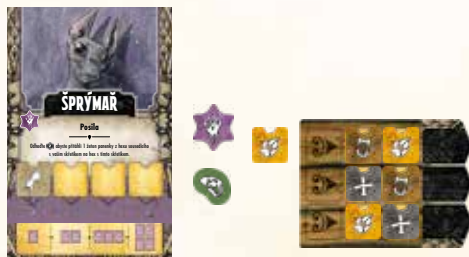
- A** Položte před sebe desku frakce Kami a její **tabulku akcí**.
- B** Vytvořte balíček 12 **karet skřetíků**, zamíchejte jej a doberte si z něj 3 karty do ruky. Zbytek balíčku poté položte lícem dolů do své zásoby.
- C** Vezměte si z krabice 2 žetony schopností od každého typu (2 POSUNUTÍ, 2 ZPLOZENÍ a 2 POSÍLENÍ) a náhodně je po jednom rozmístěte na prázdná pole v Kamiině **tabulce akcí** (všechna pole musí být zaplněna).
- D** Z krabice si vezměte 1 žeton schopnosti POSUNUTÍ a položte jej **vlevo** od tabulky akcí.



- E** Vyberte si 1 **desku postavy skřetíka** a k ní odpovídající žeton skřetíka. Ostatní žetony skřetíků vraťte do krabice. Při hře za Kami získáte k žetonu legendy Kami také žeton legendy skřetíka, takže budete ve hře ovládat 2 žetony legend!

- I** **Informaci o tom, který žeton představuje skřetíka a který Kami, držte před protihráči v tajnosti! Při umísťování a přesunu žetonů se ujistěte, že ilustrace Kami i skřetíka je vždy namířená směrem k vám a nikoli k vašim protihráčům, takže jen vy budete vědět, který žeton je který.**

- F** Vedle své desky postavy skřetíka položte **žeton jedinečného nadání legendy**.
- G** Pod desku postavy skřetíka umístěte **ukazatel schopností legendy Kami** libovolnou stranou nahoru.



- H** Na jeden ze 3 prázdných hexů na okraji mapy v sousedství svého domovského hexu umístěte **žeton skřetíka** a na jiný z těchto 3 hexů umístěte **žeton Kami**.

- I** Na následující hexy mohou být libovolně rozmístěni 3 Kamiiní **běsi**:

- 2** váš domovský hex,
- 3** hex, na němž se nachází Kami,
- 4** hex, na němž se nachází váš skřetík.

Jinými slovy musíte umístit celkem 3 běsy a každý z nich může být umístěn na libovolný z výše uvedených hexů.



- J** Váš protihráč vezme 3 **žetony panenek** a tajně je po jednom umístí otočené lícem dolů na 3 hexy na okraji mapy v sousedství svého domovského hexu. Jeden z žetonů panenek je **opravdový** žeton panenky, ostatní dva (se symbolem lebky) jsou **návnady**.

- 5** **Poznámka:** Váš protihráč se může kdykoli podívat na libovolný žeton panenky. Zda se jedná o opravdovou panenku obsahující vaši esenci či nikoli, je tajemstvím pouze pro vás.

- K** Podobně jako vy může i váš protihráč rozmístit 3 své počáteční běsy a svou legendu na libovolnou kombinaci:

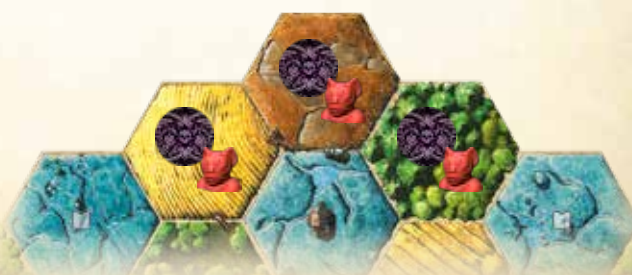
- 6** svého domovského hexu,
- 7** hexů, na nichž se nacházejí žetony panenek.

- L** Na bodovací desku umístěte fialové **zavařovačky Kami**.

- M** Do své zásoby umístěte fialové **kostky posílení**, 3 z nich umístěte na svou stranu bojiště.

- N** Další postup přípravy hry se řídí kroky popsanými v třetí kapitole (viz str. 19) za použití všech komponent, s nimiž jste se dosud seznámili. Během přípravy hry a hraní samotného mějte na paměti následující:

- 8** fungování lžic na kotoučích běsů,
- 9** Rodina: umísťování budov, žetonů vylepšení a bouří;
- 10** Ochránce: umísťování obyvatel a žetonů stezek;
- 11** používání bonusových destiček (při určování začínajícího hráče a v průběhu hry),
- 12** žetony schopností při přípravě mapy.



PRŮBĚH HRY

PRAVIDLA ZÁKLADNÍCH SCHOPNOSTÍ KAMI

Žetony panenek mohou být libovolnou jednotkou (ať už jednotkou Kami, nebo jejího protihráče) z hexu přeneseny nebo na něj upuštěny. V obou případech se musí žeton panenky a jednotka nacházet na stejném hexu.

Důležité: Na 1 hexu se může nacházet nejvýše 1 žeton panenky.

- Pokud se na hexu s žetonem panenky nachází jednotka, která je přesunuta protihráčem, vlastník této jednotky rozhodne, zda si žeton panenky jednotka vezme s sebou, nebo jej na hexu zanechá.
- ZPLOZENÍ: Kami může provést ZPLOZENÍ na hexu, na němž se nachází libovolná její legenda, nebo na svém domovském hexu.
- Fialová jednotka (běs ani legenda) Kami se nesmí nacházet na stejném hexu jako obyvatel ani červená jednotka Ochránců (resp. budova ani modrá jednotka Rodiny). Červená (resp. modrá) jednotka (běs ani legenda) se nesmí nacházet na stejném hexu jako fialová jednotka Kami.

ZAVAŘOVAČKA SCHOPNOSTÍ KAMI.....



- Nejprve se rozhodněte, který řádek v tabulce akcí budete aktivovat.
- Řádek aktivujete žetonem schopnosti, který se nachází vlevo od tabulky akcí (na začátku hry je to žeton POSUNUTÍ). Jeho zařazením do vybraného řádku posunete ostatní žetony ve stejném řádku o 1 pozici doprava. Nyní by se v tomto řádku měly nacházet 3 žetony: 2 žetony schopností v tabulce akcí, které budou v tomto tahu aktivovány, a 1 žeton v černé oblasti, který aktivován nebude.
- Hodnota každé ze 2 schopností, které aktivujete ve své tabulce akcí, odpovídá číslu uvedenému nad žetonem příslušné schopnosti nejvíce vpravo na vaší desce frakce. Každá schopnost musí být provedena jako 1 akce (např. 2 POSUNUTÍ musí být provedena dříve, než je provedeno POSÍLENÍ). Mezi těmito samostatnými akcemi však můžete zahrát kartu. Stejnou schopnost můžete aktivovat dvakrát, pokud se v řádku nacházejí 2 žetony stejných schopností.
- Žeton odsunutý do černé oblasti v ní setrvává až do další aktivace zavařovačky schopností (označuje aktivovaný řádek), při níž je zařazen do aktivovaného řádku.



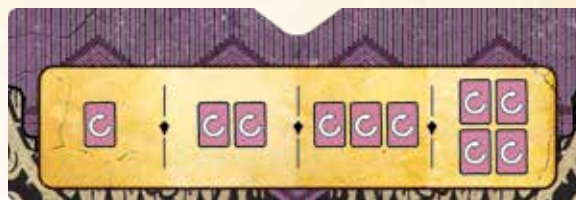
Kami zařadí žeton POSUNUTÍ do prvního řádku, čímž posune žetony POSÍLENÍ a POSUNUTÍ doprava.

Následně aktivuje POSUNUTÍ a POSÍLENÍ (ignoruje druhý žeton POSUNUTÍ v černé oblasti v tabulce akcí vpravo). S ohledem na stav její desky frakce má k dispozici 2 POSUNUTÍ a 2 POSÍLENÍ.



ZAVAŘOVAČKA LEGENDY KAMI

SCHOPNOST LEGENDY KAMI



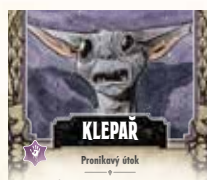
STRANA 1: Kami ovládá schopnost znovu zahrát své karty. Při aktivaci můžete zahrát 1, 2, 3 nebo 4 karty (podle toho, kolik vlastníte žetonů schopností legendy – svítků), které jste již dříve zahráli a které jsou stále aktivní vedle vaší desky skřetika.



STRANA 2: První svítek vám při aktivaci zavařovačky legendy umožňuje umístit fialovou kostku posílení na každý řádek ve vaší tabulce akcí, v němž se nenachází žádný žeton v černé oblasti (vpravo). Takto budou umístěny 2 až 3 kostky. Kostku je možné přidat, i když se v příslušném řádku kostka již nachází. Až budete příště aktivovat zavařovačku schopností, přesuňte všechny kostky, které se nacházejí v řádku, do něhož žeton schopnosti zařadíte, na bojiště. Po získání dalších žetonů schopností legendy (svítků) budete moci navíc: přitáhnout žeton panenky (společně s jednotkou, která se nachází na stejném hexu, bude-li její vlastník souhlasit) o 1 hex blíže ke Kami; dobrat si 1 kartu; a nakonec vyměnit umístění Kami a jejího skřetika.

JEDINEČNÁ NADÁNÍ SKŘETÍKŮ

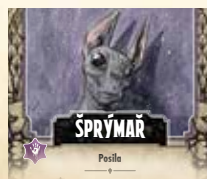
Každý skřetík vládne jedinečným nadáním, které může být aktivováno jednou za celou hru – poté je žeton jedinečného nadání odstraněn ze hry. Pokud aktivujete zavařovačku legendy, **nemusíte** jedinečné nadání skřetika aktivovat – je to vaše volba.



Klepař: Odhodte , abyste zabili 1 běsa na každém hexu, který sousedí s vaším skřetíkem (za zabitě běsy získáváte vítězné body běžným způsobem). Poté odstraňte svého skřetika ze hry a odhodte všechny zahrané karty skřetíků.



Ranař: Odhodte , abyste přesunuli každou legendu (Kami, skřetika i legendy svých protihráčů) až o 2 hexy. Běsi se tímto nepřesouvají. Pokud nepřátelská legenda nese žeton panenky, může se protihráč rozhodnout, zda si jej vezme s sebou.



Šprýmař: Odhodte , abyste přitáhli 1 žeton panenky z hexu sousedícího s vaším skřetíkem na hex s tímto skřetíkem.

HRANÍ KARET SKŘETÍKŮ

Na začátku hry má Kami k dispozici 3 karty skřetíků. Další kartu získá vždy, když zakryje získaným žetonem schopnosti symbol karty na své desce frakce.

- V každém svém tahu můžete zahrát 1 kartu skřetíka. Můžete ji zahrát před provedením akce, nebo po ní, ale nikdy ne v jejím průběhu.
- Účinek každé karty skřetíka se vždy vztahuje k vašemu žetonu skřetíka na mapě. Některé karty skřetíků vám umožní ZPLOZENÍ do vzdálenosti 3 hexů od vašeho skřetíka, zatímco jiné vám umožní přesun nepřátelských běsů do vzdálenosti 2 hexů od vašeho skřetíka.
 - ♦ Většinou je ve vašem zájmu tajit identitu žetonů svých legend, tj. neprozradit, kde se nachází Kami a kde skřetík. Měli byste proto vybírat takové hexy, které jsou platné pro oba žetony legend. *Pokud například můžete provést ZPLOZENÍ běsa do vzdálenosti 3 hexů od vašeho skřetíka, zřejmě budete tohoto běsa chtít umístit do vzdálenosti 3 hexů od **obou** svých žetonů legend. Tím pádem váš protivník nepozná, která z vašich legend je skřetík! Pokud však ZPLODÍTE běsa do vzdálenosti 3 hexů pouze od 1 svého žetonu legendy, dáváte tím svému protihráči jasně na vědomí, kde je skřetík a kde je Kami!* Při hře za Kami buďte s hraním karet opatrní!
- Karty skřetíků jsou aktivovány, jakmile vstoupí do hry. Zahrané karty skřetíků zůstávají ve hře.
- Karty můžete zahrát, přestože byl váš skřetík předtím úspěšně napaden (a tudíž odhalen, viz níže).

NAPADENÍ

Jakmile je poprvé úspěšně napadena některá z vašich legend, musíte odhalit její identitu. Tato legenda zůstane odhalena (na hexu ji položte lícem nahoru). Pokaždé, když je úspěšně napaden skřetík, musíte odhodit všechny dosud zahrané karty skřetíků. Pokaždé, když je cílem úspěšného napadení Kami, může váš protihráč zaměnit identitu všech žetonů panenek na mapě, které se nenacházejí na hexech s vašimi jednotkami, a otočit je lícem dolů. Informace, zda žetony změnila svoji polohu či nikoli, je tajná, při jejich přemístování se proto dívejte jinam.

Hexy, na nichž se nacházely žetony panenek před jejich výměnou, musí žetony panenek obsahovat i po ní.

Když Kami přijela do Harrow County poprvé, chtěla se s Emou spřátelit. Její přátelství však bylo zkažené a její sesterská láska se brzy změnila v žárlivost a vztek. Kami zkusila Emu zabít a převzít její místo. Nakonec však byla sama poražena a zahánána hluboko do útroby země. Avšak udržet čarodějnici na uzdě je obtížné. Kamiina životní esence našla útočiště ve staré hadrové panence. Díky této panence si Kami svůj život udržela, byť na vlásku, a mohla se tak vrátit silnější než kdy dřív.

ÚKLID

Seberete-li žeton schopnosti legendy (papírový svitek), umístěte jej – stejně jako v případě Ochránců a Rodiny – na prázdné pole nejvíce vlevo na svém ukazateli schopností legendy.

Každý jiný získaný žeton schopnosti (POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, POSÍLENÍ) umístěte na prázdné pole nejvíce vlevo v odpovídajícím řádku schopnosti na své desce frakce.

Žeton panenky: Pokud se během úklidu nachází kterákoli z vašich legend (Kami nebo skřetík) na hexu s žetonem panenky (nezapomeňte, že na 1 hexu se může nacházet pouze 1 žeton panenky), otočte jej a zjistěte, co je zač. Pokud se jedná o návnadu, odstraňte ji ze hry. Pokud se jedná o opravdovou panenku s esencí Kami, ponechte panenku lícem nahoru, aby ji všichni viděli. Všechny jednotky (s výjimkou Kami) mohou tento žeton v dalších tazích přenášet.

Nachází-li se Kami ve fázi úklidu na stejném hexu jako žeton panenky s její esencí, Kami žeton sebere a získá 4 vítězné body.

KONEC HRY

Hra končí stejně jako v předchozích kapitolách: První hráč, který dosáhne 7 vítězných bodů, spustí konec hry. Poté dokončete kolo. Zvítězí hráč s více vítěznými body, v případě remízy zvítězí hráč vlastnící žeton začínajícího hráče.

Na co ve čtvrté kapitole nezapomínat:

Hrajete-li za Ochránce nebo za Rodinu, vaše vítězné podmínky se nemění, ovšem musíte zabránit Kami v dosažení jejího vítězství tím, že ochráníte opravdovou panenku!

Gratulujeme! Dokončili jste čtvrtou kapitolu a nyní můžete ve 2 hráčích hrát za jakoukoli ze 3 frakcí. Pokud máte mezi sebou třetího hráče, který již temná zákoutí Pochmurného kraje zná, můžete přejít k páté kapitole.





KAPITOLA 5

HRA 3 HRÁČŮ: HESTER

Chcete si hru zahrát ve 3 hráčích? Třetí hráč bude hrát za Hester. Pro upřesnění, Hester musí být vždy třetím hráčem, nemůžete za ni hrát ve hře 2 hráčů (pokud nehrajete s rozšířením Říše víl).

Hester se snaží vrátit mezi živé. Jakmile se jí to podaří, pokusí se pozřít ostatní legendy, aby získala jejich sílu. Dokáže-li pozřít dostatečný počet legend, získá zpět všechny své schopnosti a zvítězí!

Předtím, než se pustíte do hry pro 3 hráče, je důležité, aby měli všichni hráči zkušenost s hrou pro 2 hráče. Zejména hráč za Hester by měl dobře vědět, jak fungují ostatní frakce a čeho se každá z nich snaží dosáhnout.

Spor o srdce a duši Harrow County začal kvůli čarodějnici – Hester Beckové. Když se v Harrow County objevila Hester poprvé, nebyla vítána. Měla velkou čarovnou moc, ale lidé její laskavost odmítali. Když nabídl, že uzdraví nemocné, couvli před jejím dotekem. Když jim kázala, odmítali poslouchat.

Zpočátku se obyvatelům kraje snažila vnutit svou vůli. Přivolala hady, kteří vklouzli do útrob těch, kdo se jí postavili. Hady ovládli mysl svých obětí a proměnili je v Hesteřiny loutky.

Hady vyhnala lidová magie, ale ani ta nedokázala zastavit zvrácené choutky Hester.

Čarodějnice se uchýlila do lesů, kde chtěla prožít zbytek svého života. Aby tam měla společnost, přivolávala z temných zákoutí běsy. Ale přestože ji tyto duchové a skřítkci uctívali a chránili, cítila se osamělá. A tak si začala vytvářet své vlastní následovníky. Z bahna uhnětla muže a ženy – každý z nich vypadal stejně lidsky jako ti, kteří ji zatratili. Poslala je mezi ostatní obyvatele kraje, aby sloužili jejím zájmům a šířili zvěsti o její laskavosti. Svobodná vůle však tyto ovce proměnila ve vlky. Nakonec se sami obrátili proti Hester a pomohli lidem z Harrow County čarodějnici zabít.

Lidmi obávaná a vlastními příbuznými nenáviděná čeká Hester i po své smrti na den svého návratu. Její zhoubná moc se šíří krajem jako kořeny stromu viselců. Až povstane, vyše své hady do celého světa. Vzkřísí nové běsy, kteří poslouží jejím rozmarům. Bude hodovat na tělech ostatních, a tím si přivlastní jejich sílu.

Bude znovu vládnout jako bohyně.

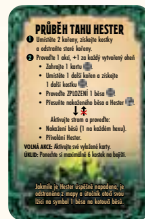
HERNÍ KOMPONENTY PÁTÉ KAPITOLY



1 deska frakce Hester



13 karet Hester



1 přehledová karta



1 žeton Hester



1 plastový stojánek



12 žetonů plamenů



3 hnědé kořeny



6 hnědých kostek krajín



6 žlutých kostek krajín



8 hadů



3 černé kořeny



6 modrozelených kostek krajín



6 zelených kostek krajín

PŘÍPRAVA HRY PRO HESTER

A **Desku frakce** Hester položte před sebe lícem nahoru. Hester by mezi protihráči frakcí Rodiny a Ochránců (příp. Kami) měla zaujímat takovou pozici, aby jedna strana její desky frakce ukazovala k jednomu z těchto protihráčů a druhá strana k druhému.

- 1 Na svou desku frakce umístěte 6 **žetonů plamenů** na 3 pole ohňů (2 žetony plamenů na každé pole).
 - 2 Vlevo od své desky frakce položte 1 žeton plamene.
 - 3 Zbývající žetony plamenů položte poblíž své desky frakce (nejlépe na pravou stranu) do své zásoby tak, aby nedošlo k záměně s žetonem plamene vlevo.
- B** Do své zásoby umístěte všech 6 **žetonů kořenů**.
- C** Zamíchejte balíček **karet** Hester a doberte si z něj 4 karty.
- D** Do své zásoby umístěte všechny **hady**.
- E** Do společné zásoby umístěte všechny **kostky krajiny** (po 6 kostkách od každého typu – hnědé, zelené, žluté a modrozelené).
- F** V každém kole je Hester na tahu vždy jako poslední.

PODROBNOSTI TAHU HESTER

V tahu Hester proveďte následující:

A Umístěte 2 kořeny

Na mapu umístěte 2 žetony kořenů. V každém tahu si vyberte 1 sadu kořenů (buď hnědé, nebo černé kořeny), která se nenachází na mapě.

Pro svůj úplně první kořen ve hře si vyberte 1 hex na okraji mapy. Na tento hex umístěte žeton kořenu tak, aby se svou jednou částí dotýkal oblasti mimo mapu a svou druhou částí hexu na mapě (s větvičkám se kořenem směřujícím do mapy).



B Pravidla pro umísťování kořenů

- 1 Nový kořen umístěte vždy na 2 sousední hexy současně tak, aby „rostl“ z hexu, na který vstupuje jiný kořen, a svými výrůstky směřoval k novému hexu.
- 2 Kořen nemůže směřovat zpět mimo mapu.
- 3 Kořen nemůže směřovat zpět na hex s kořenem, který byl umístěn v tomto nebo v předchozím tahu.

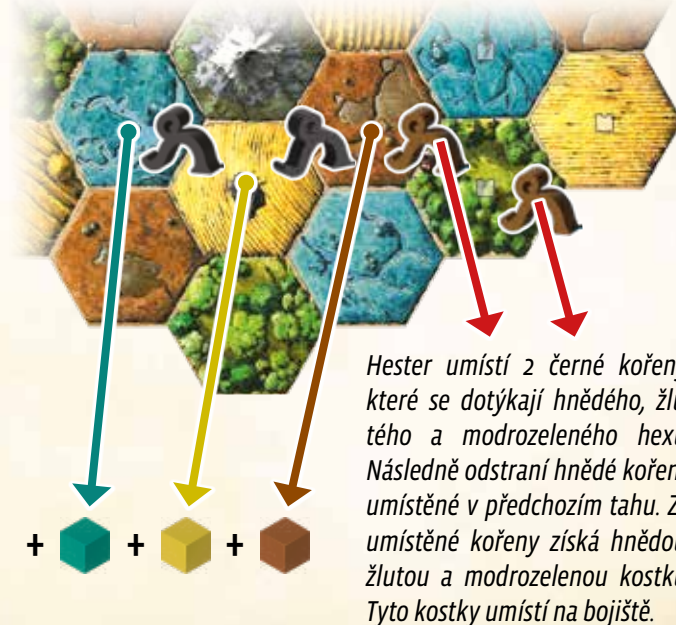
C **Odstraňte předchozí kořeny:** Jakmile umístíte 2 kořeny, odstraňte z mapy všechny kořeny, které na ni byly umístěny v předchozím tahu (tzn. mají jinou barvu).

D **Získejte kostky krajiny:** Za každý hex, jehož se v tomto tahu dotýká žeton kořenu, získejte kostku krajiny, jejíž barva odpovídá barvě tohoto hexu, a umístěte ji na bojiště do jeho prostřední části určené pro Hester a její kostky krajiny. To znamená, že ve svém prvním tahu získáte až 2 kostky krajiny a v každém dalším tahu získáte až 3 kostky krajiny.

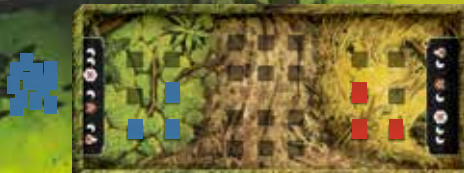
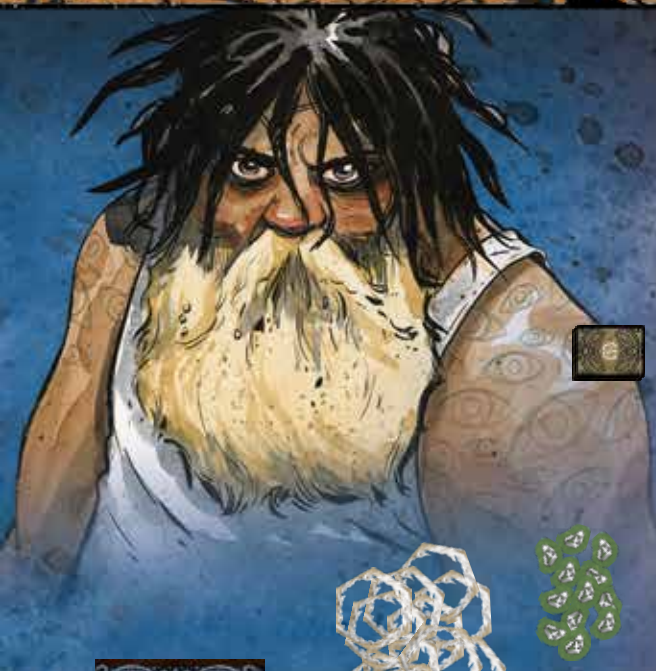
- 1 Umístíte-li žeton kořenu na
 - bažinu – získáte hnědou kostku krajiny,
 - les – získáte zelenou kostku krajiny,
 - pláň – získáte žlutou kostku krajiny,
 - mokřady – získáte modrozelenou kostku krajiny,
 - horu – nezískáte nic,
 - trní – nezískáte nic.

Poznámka: Počet kostek krajiny je omezený, tzn. pokud nejsou dostupné kostky krajiny určité barvy ve společné zásobě, kostky této barvy nezískáte.

- 2 Pokud umístíte kořen na hex obsahující oheň, položte na tento hex další žeton plamene ze své zásoby (vždy, když kořen „doroste“ na hex s ohněm, zvyšuje se tím obrana hexu, pro více podrobností viz str. 34).



Hester umístí 2 černé kořeny, které se dotýkají hnědého, žlutého a modrozeleného hexu. Následně odstraní hnědé kořeny umístěné v předchozím tahu. Za umístění kořenů získá hnědou, žlutou a modrozelenou kostku. Tyto kostky umístí na bojiště.



3

B

D

E

2

A

C

1

HESTER

HESTER

HESTER

HESTER



AKCE

Počet akcí, které máte ve svém tahu k dispozici, se rovná počtu žetonů plamenů vlevo od vaší desky frakce. Na začátku hry máte k dispozici 1 akci, jak je naznačeno 1 žetonem plamene vlevo od desky frakce Hester. Za každý oheň, který vytvoříte, získáte 1 další akci.

Chcete-li provést akci, vezměte žeton plamene ležící **vlevo od** vaší desky frakce (**nikoli ze** své desky frakce), a zakryjte jím akci, kterou si přejete aktivovat.

Každá z následujících činností stojí 1 akci:

- Zahrajte 1 kartu (nejvýše jednou za tah).
- Umístěte 1 další kořen a získejte 1 další kostku (nejvýše jednou za tah).
- Proveďte 1 ZPLOZENÍ běsa (nejvýše jednou za tah).
- Přesuňte nakaženého běsa a/nebo Hester (provedte až tolikrát, kolikrát si můžete dovolit).
- Aktivujte strom a proveďte 1 nebo obě následující akce (tyto 2 akce smíte provést až na konci svého tahu, po aktivaci stromu):
 - Nakažení běsů (provedte až tolikrát, kolikrát si můžete dovolit).
 - Přivolání Hester!

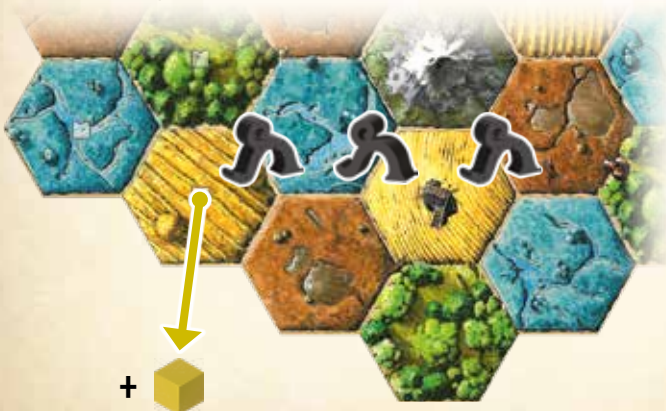
Volná akce:

Aktivujte libovolnou kartu, která je před vámi vyložena lícem nahoru. Karty mohou být aktivovány před aktivací stromu nebo po ní.

POPIS JEDNOTLIVÝCH AKCÍ:

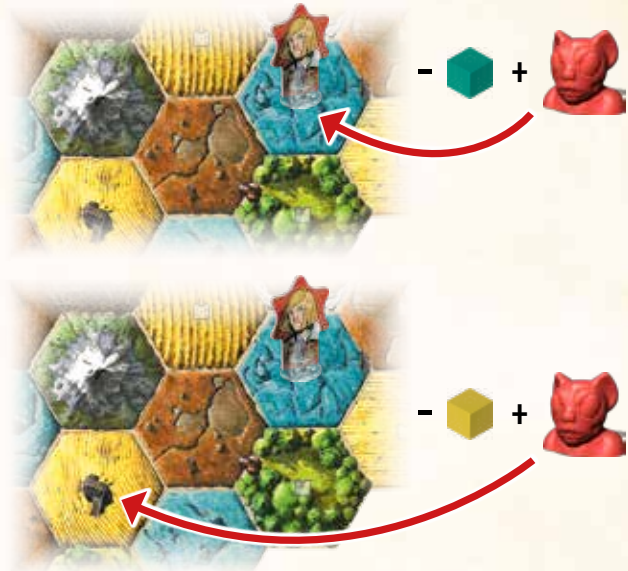
• **Zahrajte 1 kartu (nejvýše jednou za tah):** Chcete-li zahrát kartu, vyložte ji z ruky lícem nahoru nad svou desku frakce. Pokud jsou již nad vaší deskou frakce vyloženy 3 karty, musíte nově zahrnout kartou 1 z nich zakrýt. V jeden okamžik můžete tedy mít aktivní nejvýše 3 karty. Právě zahrnou kartu můžete aktivovat kdykoli ve svém tahu.

• **Umístěte 1 další kořen a získejte 1 další kostku (nejvýše jednou za tah):** Umístěte ještě 1 kořen stejné barvy jako ostatní 2 kořeny umístěné v tomto tahu, a to za dodržení všech ostatních pravidel pro umísťování kořenů. Poté získáte 1 kostku krajiny odpovídající právě připojenému hexu krajiny. Vzhledem k tomu, že kořeny umístěné v předchozím tahu již byly odstraněny, můžete se tímto třetím kořenem vrátit na hex z předchozího tahu, pokud chcete.



Hester přidá 1 další kořen a získá za to 1 žlutou kostku navíc.

- **Proveďte 1 ZPLOZENÍ běsa (nejvýše jednou za tah):** Vyberte frakci, pro kterou Hester stvoří běsa. ZPLOZENÍ můžete provést na domovském hexu této frakce nebo na hexu krajiny s její legendou a musíte na to spotřebovat kostku krajiny odpovídající vybranému hexu krajiny. Tento nový běs přichází do hry nenakažený a Hester jej nemůže ovládat, dokud není nakažen. Pokud se legenda nachází na trní nebo na hoře, nemůžete na takovém hexu ZPLOZENÍ provést. *Ačkoli se toto počínání nemusí zdát příliš rozumné, občas se vyčerpá zásoba běsů, které je možné nakazit – a tak si musíte ZPLODIT běsa sami!*



Hráč za Hester může spotřebovat modrozelenou kostku krajiny, aby provedl ZPLOZENÍ na hexu s Emou, nebo žlutou kostku, aby provedl ZPLOZENÍ na domovském hexu Ochránců.

- **Přesuňte nakaženého běsa a/nebo Hester (provedte až tolikrát, kolikrát si můžete dovolit):** Hester jednou ze svých pozdějších akcí (viz str. 34) šíří mezi běsy nákazu. Nakažené běsy můžete přesouvat po mapě. Jakmile se na mapě objeví Hester, můžete přesouvat i ji. Akci přesunu můžete provést pouze jednou za tah, avšak můžete při ní spotřebovat libovolný počet kostek krajin z bojiště, a v rámci téže akce tak provést více přesunů.


- ♦ Pro přesun nakaženého běsa na sousední hex spotřebujete 1 kostku krajiny, jejíž barva odpovídá hexu krajiny, na který se běs přesouvá.
- ♦ Za 2 libovolné kostky krajin přesuňte nakaženého běsa na libovolný sousední hex (včetně trní nebo hory).
- ♦ Pro přesun Hester na sousední hex spotřebujete 2 kostky krajin, jejichž barva odpovídá hexu krajiny, na který se Hester přesouvá.
- ♦ Za 3 libovolné kostky krajin přesuňte Hester na sousední trní nebo horu.
- ♦ Hester může být přesunuta na libovolný sousední hex (včetně hexu s nepřátelskými jednotkami).
- ♦ Bouře nemají na přesun nakažených běsů ani Hester vliv.

- ♦ Nakaženého běsa nemůžete přesunout na hex s nenakaženými nepřátelskými běsy, ale můžete jej přesunout na hex s nenakaženými běsy stejné barvy. *Např. nakaženého červeného běsa můžete přesunout na hex s 1–3 nenakaženými červenými jednotkami, ale nemůžete jej přesunout na hex s nenakaženými modrými ani fialovými jednotkami.*
- ♦ Nakaženého běsa nesmíte přesunout na hex, na němž se nachází obyvatel, resp. budova nepřátelské frakce (tzn. neshodující se barvou).



Hráč za Hester může tohoto nakaženého červeného běsa přesunout na žlutý, modrozelený nebo zelený hex spotřebováním žluté, modrozelené nebo zelené kostky krajiny. Může jej přesunout na horu za 2 libovolné kostky krajiny. Nemůže jej přesunout na hex s žetonem plamene (viz dále) ani na hex s nenakaženým běsem druhé (nepřátelské) frakce.

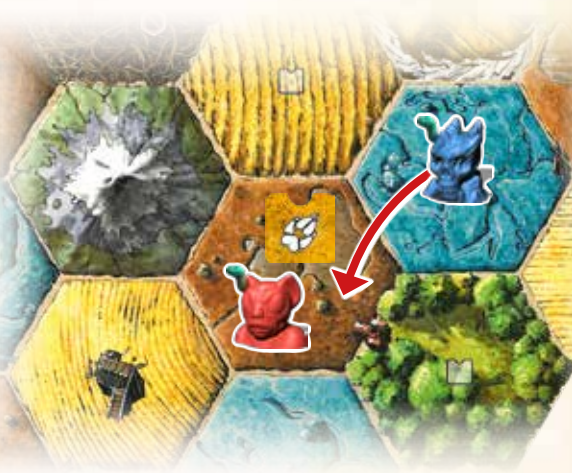
V očích Rodiny bylo největším zločinem Hester, že ze sebe pro běsy a lidi kraje udělala bohyni. Nic si nepřála víc než být milována a v očích těch, kdo ji uctívali, viděla náklonnost. Z úcty svých následovníků čerpal sílu a energii. Když nadešla magická noc, tančili a zpívali kolem velkých ohňů a Hestěina vlastní krev vřela vzrušením.

- **Vytvořte oheň (nejedná se o akci, pouze o důsledek přesunu nakažených běsů):** Za normálních okolností se na 1 hexu nemohou ve stejnou chvíli vyskytovat jednotky různých hráčů, ale Hester dokáže toto spořádané chování běsů změnit tím, že je nakazí! 

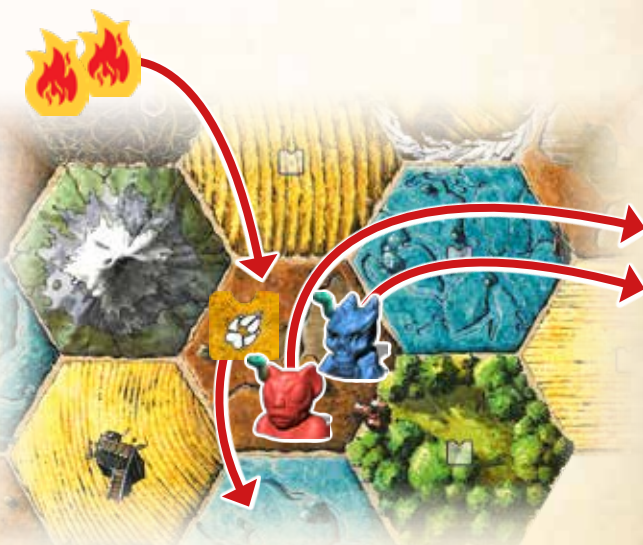
Podarí-li se vám přesunout nakaženého běsa jedné frakce na hex s nakaženým běsem druhé frakce, vytvoříte oheň! Stále však nemůžete přesunout nakažené běsy jedné frakce na hex s libovolným počtem nenakažených běsů druhé frakce – nakaženého běsa můžete přesunout na sousední hex s nepřátelskými jednotkami, pouze pokud jsou všechny jednotky na tomto hexu nakažené.

- 1 Jakmile vytvoříte oheň, vezměte dvojici žetonů plamenu nejvíce vlevo na své desce frakce a oba je umístěte na hex ke dvěma nakaženým, vzájemně znepřáteleným běsům. Pokud se na vaší desce frakce žádné žetony plamenu nenacházejí, nemůžete vytvářet žádné další ohně.

- 2 Odstraňte oba nakažené běsy a umístěte je na libovolné prázdné pole na své desce frakce, na něž byste normálně položili žetony, které jste pozřeli svým protihráčům (více viz str. 35). Vytváření ohňů vám pomůže přiblížit se k vítězství!
- 3 Ostatní komponenty, které se nacházejí na hexu s ohněm (např. další nakažené běsy, žetony stezek, žetony panenek, žetony schopností nebo žetony jedinečných nadání legend), odstrčte na libovolné povolené sousední hexy. Žetony bouří takto odstrčeny být nemohou. Každý žeton nebo běs může být odstrčen na jiný sousední hex.
- 4 V tomto a v každém následujícím tahu okamžitě získáváte 1 další akci! Vezměte si 1 žeton plamene ze své zásoby a umístěte jej vlevo od své desky frakce. Počet akcí, které máte k dispozici, se nikdy nesníží, ale vytvářením dalších ohňů jej můžete dále navýšit!



Hráč za Hester přesune nakaženého běsa na hex s nakaženým běsem druhé frakce.



Oba nakažení běsi jsou odstraněni a na stejný hex jsou umístěny 2 žetony plamenu (z desky frakce Hester nejvíce vlevo). Žeton schopnosti je hráčem za Hester odstrčen na sousední hex.



Umístěte oba nakažené běsy společně na 1 čtvercové pole na jedné straně desky Hester podle své volby. Tito běsi pomáhají Hester splnit vítězné podmínky. Získáte také 1 další žeton plamene, tedy akci, kterou můžete okamžitě provést.

♦ Účinek ohně

Na hex obsahující alespoň 1 žeton plamene nemůže být umístěn ani na něj nemůže vstoupit žádná jednotka s výjimkou samotné Hester. Pro připomenutí: proroste-li kořen na hex obsahující alespoň 1 žeton plamene, přidejte na tento hex 1 další žeton plamene ze své zásoby.

♦ Jak mohou ostatní hráči oheň odstranit?

Oba vaši protihráči mohou na oheň zaútočit:



→ Hex, na němž se při útoku nachází více jednotek, získá 1 kostku přesily. Každý žeton plamene se počítá jako 1 jednotka. Pokud se na hexu ohně nachází Hester, hodnota obrany se zvýší o 3 jednotky (Hester má hodnotu 3 jednotek). Získá-li Hester kostku přesily (protože má více jednotek než útočník), barva kostky odpovídá hexu krajiny, na němž se nachází napadený oheň.

→ Aktivujte strom (vhoďte do něj všechny kostky posílení a krajin). Vypadne-li útočníkovi ze stromu alespoň tolik kostek jako Hester, útok je úspěšný a útočník může spotřebovat libovolný počet svých kostek. Za každou spotřebovanou kostku odstraní 1 žeton plamene z napadeného hexu. Pokud už se na hexu žádný žeton plamene nenachází, oheň je uhašen a útočící hráč získá 1 vítězný bod. V případě uhašení ohně jsou na prázdné pole ohně nejvíce vpravo na desce frakce Hester umístěny 2 žetony plamenů ze zásoby. Pokud se na hexu obrátce nachází Hester a útočník má k dispozici dostatek kostek, aby pokračoval v útoku, může poté napadnout i Hester (viz str. 35).

Nezapomeňte: Oheň může být „živený“ více žetony plamenů, pokud na příslušný hex umístíte kořeny.



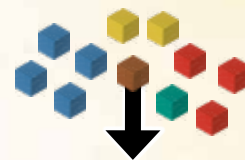
AKCE NA KONCI TAHU HESTER

Existují další 2 akce, které můžete za Hester provést, ale obě tyto akce musí být provedeny jako poslední akce vašeho tahu. Proto se ujistěte, že jste provedli všechny zamýšlené akce uvedené výše, než se přesunete k těmto závěrečným dvěma: **nakazit běsa** nebo **přivolat Hester** můžete pouze tehdy, pokud aktivujete strom (neaktivujete-li kartu, která říká něco jiného, např. Na chvíli to zabolí).

Aktivujte strom: Vezměte všechny kostky z bojiště (kostky posílení svých protihráčů a své kostky krajiny) a vhoďte je do stromu. Všechny kostky krajiny, které vypadnou ze stromu, může nyní Hester spotřebovat.

• Nakažení běsů

Chcete-li provést tuto akci, umístěte žeton plamene na pole „Nakažení běsů“ na své desce frakce. Tuto akci můžete ve svém tahu provést pouze jednou, ale pokaždé můžete touto akcí nakazit více běsů. Abyste nakazili běsa, spotřebujte 1 kostku krajiny odpovídající hexu krajiny (příp. 3 kostky krajiny **libovolné** barvy), na němž se nachází žeton kořenu a zároveň nenakažený běs. Ze své zásoby vezměte hada a vsuňte jej do běsova ucha. Odteď je běs nakažený!



Na každém hexu s žetonem kořenu můžete nakazit pouze 1 běsa (příp. legendu). Na hexu musí být nejprve nakažení všichni běsi, až poté může být nakažena legenda.



Má-li být nakažena legenda, Hester namísto ní nakazí **libovolného** běsa stejné frakce na mapě. Legenda může být v rámci této akce cílem nakažení pouze jednou.



♦ Co mohou s nakaženými běsy dělat ostatní hráči?

Hráč hrající proti Hester může své nakažené běsy ve svém tahu přesouvat, jako by to byli normální běsi. Se svými nakaženými běsy může také útočit. Může s nimi dokonce sbírat žetony schopností z mapy. V podstatě se v jeho tahu chovají stejně jako jeho ostatní (nenakažení) běsi. Ovšem jakmile je na tahu Hester, může s nimi pohybovat také ona, jak je popsáno na str. 32.

♦ Napadení nakažených běsů

Nakažené běsy je možné napadnout. Je-li nakažený běs na hexu osamocený, útok proběhne podle běžných pravidel pro útok (viz str. 9). Nachází-li se nakažený běs na hexu společně s jinou jednotkou, nakažení běsi budou vždy napadeni jako poslední.

Pokud je napadena legenda, útočící hráč může zabít libovolného běsa na mapě jako obvykle. Nachází-li se však na stejném hexu jak nakažený, tak nenakažený běs, musí být nenakažený běs zabít jako první.

• Přivolání Hester!

Chcete-li provést tuto akci, umístěte žeton plamene na svou desku frakce na pole „Přivolání Hester“. Hester potřebuje, aby ze stromu vypadlo určité množství kostek krajiny stejné barvy – tato barva musí odpovídat hexu krajiny, na němž se nachází některý z jejích ohňů. Nejsou-li na mapě umístěny žádné ohně, Hester nemůže být přivedena zpět k životu. Jakmile je na



mapě vytvořen první oheň, k provedení této akce je zapotřebí 3 kostek krajin stejné barvy. S každým dalším ohněm na mapě, se potřebný počet kostek krajin sníží o 1.

K přivolání Hester musíte spotřebovat požadovaný počet kostek krajin stejné barvy odpovídajících jednomu z hexů krajin, na němž se nachází žeton(y) plamene. Na tento hex poté umístíte Hester.



♦ Jak si mohou ostatní hráči s Hester poradit?

Mohou na Hester zaútočit. Hester má při napadení hodnotu 3 jednotek. Pokud získá kostku přesily (za více jednotek na hexu), získá kostku krajiny odpovídající hexu krajiny, na němž je napadena. Nachází-li se Hester na hexu společně se žetony plamenů, její „obránná“ hodnota je zvýšena o počet těchto žetonů. Při útoku na hex s Hester musí být nejprve napadeny a odstraněny všechny žetony plamenů a až poté (pokud jsou splněny podmínky pro pokračování v útoku) lze napadnout samotnou Hester.

Pokud je Hester úspěšně napadena, je zabita, odstraněna z mapy a útočící hráč může otočit lžičku na svém kotouči běsů na symbol 1 běsa (počáteční nastavení). Hráči za zabití Hester nezískávají žádné vítězné body (dostávají vítězné body pouze za uhašení ohně). Hester poté může znovu usilovat o svůj návrat mezi živé, jak je popsáno výše.

VOLNÁ AKCE

- **Aktivace karet:** Kdykoli během svého tahu po kroku získání kostek ze svých kořenů (krok D, viz str. 30) můžete aktivovat každou ze svých aktivních (tj. lícem nahoru vyložených) karet. Za tuto akci neplatíte žetonem plamene! Jakmile je karta aktivována, posuňte ji mírně dopředu, abyste naznačili, že byla použita. Každou kartu můžete aktivovat jednou za tah, a to před aktivací stromu nebo po ní.

Kdysi dávno, v záchvěvu kruté brutality, Hester požřela maso své milované sestry Amarylis. Přivlastnila si tak její magické schopnosti. Zároveň v sobě probudila strašlivý hlad. Nyní touží hodovat na kůži, krvi, mase a kostech dalších silných stvoření, aby mohla pohltnout jejich podstatu a stát se mocnější.

ÚKLID

Jakmile provedete všechny své akce, provedte úklid vyhodnocením následujících kroků:

- Hester chce pozřít ostatní legendy a tím získat jejich sílu. Pokud se při úklidu nachází Hester na stejném hexu jako legenda, může **pozřít** libovolný žeton schopnosti (včetně žetonu schopnosti legendy) nebo žeton divočení patřící frakci této legendy. Pozřítý žeton umístíte na čtvercové pole na té straně své desky frakce, která je blíže tomuto protihráči. Pozřete-li žeton legendy Rodiny, můžete si vyžádat konkrétní žeton schopnosti z jejího sáčku nebo si vzít žeton z její desky frakce, ale nemůžete si vzít vylepšený žeton. Nezapomínejte, že legendou je i skřetík – Hester se jej může pokusit pozřít (ale bez úspěchu, viz popis interakce s Kami níže).
- **Po hostině** musí být Hester odstraněna z mapy, tzn. předtím, než se opět pokusí někoho pozřít, musí být znovu přivedena k životu.
- Všechny zbývající kostky krajin umístíte do prostřední části bojiště, každou na jedno z 6 polí. Mezi jednotlivými tahy si Hester nesmí ponechat více než 6 kostek. Jakékoli kostky navíc odstraňte (vybere je Hester).
- Odstraňte žetony plamenů použité k označení provedených akcí ze své desky frakce a položte je vlevo od své desky frakce.

INTERAKCE S HESTER

Následující pravidla popisují, jak se navzájem ovlivňují Hester a její protihráči:

- 1 Jakmile jiný hráč (ne hráč za Hester) aktivuje strom, vhodí do něj všechny kostky posílení a všechny kostky krajin.
- 2 Pokud si hráč, který dosud nevlastní žeton začínajícího hráče, vezme bonusovou destičku začínajícího hráče, nezíská tím 2 po sobě jdoucí tahy jako ve hře 2 hráčů. Namísto toho si vezme žeton začínajícího hráče, dokončí svůj tah, následně svůj tah provede Hester a po ní se na tah opět dostane hráč s žetonem začínajícího hráče.

HESTER A OCHRÁNCI

Následující pravidla popisují některé výjimky v interakcích Hester a Ochránců:

- 1 Pro přesun (Hester i nakažených běsů) na sousední hex s žetonem stezky spotřebuje Hester o 1 kostku krajiny méně.
- 2 Nachází-li se na domovském hexu Ochránců oheň, Ochránci nemohou zachránit žádného obyvatele ani nemohou na tomto domovském hexu provést ZPLOZENÍ, dokud není tento oheň uhašen.
- 3 Kořeny mohou být umístěny na hexy s obyvateli, které to nijak neovlivní.

HESTER A RODINA

Následující pravidla popisují některé výjimky v interakcích Hester a Rodiny:

- 1 Na pohyb Hester a umístování kořenů nemají vliv bouře.
- 2 Nachází-li se na domovském hexu Rodiny oheň a zároveň se na tomto hexu dosud nenachází bouře, Rodina nemůže s využitím tohoto hexu zničit žádnou budovu ani na něm nemůže provést ZPLOZENÍ, dokud není tento oheň uhašen.
- 3 Kořeny mohou být umístěny na hexy s budovami, které to nijak neovlivní.

HESTER A KAMI

Následující pravidla popisují některé výjimky v interakcích Hester a Kami:

- 1 Nakažený běs může přenášet žeton panenky. Přesune-li se nakažený běs na hex s nenakaženým běsem a žetonem panenky, nakažený běs může žeton panenky sebrat a pokračovat v pohybu.
- 2 Pokud Hester přesouvá nakaženého běsa z hexu s žetonem panenky, Hester rozhodne, zda tento běs žeton panenky vezme s sebou či nikoli.
- 3 Kořeny mohou být umístěny na hexy s žetony panenek, které to nijak neovlivní.
- 4 Hester může pozřít pouze Kami, ne skřetika! Proto by měl hráč za Hester dávat v Kamiiných tazích dobrý pozor, aby správně určil, která legenda je ve skutečnosti Kami! Po pokusu o pozření skřetika Hester nezíská žádný žeton, avšak zůstává na mapě.
- 5 Pokusí-li se Hester pozřít skřetika, jsou stejně jako při jeho úspěšném napadení odhozeny všechny dosud zahrané karty skřetíků a je odhalena jeho identita. Hester nezíská žádný žeton, avšak zůstává na mapě.

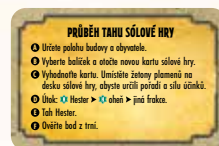
KONEC HRY

Pokud Hester zaplní žetony nebo nakaženými běsy všech 6 čtvercových polí na své desce frakce, získá zpět veškerou svou sílu a okamžitě zvítězí (bez ohledu na to, zda již konec hry spustil někdo jiný). Pokud spustí konec hry někdo jiný a Hester se do konce kola nestihne plně vrátit zpět mezi živé (tj. zaplnit všech 6 čtvercových polí na své desce), zvítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů (remízu stále rozhoduje hráč vlastnící žeton začínajícího hráče). Pokud Hester zvítězí splněním výše uvedených podmínek, nemusí se zároveň právě nacházet na mapě.

SÓLOVÁ HRA

Ve hře jednoho hráče budete hrát za Hester a usilovat o její přivedení zpět k životu s veškerou její silou. Budete hrát podle stejných pravidel, kterými se Hester řídí ve hře 3 hráčů, jedná se tedy o skvělý způsob, jak si hru za Hester před hrou více hráčů natrénovat. Nejprve se musíte seznámit s pravidly hry za Hester, přečtěte si proto pátou kapitolu.

DODATEČNÉ POTŘEBNÉ KOMPONENTY:



1 přehledová karta

PŘÍPRAVA HRY

- Po výběru úrovně obtížnosti (viz níže) vyhledejte karty taktik, vylepšení a skřetíků a zamíchejte je zvlášť podle typu do 3 oddělených balíčků otočených lícem dolů. Toto jsou vaše karty sólové hry.
- Obě frakce, Rodina a Ochránci, začínají každá se 3 kostkami umístěnými na bojišti jako obvykle.
- Vyberte 1 žeton legendy Ochránce a 1 žeton legendy Rodiny a umístěte je na jejich domovské hexy společně s jejich 3 běsy.
- Část bodovací desky bez bodovacích číselníků otočte stranou s režimem sólové hry (tj. se zmenšenou verzí mapy) nahoru. Toto je vaše deska sólové hry.

VYBERTE SI ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

Pokud se jedná o vaši první partii, zvolte si úroveň 1.

Z každého ze 3 oddělených balíčků (taktik, vylepšení a skřetíků) vezměte libovolný počet karet, jejich celkový součet však musí být roven hodnotě uvedené v tabulce na protější straně. Tyto karty použijete ke hře – zbytek vraťte do krabice. Použité karty ponechte lícem dolů roztříděné v balíčcích podle barvy.

Barva karty odpovídá některé ze skupin hexů na mapě a dvojice čísel v pravém dolním rohu karty určuje 2 hexy na mapě, jak je vidět na desce sólové hry (a také na obrázku níže).

Červené karty taktik odpovídají hexům okolo okraje mapy.

Fialové karty skřetíků a modré karty vylepšení odpovídají hexům na mapě podle obrázku níže.



Úroveň	Celkový počet použitých karet	Počáteční kostky krajin na bojišti
1	18	1 kostka od každého typu krajiny
2	16	2 náhodné kostky krajin různých barev
3	14	0 kostek krajin

PODROBNOSTI TAHU NEŽ ZAČNETE HRÁT SVŮJ TAH:

A Určete polohu budovy a obyvatele

1. Pokud se na mapě nenacházejí žádní obyvatelé ani žádné budovy, musíte zajistit, aby se zde alespoň 1 obyvateľ a alespoň 1 budova nacházeli. Odhalte za každého obyvatele a každou budovu, které je zapotřebí umístit, kartu z libovolného ze 3 lícem dolů otočených balíčků.
2. Každá karta dává vždy na výběr ze 2 hexů. K umístění obyvatele či budovy si vyberte hex, na němž se nenacházejí žádné jednotky, ohně ani obyvatelé, resp. budovy druhé frakce. Na začátku hry tento postup provedete dvakrát: 1 kartu doberte za obyvatele a 1 kartu za budovu.
 - Nemůžete-li umístit obyvatele či budovu, protože ani jeden z hexů na kartě nespĺňuje podmínku pro jejich umístění, odhodte ji a doberte si jinou. Postup opakujte, dokud nebudete schopni obyvatele či budovu umístit.
 - Pokud odhalíte kartu Portréty bez tváře (z modrého balíčku karet vylepšení), přijmete o všechny kostky krajin na bojišti, ale můžete obyvatele nebo budovu umístit na libovolný hex.

B Odhalte novou kartu sólové hry

1. Vyberte si barvu balíčku, z něhož odhalíte novou kartu. Každá karta sólové hry vám umožní provést ZPLOZENÍ nového běsa na jednom ze dvou hexů, které jsou určeny schématem mapy na desce sólové hry. Pokud v některém z balíčků dojdou karty, musíte odhalit kartu z jiného balíčku.
2. Dobrou kartu můžete jednou za tah odhodit a dobrat si namísto ní jinou kartu z libovolného balíčku, tuto druhou kartu už však musíte vyhodnotit.
3. Kartu položte na jednu nebo druhou stranu desky sólové hry: modrá strana slouží k aktivaci Rodiny, červená strana k aktivaci Ochránců. V každém tahu se rozhodněte, kterou frakci budete aktivovat.

C Vyhodnoťte kartu sólové hry (z kroku B)

1. Pokud si doberete kartu vylepšení Portréty bez tváří se symbolem Amarylisiny květiny, přijmete o všechny kostky krajin umístěné na bojišti.
2. Všechny ostatní karty obsahují 3 druhy informací:
 - I. Pořadí aktivací.
 - II. Hex, na němž jsou ZPLOZENI běsi.
 - III. Zda nehráčská frakce zaútočí na oheň, či nikoli.
3. Pořadí aktivací
 - I. Na každé kartě je v levém dolním rohu uveden 1 symbol akce. Umístěte 1 z vašich žetonů plamenů, kterými platíte za akce, na pole příslušné akce na desce sólové hry. Máte-

li k dispozici více žetonů plamenů, kterými platíte své akce, pokračujte v jejich umísťování na pole akcí po směru hodinových ručiček. Pokud umísťujete více než 3 žetony plamenů, na některých polích akcí bude těchto žetonů umístěno více. Nejprve proveďte akci pole (viz níže), jehož symbol odpovídá symbolu uvedenému na kartě, a poté pokračujte v aktivaci po směru hodinových ručiček.

- Pole akcí, na nichž se nenacházejí žetony plamenů, jsou aktivována jednou.
- Pole akcí obsahující žetony plamenů jsou za každý žeton aktivována znovu (tzn. 1 + počet žetonů plamenů), vše jako 1 akce.



Přidejte kostku odpovídající barvě aktivované frakce na bojiště.

- Nacházejí-li se na poli akce „Přidejte kostku“ žetony plamenů, za každý žeton přidejte na bojiště 1 další kostku této frakce.



ZPLOZENÍ běsa proveďte na jednom z hexů určených čísly uvedenými na kartě sólové hry. Na každé kartě jsou vždy na výběr 2 hexy (karta Portréty bez tváří je žolíková, máte na výběr 1 libovolný hex). ZPLOZENÍ běsa proveďte na hexu, na kterém se nenacházejí žádné jednotky, ohně ani cíle nepřátelské frakce (obyvatel, resp. budova).

- Pokud nemůžete běsa umístit, protože jsou oba hexy obsazené, kartu odhodte a doberte si novou. Postup opakujte, dokud nebude běs umístěn.
- Nacházejí-li se na poli akce „ZPLOZENÍ běsa“ žetony plamenů, za každý žeton proveďte na stejném hexu 1 ZPLOZENÍ běsa této frakce.



Přesuňte jednotky o 1 hex blíže jejich cíli. O pořadí, v němž se budou pohybovat, rozhodujete vy, ale o přesun se musí pokusit všechny jednotky této frakce.

- Všichni běsi se pohnou o 1 hex blíže svému cíli. Jednotky Rodiny se přibližují k budově, zatímco jednotky Ochránců se přibližují k obyvateli.
- Pro účely hry jednoho hráče ignorujte pravidla vyšší ceny POSUNUTÍ na hory a hexy s bouřemi. Předpokládejte, že frakce zaplatila správnou cenu pohybu, stále však musíte dodržovat základní pravidla.
- Jednotky se vždy pokusí dostat blíže svému cíli, ale pokud je jejich cesta zablokována nepřátelskými jednotkami, je možné, že se od svého cíle vzdálí. Pokud je jejich cíl zcela zablokovan a nepřístupný, tyto jednotky se nepohnou.
- Jednotky můžete přesunout tak, že se připojí k jiným jednotkám, pokud tím není překročeno maximum 4 jednotek na hexu.
- Jakmile jednotky vytvoří skupinu, už se od této skupiny nikdy neoddělí. Skupiny jednotek se pohybují společně! Pokud tedy přesunete běsa na hex s 1 nebo více běsy, kteří se zatím nepohnuli, z tohoto hexu se pohnou všichni běsi. V takovém případě se tedy první běs pohne dvakrát.
- Přesune-li se jednotka Rodiny na hex s budovou, tuto budovu zničí a **Rodina okamžitě získá 2 vítězné body**. Po zbytek tahu pokračujte s přesunem jednotek Rodiny směrem k tomuto hexu. V sólové hře nepřidává Rodina na mapu bouře.

- Přesune-li se jednotka Ochránce na hex s obyvatelem, tohoto obyvatele zachrání a **Ochránci okamžitě získají 2 vítězné body**. Po zbytek tahu pokračujte s přesunem jednotek Ochránců směrem k tomuto hexu.
- Ochránci se nemohou přesunout na hex s ohněm ani budovou a Rodina se nemůže přesunout na hex s ohněm ani obyvatelem (tzn. beze změny pravidel).
- Nacházejí-li se na poli akce „Přesun jednotek“ žetony plamenů, za každý žeton plamene přesuňte všechny jednotky aktivované frakce o 1 další hex.

D Útok

Pokud je v dosahu, získá aktivovaná frakce nárok na 1 útok.

I. Ověřte symbol Hester:



- A. Pokud se na kartě nachází symbol Hester...
 - i. ... a jednotky aktivní frakce se nacházejí v dosahu Hester, zaútočí na ni.
 - ii. ... a jednotky aktivní frakce se nenacházejí v dosahu Hester, ale nacházejí se v dosahu ohně, zaútočí na tento oheň.
 - iii. ... a jednotky aktivní frakce se nenacházejí v dosahu Hester ani ohně, aktivní frakce zaútočí na hex ve svém dosahu, na němž se nacházejí jednotky druhé frakce, jejichž počet nepřesahuje počet útočících jednotek. Je-li takových hexů více, hráč vybere jeden z nich.
 - B. Pokud se na kartě nenachází symbol Hester, aktivní frakce zaútočí na hex ve svém dosahu, na němž se nacházejí jednotky druhé frakce, jejichž počet nepřesahuje počet útočících jednotek. Je-li takových hexů více, hráč vybere jeden z nich.
- II. Určete, kdo získá kostku přesily za to, že má na hexu více jednotek (Hester má při napadení hodnotu 3 jednotek jako obvykle).**

- Při napadení se každý žeton plamene počítá jako 1 jednotka. Pokud má hex obsahující žetony plamenů více jednotek než útočník, Hester získá kostku přesily – tedy kostku krajiny odpovídající barvě tohoto hexu.
- Nachází-li se na hexu útočníka aktivní frakce více jednotek než na hexu obránce, aktivní frakce získá 1 kostku přesily.

III. Aktivujte strom a vyhodnoťte útok stejně jako v základní hře.

- Nachází-li se Hester na stejném hexu jako oheň, oheň je napaden jako první (stejně jako v základní hře jsou legendy na hexu napadeny až jako poslední).

IV. Aktivní frakce získá vítězné body:

- Pokud aktivní frakce zničí běsa, obdrží vítězné body a otočí lžici na kotouči běsů stejně jako v třetí kapitole (viz str. 22).
- Pokud aktivní frakce uhasí oheň (zničí na hexu poslední žeton plamene), získá 1 vítězný bod.
- Pokud aktivní frakce zničí Hester, otočte její lžici na kotouči běsů zpět na symbol 1 běsa (počáteční nastavení) a na prázdné pole ohně nejvíce vpravo na desce frakce Hester přidejte 2 žetony plamenů.

E Tah Hester

Vezměte žetony plamenů z příslušných symbolů na desce sólové hry a použijte je jako své akce. Svůj tah odehrajte podle běžných pravidel pro Hester.

F Ověřte bod z trní

Pokud se po tahu Hester nachází na trní alespoň 1 jednotka, příslušná frakce získá 1 vítězný bod.

KONEC HRY:

Vítězství: Stejně jako v základní hře, tzn. jakmile vytvářením ohňů a hodováním na legendách zaplníte všech 6 čtvercových polí na své desce.

Prohra: Stejně jako v základní hře, tzn. pokud nehráčeká frakce získá 7 vítězných bodů na konci kola (po tahu Hester), **nebo** pokud si potřebujete dobrat kartu a všechny balíčky jsou již prázdné.





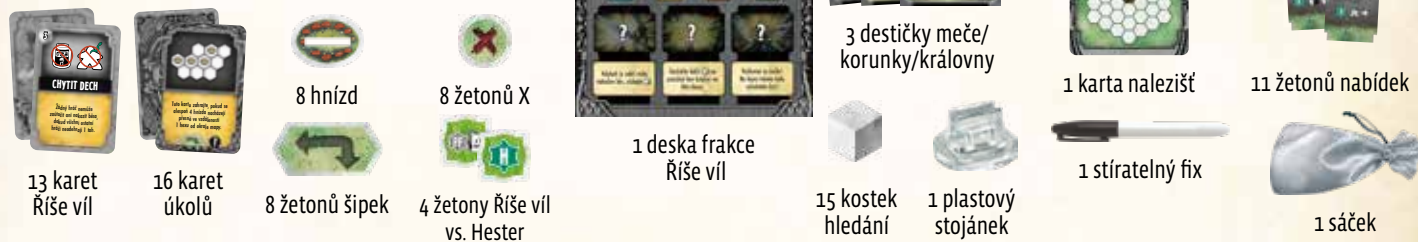
ROZŠÍŘENÍ ŘÍŠE VÍL

Říše víl je nová frakce, s níž je možné se pustit do hry ve 2, 3, a dokonce i 4 hráčích. Ve hře 2 hráčů je přímým soupeřem Hester, ve hře 3 hráčů Hester nahrazuje a ve hře 4 hráčů je další frakcí při hře s Hester. Říše víl má k dispozici dvakrát více tahů než ostatní frakce a s ostatními musí smlouvat, aby se jí podařilo najít nejprve královnin meč, poté její korunku a nakonec samotnou královnu.

Když bylo po všem, většina běsů už neměla důvod setrvávat ve světě lidí. Tajnými stezkami doputovali do podzemní říše, do Říše víl. Vlí královna, nejkrásnější a nejmocnější ze všech víl, běsy přijala s vlídností a nabídla jim útočiště. Nesetkala se však s vděkem. Běsi se jí zmocnili a unesli ji. Říše, která za vlády královny vzkvétala, se stala děsivým temným místem.

Zotročené víly se mohou běsům postavit na odpor jen tehdy, pokud naleznou svou královnu, její meč – Královnin šepot – a její korunku. Jen tehdy se mohou obě strany rozejít v míru. Nepodaří-li se královnu nalézt, vypukne mezi vílami a běsy válka.

HERNÍ KOMPONENTY ŘÍŠE VÍL



PŘÍPRAVA HRY PRO ŘÍŠI VÍL

- 1 Zamíchejte balíček **karet úkolů** a doberte si z něj 3 karty.
- 2 Zamíchejte balíček **karet Říše víl** a doberte si z něj 3 karty.
- 3 Položte před sebe lícem nahoru **desku frakce Říše víl** a na odpovídající pole na této desce umístěte **destičku meče** (1), **korunku** (2) a **královnu** (3) číslicemi nahoru.
- 4 Všechny **žetony nabídek** vložte do **sáčku**, zatřeste jím, doberte si z něj 3 žetony a každý z nich zasuňte do 1 **žetonu hnízda**.
- 5 Všechny ostatní žetony (šipek, hnízd, X) ponechte poblíž.
- 6 Jeden z hráčů, který nehraje za Říši víl, zapíše číslice „1“, „2“ a „3“ na 3 různé hexy na **kartě nalezišť**. Číslice „1“ označuje místo, kde je schovaný meč, číslice „2“ představuje skryš korunky a pod číslicí „3“ je ukrytá královna. Tento hráč zasune kartu do plastového stojánek tak, aby ostatní hráči (s výjimkou hráče za Říši víl) dokázali jednoznačně určit, které hexy na kartě nalezišť odpovídají hexům na mapě. Hráč za Říši víl lícovou stranu této karty během hry nevidí.
- 7 Na 1 hex krajiny na své desce frakce umístěte 1 stříbrnou **kostku hledání**.



PRŮBĚH HRY

Říše víl je na tahu před každým tahem Ochránců, Rodiny i Kami. To znamená, že ve hře 3 hráčů je pořadí tahů následující:

Říše víl → frakce 1 → Říše víl → frakce 2

Ve hře 4 hráčů je Hester na tahu stále jako poslední, ale Říše víl není na tahu bezprostředně před tahem Hester. Pořadí tahů je tedy následující:

Říše víl → frakce 1 → Říše víl → frakce 2 → Hester

Ve svém tahu můžete provést následující akce:

- Zahrajte 1 hnízdo.
- Splňte 1 úkol.
- Zahrajte karty (před umístěním hnízda nebo po něm).
- Úklid (poslední akce tahu).



V tomto příkladu si kartu nalezišť prohlíží hráč za Rodinu. Meč (1) je schovaný v hoře v pravé části mapy. Korunka (2) se nachází na pláních vlevo dole od domovského hexu Rodiny. Královna (3) je ukryta na hexu mokřaduů na levém okraji mapy.

ZAHRAJTE 1 HNÍZDO

Vezměte 1 ze svých 3 žetonů hnízd, v němž je zasunutý žeton nabídky, a umístěte jej na libovolný hex na mapě, který:

- neobsahuje žádné jednotky,
- neobsahuje žádný oheň.

Můžete jej umístit na hex s obyvatel, budovou, žetonem panenky nebo kořeny. Pokud ve své zásobě nemáte k dispozici žádný žeton hnízda ani žeton nabídky, vezměte je odkudkoli z mapy. Odstráňte-li z mapy žeton hnízda s připojenou nabídkou, žeton nabídky vhoďte zpět do svého sáčku.

Získejte 1 kostku hledání

Pokud umístíte hnízdo na hex krajiny, který odpovídá hexu na vaší desce frakce, na němž se nachází kostka hledání, přidejte na bojiště 1 kostku hledání.

SPLŇTE 1 ÚKOL

Pokud vám hnízdo pomůže dokončit úkol, můžete kartu úkolu odhalit ostatním hráčům. Pro splnění úkolu je zapotřebí umístit 4 hnízda na hexy odpovídající požadavkům na kartě úkolu. Počítá se každé hnízdo, ať už je k němu připojena nabídka, či nikoli.

Odhalte kartu úkolu a ukažte, jakými hnízdy na mapě jste úkol splnili.

Rozhodněte se, zda umístíte žeton šipky, nebo zda budete hádat.

Umístěte žeton šipky: Vyberte libovolný žeton hnízda, který byl použit ke splnění úkolu a k němuž je stále připojena nabídka. Žeton nabídky vraťte zpět do svého sáčku. Žeton šipky umístěte na okraj mapy v přímé linii s vybraným hnízdem (podél hrany krajního hexu) tak, aby delší část šipky ukazoval doprava, nebo doleva.



Karta úkolu v tomto příkladu požaduje mít hnízda na 4 hexech, které sousedí s hexy mokřadů a zároveň s hexy bažin. Tento úkol je nyní splněný a hráč může tuto kartu odhalit ostatním.

Ostatní hráči podle karty nalezišť ověří, zda žeton šipky ukazuje směrem k právě hledanému předmětu (tzn. meči, korunce či královně). Pokud ano, nechají žeton šipky tak, jak je, v opačném případě jej otočí, aby ukazoval na druhou stranu (viz příklad na protější straně).

Hádejte: Ukažte na libovolný hex a ostatní hráči vám řeknou, zda se na tomto hexu skrývá předmět, který právě hledáte, či nikoli. Nejprve musíte najít meč, poté korunku a až jako poslední můžete hledat královnu.

- **Pokud neuhádnete**, umístěte na tento hex žeton X.
- **Pokud uhádnete**, našli jste předmět! Vyhledejte žeton X s odpovídajícím nálezem zobrazeným na druhé straně (pokud se takový žeton nachází na mapě, nahraďte jej jiným žetonem X ze zásoby) a umístěte jej na určený hex ilustrací nálezu nahoru. Na mapě jej ponechte po zbytek hry. Poté proveďte následující akce:

- ♦ Pokud naleznete meč, otočte destičku „1“ ilustrací meče nahoru a zakryjte jí symbol „?“ v prvním sloupci.
→ Od chvíle, kdy naleznete královnin meč, přidejte na bojiště 1 kostku hledání pokaždé, když je zabit nebo nakažen běs.



Jakmile naleznete meč, otočte destičku „1“ a zakryjte jí symbol „?“.

- ♦ Pokud naleznete korunku, otočte destičku „2“ ilustrací korunky nahoru a zakryjte jí symbol „?“ v druhém sloupci.
→ Jakmile naleznete královninu korunku, umístěte další kostku hledání ze společné zásoby na prázdný hex krajiny na své desce frakce.
- ♦ Pokud naleznete královnu, otočte destičku „3“ ilustrací královny nahoru a zakryjte jí symbol „?“ ve třetím sloupci.
→ Jakmile naleznete královnu, zvítězíte! Hra tím pro vás končí a v tomto kole se již nedostanete na tah.
- ♦ Vraťte zpět do své zásoby všechny žetony šipek a žetony X.
- ♦ Vraťte zpět do své zásoby všechna hnízda bez připojených nabídek.
- ♦ Všechna hnízda s připojenými nabídkami ponechte tam, kde jsou.

V následujícím příkladu hledáte korunku (meč už jste našli dřívě). Korunka se nachází na zeleně orámovaném hexu (nad trním). Pro umístění šipky si zvolíte hnízdo s nabídkou pod trním. Příslušnou nabídku vrátíte do sáčku a poté můžete umístit žeton šipky třemi různými způsoby, čímž rozdělíte mapu vždy na dvě části. Podle toho zjistíte, v jaké z červeně zvýrazněných částí mapy se korunka nachází.



ZAHRAJTE KARTY

Před zahráním hnízda nebo po něm můžete zahrát tolik karet Říše víl, kolik si můžete dovolit. Pro zahrání karty odstraňte z bojiště tolik kostek hledání, kolik je uvedeno v levém horním rohu na kartě Říše víl. Po zahrání kartu odhodte.



ÚKLID

Pokud se během vašeho úklidu nachází na bojišti více než 6 kostek hledání, odstraňte jich tolik, aby jich na něm zbylo 6. Doberte si do 3 karet úkolů a 3 karet Říše víl v ruce a do 3 žetonů nabídek. Jakmile se některý z dobíracích balíčků Říše víl vyprázdní, okamžitě vytvořte nový zamícháním příslušného odhazovacího balíčku.

TAHY OSTATNÍCH HRÁČŮ

Pokud se během úklidu v tahu jiného hráče nachází jeho jednotka na hexu s žetonem nabídky, proveďte následující kroky:

- Hráč na tahu vyjme žeton nabídky z hnízda (hnízdo ponechá na místě) a přidá si jej do své zásoby.
 - Tento hráč může během svého libovolného budoucího tahu aktivovat žeton nabídky jako volnou akci. Jakmile je žeton nabídky zahrán, je vrácen do sáčku Říše víl.
- Aktivujte strom (do stromu vhodte **všechny** kostky na bojišti).
 - Pokud **Říši víl vypadne ze stromu alespoň tolik kostek** jako hráči, který si vzal žeton nabídky, hráč za Říši víl umístí žeton šipky (ke hnízdu, z něhož byla právě vyjmuta nabídka) a zároveň může hádat (viz str. 40).
 - Pokud **hráči, který si vzal nabídku, vypadne ze stromu více kostek než Říši víl**, nic se nestane.

Pokud se při úklidu jiného hráče nacházejí jeho jednotky na více hnízdech, tento hráč se rozhodne, v jakém pořadí budou hnízda vyhodnocena. Naleznete-li přitom hledaný předmět a stále zbývají nějaké nevyřešené nabídky, využijte je k nalezení dalšího předmětu.

KONEC HRY

Pro ostatní hráče končí hra způsobem popsaným v pravidlech základní hry. Pokud je v nějakém kole nalezena královna, Říše víl na konci tohoto kola zvítězí. Je klidně možné, že na konci téhož kola zvítězí jak Říše víl, tak některá jiná frakce. To je v pořádku! Obě frakce dosáhly cílů, které si předsevzaly. Budiž jim přáno!

ŘÍŠE VÍL VS. HESTER

Můžete si také zahrát hru 2 hráčů, v níž se hráč za Hester řídí pravidly hry pro jednoho hráče a hráč za Říši víl se řídí pravidly popsanými v této příručce. Následující pravidla jsou pro obě frakce nová:



PŘÍPRAVA HRY: Pro Hester připravte hru podle pravidel přípravy sólové hry (ale použijte **všechny** karty sólové hry) a pro Říši víl připravte hru podle obvyklých pravidel této frakce (viz str. 39).

Do sáčku Rodiny vložte 4 žetony „RV vs. H“. Oba hráči si v pořadí tahu vyberou 1 kartu sólové hry, která určí umístění prvního obyvatele a první budovy.

PRŮBĚH HRY: Na začátku každého tahu si doberte 1 žeton „RV vs. H“ ze sáčku Rodiny. Je-li dobrán žeton „RV“, na tahu je Říše víl. Je-li dobrán žeton „H“, na tahu je Hester. Je-li dobrán žeton „H (sólo)“, příp. „RV (sólo)“, hoďte s ním jako s mincí. Hráč, jehož strana padla, bude v tomto tahu aktivovat kartu sólové hry: vybere si kartu sólové hry, kterou zahrane, frakci, kterou aktivuje, a učiní všechna další rozhodnutí spojená s vyhodnocením této karty. Pokud se jednotky příslušné frakce přesunou na hex s budovou, resp. obyvatelem, **tato frakce získá 2 vítězné body**,

DODATEK

hráč okamžitě otočí novou kartu sólové hry a podle ní umístí nového obyvatele, resp. novou budovu. Při vyhodnocení žetonu „ŘV (sólo)“ nebo „H (sólo)“, může žeton nabídky získat pouze aktivovaná frakce. Odhalené žetony „ŘV vs. H“ nevracejte do sáčku, dokud z něj nejsou dobrány všechny 4 žetony.

NABÍDKY: Všechny žetony nabídek sesbírané Ochránci nebo Rodinou musí být spotřebovány aktivním hráčem ve prospěch aktivované frakce na konci tahu, v němž byly získány. Nabídky sebrané hráčem za Hester (přesunem nakaženého běsa nebo samotné Hester na hex s nabídkou) mohou být spotřebovány hráčem za Hester v jakémkoli jeho budoucím tahu.

KONEC HRY: Říše víl zvítězí na konci kola, v jehož průběhu naleznete svou královnu. Odstraňte ze sáčku všechny žetony Říše víl, pokud se v něm nějaké nachází. Je-li poté dobrán žeton „sólo“, vyhodnotí jej Hester (namísto toho, aby s ním hodila). Nalezne-li Říše víl královnu, hra končí stejně jako při normální hře. Hester zvítězí na konci svého tahu, pokud je nakaženými běsy (z vytváření ohňů) nebo žetony schopností zaplněno všech 6 čtvercových polí na její desce frakce.

Není-li možné vyložit kartu, protože jsou dobírací balíčky prázdné, nebo získají-li Ochránci či Rodina 7 vítězných bodů, můžete dosáhnout menšího vítězství. Pokud Říše víl naleznete korunku (resp. meč), musí Hester zaplnit 5 (resp. 3) čtvercových polí na své desce, aby si mohla nárokovat menší vítězství, jinak si toto vítězství nárokuje Říše víl. Pokud Říše víl nenalezne alespoň meč, Hester zvítězí, pokud zaplní alespoň 2 čtvercová pole, jinak ne zvítězí žádná frakce.

PŘEHLED NABÍDEK



Bez účinku



Doberte si 1 kartu.



Přesuňte 1 libovolného běsa na povolený sousední hex.
Hester: Bez účinku.



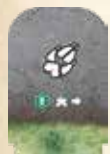
Přesuňte 1 nepřátelského běsa na povolený sousední hex.
Hester: Přesuňte 1 nakaženého běsa na povolený sousední hex.



1 ZPLOZENÍ (platí i pro Hester)



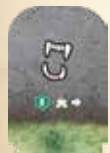
2 ZPLOZENÍ
Hester: V libovolném pořadí proveďte 2 ZPLOZENÍ a získá 2 libovolných kostek krajin.



1 POSUNUTÍ
Hester: Přesuňte 1 nakaženého běsa na povolený sousední hex.



2 POSUNUTÍ
Hester: Získejte 2 libovolné kostky krajin.



1 POSÍLENÍ
Hester: Přesuňte 1 nakaženého běsa na povolený sousední hex.



2 POSÍLENÍ
Hester: Získejte 2 libovolné kostky krajin.



Přesuňte 2 legendy, každou o 1 hex. Těmito legendami může být Hester, Kami, skřetík a kterákoli jiná legenda.

OCHRÁNCI

LEGENDY

BERENIKA: Přesuňte 1 svého běsa na sousední hex krajiny, poté umístěte 1 žeton železného hřebíku pod jednotku, která se nachází na hexu sousedícím s některou z vašich jednotek. Tato jednotka se nemůže pohnout, dokud její vlastník nepotřebuje 1 POSUNUTÍ na to, aby vám hřebík vrátil. Jednotku, která na železném hřebíku stojí, nelze z daného hexu přitáhnout ani přesunout Leviho nadáním. Pokud je železným hřebíkem přišpendlena legenda, nemůže se pohnout ani pomocí bonusové destičky „Přesun legendy“. Aby se žeton železného hřebíku zbavil, může váš protihráč spotřebovat 1 POSUNUTÍ z libovolného zdroje – z žetonu divočení, z žetonu schopnosti POSUNUTÍ při aktivaci zavařovačky schopností, z bonusové destičky „Posunutí“, nebo z účinku karty. Pokud jsou ve hře oba vaše železné hřebíky, můžete 1 z nich odšpendlit a umístit pod novou jednotku. Pokud je železným hřebíkem přišpendlena Hester, musí pro jeho odstranění spotřebovat 2 libovolné kostky krajin (nebo použít účinek karty, který jí poskytne 1 POSUNUTÍ).

EMA: Umístěte 1 kostku posílení ze své zásoby na každý hex, na němž se nachází některý z vašich běsů a žádná červená kostka. Jakmile se na jakýkoli z těchto hexů přesune Ema nebo jsou na něm napadeny libovolné jednotky, okamžitě z něj přesuňte kostku na bojiště. Pokud je kostka umístěna na hex, na němž se Ema právě nachází, Ema kostku nesebere. Sebere ji pouze tehdy, když na hex s kostkou vstoupí. Kostka na hexu zůstane, i když běs (díky němuž byla kostka umístěna) hex opustí. Pokud je úspěšně napadena Ema a protihráč si pro zabít běsa vybere hex, na němž se nachází červená kostka, tato kostka se na bojiště nepřesouvá, protože se nenachází na hexu obránce.

CHLAPEC BEZ KŮŽE: Přesuňte 1 ze svých běsů a 1 obyvatele na sousední hex krajiny odpovídající hexu, na němž se nachází Chlapec bez kůže. Hory ani trní nejsou hexy krajin, běsi ani obyvatelé se tedy na ně nemohou pomoci této schopnosti přesunout. Běsa ani obyvatele nemůžete přesunout na hex s budovou ani s nepřátelskou jednotkou.

MALACHIÁŠ: Umístěte na libovolný hex ve vzdálenosti 1–2 hexů od Malachiáše žeton útočného hněvu. Proveďte 1 útok z hexu, na němž se nachází žeton útočného hněvu – tento žeton má hodnotu 2 jednotek. Poté tento žeton odstraňte z mapy. Žeton útočného hněvu nemůžete umístit na hex, na kterém se nachází Malachiáš. Pokud je umístěn na hex s jinými jednotkami, přičtete k jejich počtu ještě 2 jednotky poskytnuté tímto žetonem. Tím pádem je možné, že součet bude mít hodnotu až 6 jednotek. Pokud je útok úspěšný, postupujte při jeho vyhodnocení podle stejných pravidel jako při běžném útoku. Pokud se na hexu se žetonem útočného hněvu nenacházejí žádní běsi, nemůže dojít ke střetu běsů. Žeton útočného hněvu nesbírá z hexů žádné žetony schopností.

PRISCILA: Umístěte na 2 různé hexy krajin (bez obyvatel a budov) odpovídající hexu, na němž se Priscila nachází, po 1 žetonu popichování. Pokud se na hexu s tímto žetonem vyskytne libovolná jednotka, žeton je odstraněn. Na konci kola proveďte na všech hexech s žetonem popichování 1 ZPLOZENÍ. Protože hory ani trní nejsou hexy krajin, nemůžete na ně žetony popichování umístit. Tento žeton je odstraněn, i pokud na hex s ním vstoupí některý z běsů Ochránců nebo sama Priscila.

KARTY

BÁZLIVEC: Přesuňte až 3 nepřátelské běsy ve vzdálenosti 1–3 hexy od své legendy o 1 hex blíže ke své legendě. Každý běs se musí k vaší legendě přiblížit (v případě potřeby spočítejte počet hexů, abyste ukázali, že se skutečně přiblížil).

NEJBĚSNĚJŠÍ Z BĚSŮ: Proveďte 1 POSÍLENÍ, 1 ZPLOZENÍ a 1 POSUNUTÍ. Pokud máte poté na bojišti méně kostek než Rodina nebo Kami, proveďte navíc buď 1 POSÍLENÍ, nebo 1 ZPLOZENÍ, nebo 1 POSUNUTÍ. Počet kostek na bojišti porovnávejte s vašim přímým protivníkem (Rodinou nebo Kami, nikoli s Hester).

NEOMYLNÝ STŘelec: Vezměte 1 žeton schopnosti, který se nachází na hexu ležícím v přímé linii s hexem s vaší legendou, a okamžitě si jej přidejte na svou desku frakce. Žeton schopnosti se klidně může nacházet na druhé straně mapy, pokud je ale v přímé linii s vaší legendou, můžete jej sebrat. Okamžitě jej umístěte na svou desku frakce (můžete tím získat příležitost okamžitě si dobrat kartu, příp. si tím zvýšit sílu akce, pokud v tomto tahu provádíte akci zavařovačky schopností).

ODHODLÁNÍ: Proveďte 1 ZPLOZENÍ na hexu s obyvatelem.

OHEŇ ČARODĚJNICE: Umístěte po 1 libovolném žetonu schopnosti (z krabice) na 2 prázdné hexy na mapě. Umístěte 2 libovolné žetony schopností POSUNUTÍ, ZPLO-

ZENÍ, POSÍLENÍ nebo legendy (svítek). „Prázdný hex“ je takový hex, na němž se nenacházejí žádné jednotky, žetony schopností, obyvatelé, budovy, žetony panenky, žetony stezek ani žádné žetony jedinečných nadání legend.

PAST NA DUCHY: Nachází-li se kterákoli z vašich jednotek na hexu sousedícím s nepřátelskou legendou, aktivujte polovinu svých žetonů divočení (zaokrouhlenou nahoru).

POSILA: Přemístěte až 3 své běsy na hex(y) se svou legendou nebo se svými dalšími běsy. Všechny tyto běsy můžete umístit na stejný hex nebo každého na jiný hex při dodržení pravidla o maximu 4 jednotek na hexu.

PŘIVOLÁNÍ MRTVÝCH: Proveďte ZPLOZENÍ až do poloviny své hodnoty ZPLOZENÍ (zaokrouhlené nahoru). Např. je-li vaše hodnota ZPLOZENÍ 3, tato karta vám umožní provést 2 ZPLOZENÍ (polovina ze 3, zaokrouhleno nahoru).

ROZDMÝCHÁNÍ BOUŘE: Přesuňte svou legendu o 2 hexy v přímé linii přes sousední hex s bouří. Legenda bouří přeskóčí a přistane na její opačné straně (v přímé linii a ve vzdálenosti 2 hexů od svého původního hexu).

ŘEV: Vyberte si jeden z následujících účinků: (1) Přesuňte každého ze 2 nepřátelských běsů sousedících s vaší legendou o 1 hex. (2) Přesuňte 1 nepřátelského běsa ve vzdálenosti 1–2 hexy od vaší legendy o 2 hexy. Běsa nemůžete přesunout na hex, na který nemůže za normálních okolností vstoupit. Ignorujte vyšší cenu přesunu na hory a hexy s bouřemi.

SROCENÍ: Proveďte POSÍLENÍ až do poloviny své hodnoty POSÍLENÍ (zaokrouhlené nahoru).

STRAŠIDELNÁ VIZE: Po dokončení své akce zavařovačky aktivujte až 3 své žetony divočení. Svou akci zavařovačky musíte dokončit dříve, než aktivujete své žetony divočení.

TAM V DÁLÍ: Proveďte se svou legendou 3 POSUNUTÍ. Nesmí s sebou ale vzít žádné běsy.

TVÁ VŮLE JE MOU ZVŮLÍ: Proveďte buď 1 ZPLOZENÍ, nebo 1 POSUNUTÍ, nebo 1 POSÍLENÍ a aktivujte první svítek na svém ukazateli schopností legendy. První svítek na vašem ukazateli schopností legendy vám podle zvolené strany umožňuje buď umístit 1 žeton stezky na mapu (nebo jej přesunout, pokud se již na mapě nachází), nebo přitáhnout 1 obyvatele o 1 hex blíž ke své legendě.

VENKU CELOU NOC: Dosah +2 až do konce vašeho tahu. Větší dosah můžete použít pro útok nebo vám může pomoci při umísťování žetonů stezek.

VYHNÁNÍ: Odstraňte z bojiště až 3 kostky svého protivníka. Na konci svého tahu vraťte tyto kostky zpět na bojiště.

RODINA LEGENDY

CORBIN: Odstraňte z mapy 1 svého běsa a proveďte 2 ZPLOZENÍ – každé z nich do vzdálenosti 1 hexu od Corbina nebo od svého domovského hexu. Nemůžete odstranit běsa, pod nímž je umístěn žeton železného hřebíku, pokud za něj nespotřebujete 1 POSUNUTÍ, abyste hřebík odstranili.

KAIN: Aktivujte strom. Pokud z něj vypadnou alespoň 3 vaše kostky posílení, odstraňte 1 běsa z hexu krajiny odpovídajícího hexu, na němž se nachází Kain. Kain přináší běsům osudové noční můry. Přestože za tato zabít nezískáváte žádné vítězné body, neztrácíte za ně ani žádné kostky. Nachází-li se Kain na trní nebo

na hoře, nemůže tuto schopnost použít, protože se nedá o hexy krajiny.

LEVI: Každého svého běsa můžete přesunout na hex krajiny nebo z hexu krajiny, který odpovídá hexu, na němž se nachází Levi. Pokud se např. Levi nachází na hexu lesa, každý váš běs se může přesunout na sousední hex lesa nebo z hexu lesa na libovolný sousední hex.

MILDRED: Přesuňte Mildred na libovolný hex, na němž se nachází alespoň 1 váš běs. Aktivujte strom. Pokud z něj vypadnou alespoň 3 vaše kostky posílení, umístěte po 1 libovolném žetonu schopnosti z krabice na 2 různé hexy s bouří. Mildred musíte na hex s 1 svým běsem přesunout vždy, bez ohledu na to, kolik kostek vypadne ze stromu.

ODĚSA: Přesuňte až 3 své kostky posílení z bojiště na tuto desku. Kdykoli během hry se na této desce mohou nacházet až 3 kostky. Po aktivaci stromu můžete vrátit libovolný počet kostek z této desky na bojiště. Díky této schopnosti můžete z bojiště přesunout nejvýše 3 kostky posílení. Tento účinek můžete použít, i když strom aktivuje jiná frakce (včetně Hester a Říše víl).

VILMA: Vyberte si 1 libovolný žeton schopnosti ze svého sáčku a aktivujte jej. Můžete si prohlédnout všechny své žetony schopnosti ve svém sáčku a vzít si 1 z nich (dokonce i vylepšený), který okamžitě aktivujete. Po jeho aktivování jej můžete umístit na svou desku frakce nebo jej vložit zpět do svého sáčku.

KARTY

HLUK A VŘÁVA: 2 POSÍLENÍ.

NŮŽ VE TMĚ: 1 POSÍLENÍ. Při svém příštím útoku získáte 2 kostky přesily (protivrah nezíská žádnou). Dokud nezaútočíte, ponechte tento žeton na své zavařovačce útoku. To znamená, že i když útočíte méně jednotkami, získáte 2 kostky navíc, zatímco váš protivník nezíská žádnou. Tento žeton vylepšení zůstane na zavařovačce útoku až do vašeho příštího útoku, který se může odehrát dokonce až v některém z budoucích kol.

PORADNÍ SÍDLO: 2 POSUNUTÍ.

PORTRÉTY BEZ TVÁŘÍ: 2 ZPLOZENÍ.

PRŮVODCE BOUŘÍ: V libovolném pořadí proveďte: 1 POSUNUTÍ; vaše legenda a každý váš běs se v tomto tahu může zdarma přesunout na 1 sousední bouří. Účinek karty musíte vyhodnotit jako 1 akci. Každou část účinku musíte vyhodnotit zvlášť. Nemůžete např. přesunout 1 běsa na hex s bouří, poté provést POSUNUTÍ na hex bez bouře a nakonec přesunout ostatní běsy na hex s bouří.


PSYCHOPOMP: V libovolném pořadí proveďte: 1 POSUNUTÍ; přemístěte 1 nenakaženého běsa na libovolný hex krajiny, na němž se nenacházejí žádné jednotky ani žetony schopností. S výjimkou hor a trní si můžete vybrat libovolný vhodný hex na mapě.


SPLÉTÁNÍ OSUDU: 1 POSÍLENÍ. Dosah +2 při vašem příštím útoku. Dokud nezaútočíte, ponechte tento žeton na své zavařovačce útoku. Tento žeton vylepšení zůstane na vaší zavařovačce útoku až do vašeho příštího útoku, který se může odehrát dokonce až v některém z budoucích kol.


SPLYNUTÍ: V libovolném pořadí proveďte: 1 ZPLOZENÍ; přitáhněte všechny komponenty z 1 vámi vybraného hexu o 1 hex blíž ke své legendě. Vyberte 1 hex a přesuňte všechny komponenty z tohoto hexu o 1 hex blíž ke své legendě s následujícími výjimkami: nemůžete přesunout žeton bouře, obyvatele ani budovu na trní a nemůžete přesunout jednotky na hex s vůči nim nepřátelskými jednotkami ani cíli (budovami, resp. obyvateli). Pokud je bouře přitáhnuta na jiný hex s bouří, nemá to žádný zvláštní účinek.

VZDÁLENÉ CHVĚNÍ: 1 ZPLOZENÍ. Navíc mohou být všechna vaše ZPLOZENÍ v tomto tahu provedena v dosahu vaší legendy. Jakékoli ZPLOZENÍ provedené v tomto tahu (získané dobráním ze sáčku nebo díky bonusové destičce) můžete provést až v dosahu své legendy (2 hexy, nebo, pokud se nachází na hoře, 3 hexy). Stále MŮŽETE provádět ZPLOZENÍ i na svém domovském hexu jako obvykle.

KAMI LEGENDY

KLEPAŘ: Odhoďte , abyste zabili 1 běsa na každém hexu, který sousedí s vaším skřetíkem. Poté odstraňte svého skřetika ze hry. Jakmile Klepař vybuchne, úplně jej odstraňte ze hry. Za zabítí okolních nepřátelských běsů získáte vítězné body. Po zbytek hry nebudete moci hrát žádné další karty.

RANAŘ: Odhoďte , abyste přesunuli každou legendu (Kami, skřetika i legendy svých protivníků) až o 2 hexy. Pokud s sebou legenda nese žeton panenky, je na vlastníkovu legendy, zda žeton panenky vezme s sebou, či nikoli. Legendy se nemohou pohnout na ani přes hexy s cíli protivníka (tzn. s budovou ani obyvatelem). Žádná z legend s sebou nemůže vzít běsy. Hester je v tomto případě považována za legendu a může být touto schopností přesunuta.

ŠPRÝMAŘ: Odhoďte , abyste přitáhli 1 žeton panenky z hexu sousedícího s vaším skřetíkem na hex s tímto skřetíkem. Toto je jediná akce, která umožňuje přesunout žeton panenky, aniž by jej nesla jakákoli jednotka.

KARTY

DVOJNÍK: Proveďte 1 ZPLOZENÍ do vzdálenosti 3 hexů od svého skřetika. ZPLOZENÍ musí být provedeno na povoleném hexu bez nepřátelských jednotek, budov i obyvatele.

KLÍČOVOU DÍRKOU: Vyberte hex ve vzdálenosti 1–2 hexů od svého skřetika. Přesuňte na tento hex až 3 komponenty (obyvatele, budovy či žetony schopností) ze sousedních hexů. Na stejný hex nemůžete přesunout současně obyvatele i budovu, takže si při aktivaci této karty můžete vybrat jen jeden z těchto dvou druhů komponent.

KRVAVÉ PENÍZE: Umístěte 1 ze svých kostek posílení na hex bez jednotek do vzdálenosti 2 hexů od svého skřetika. Jakmile se na tento hex nebo přes něj přesune libovolná jednotka, umístěte tuto kostku na bojiště. Nezáleží na tom, zda tato jednotka patří vám nebo vašemu protivníku.

LĚČKA: Pokud se váš skřetík a legenda vašeho protivníka nacházejí na hexech krajín různých barev, přesuňte libovolnou svou legendu o 1 hex (může s sebou vzít běsy). Pokud se váš skřetík nebo legenda vašeho protivníka nacházejí na trní nebo na hoře, tato karta nemá žádný účinek, protože tyto hexy nejsou hexy krajín.

ODHOZENÍ: Vyberte 1 ze svých běsů, který sousedí s vaším skřetíkem. Přesuňte tohoto běsa do vzdálenosti 2 hexů od svého skřetika. Běs musí přistát na povoleném hexu (tím ale může být i hora nebo trní).

POHŘBENÝ: Pokud se váš skřetík nachází na hexu společně s 1 vaším běsem, proveďte buď 1 POSUNUTÍ, nebo 1 ZPLOZENÍ, nebo 1 POSÍLENÍ.

POKUŠENÍ: Přitáhněte 1 libovolný žeton schopnosti na mapě o 1 hex směrem ke svému skřetíkovi. Může to být žeton schopnosti POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, POSÍLENÍ nebo legendy (svítek).

ŠEPOT PANENKY: Aby bylo možné tuto kartu zahrát, musí se do vzdálenosti 2 hexů od vašeho skřetika nacházet žeton panenky. Vyberte 2 nepřátelské běsy vzdálené do 2 hexů od vašeho skřetika a přesuňte je na 2 různé sousední hexy. Každý přesun musí být proveden na povolený hex.

TRIK: Jeden z vašich běsů vzdálený až 2 hexy od vašeho skřetika a 1 libovolný nepřátelský běs si vymění místa (obě jednotky musí být jedinými jednotkami na svých hexech). Na žádném z těchto hexů se kromě přemísťovaných běsů nesmí nacházet žádné jiné jednotky ani cíle. Běs patřící Kami se nemůže přemístit na hex s budovou ani obyvatel.

VÁBENÍ: Přesuňte 1 nepřátelského běsa, který se nachází do vzdálenosti 2 hexů od vašeho skřetika, na libovolný sousední hex. Přesouvání běs může být jak nakažený, tak nenakažený.

VYPADNĚME ODSUD! Na hex ve vzdálenosti přesně 2 od svého skřetika umístěte 1 libovolný žeton schopnosti ze společné zásoby. Může to být žeton schopnosti POSUNUTÍ, ZPLOZENÍ, POSÍLENÍ nebo legendy (svitek).

ZÁŠŤ: Odstraňte z bojiště 1 nepřátelskou kostku za každého nepřátelského běsa, který se nachází do vzdálenosti 2 hexů od vašeho skřetika. Na konci svého tahu vraťte tyto kostky zpět na bojiště. Pokud se např. do vzdálenosti 2 hexů od vašeho skřetika nacházejí 4 nepřátelští běsi, můžete odstranit z bojiště až 4 nepřátelské kostky. Nemůžete odstranit více kostek, než kolik se jich na bojišti nachází.

HESTER

KARTY

BÍLÉ VNITŘNOSTI: Přesuňte nakaženého běsa až o 2 hexy. Svůj pohyb však nesmí ukončit na hexu s nakaženým běsem nepřátelské frakce ani na hexu s ním sousedícím. Tato karta je skvělá, pokud potřebujete nakaženého běsa rychle přesunout po mapě!

DIVOKÁ ZMĚŤ: Vyměňte 1 svou libovolnou kostku krajiny za 1 jinou kostku krajiny ze společné zásoby.

CHRÁNĚNEC: První nakažení běsa v tomto tahu nestojí žádné kostky krajiny. Stále se však musí na hexu s běsem nacházet kořen. Díky účinku této karty může být běs nakažen i na trní nebo na hoře.

JESTĚ SE UVIDÍ: Protihráč, který má na bojišti nejméně kostek, získá 1 kostku. Hester získá 1 kostku krajiny podle své volby.

LENIVEC: Pro přivolání Hester spotřebujte kostky krajiny 1 libovolné barvy.

NA DOSAH: Přesuňte libovolnou legendu na sousední hex s kořenem.

NA CHVILKU TO ZABOLÍ: Spotřebujte 2 libovolné kostky krajiny a nakažte běsa, který se nachází na hexu s nakaženým běsem. Toto nakažení můžete provést před aktivací stromu. Toto nakažení není akcí nakažení běsa. Běsa můžete například nakazit na začátku svého tahu a poté jím pohnout už jako nakaženým akcí přesunu běsa.

NOČNÍ DĚS: Každý nakažený běs i Hester se mohou přesunout na sousední hex(y) krajiny odpovídající 1 hexu, na němž se nachází váš oheň.

NUTNÁ OBĚŤ: Umístěte 1 libovolnou kostku krajiny na libovolný hex, na němž se žádná kostka krajiny nenachází. Jakmile na tento hex vstoupí nenakažený běs, přesuňte tuto kostku na bojiště.

PŘIBLÍŽENÍ: Vyberte hex, který sousedí se 2 vzájemně nepřátelskými nakaženými běsy. Oba běsy přesuňte na tento hex a vytvořte na něm oheň.

UDUSANÁ PŮDA: Přesuňte 1 nakaženého běsa nebo Hester na sousední hex, na němž se nenacházejí žádné jednotky ani kořeny. Tuto akci je možné provést i v tahu, v němž byla přivolána Hester, pokud je tato karta již ve hře.

VŠUDE KOLEM: Pokud se na trní nebo na hoře nachází kořen, získajte 2 libovolné kostky krajiny.

ZOUFALÉ SEVRĚNÍ: Odstraňte kořen, který jste umístili v tomto tahu jako první, a umístěte jej znovu jako pokračování své cesty. Za umístění tohoto kořenu nezískáte žádnou kostku krajiny. Tato karta vám umožní rozrůstat se rychleji po mapě, a dostat se tak na hex, na němž se nachází běs, kterého můžete nakazit!

PODĚKOVÁNÍ

Design hry: Jay Cormier a Shad Miller

Ilustrace: Tyler Crook

Grafický design: Alexandra Bilic a Sebastian Koziner

Autor příběhu: Cullen Bunn

Redakce pravidel: Eric Slauson

Design pořadače a krabice: Daniel Cunningham

Tým Off the Page Games: Gino Mazza, Joe McNamara, Jason Gorber

Děkujeme všem našim podporovatelům na Kickstarteru, díky nimž se tato hra stala skutečností! Jste nejlepší!

Děkujeme všem našim playtesterům, kteří nám pomohli vytvořit tuto úžasnou hru! Jste také nejlepší!

Adrien Gilly, Alvin Kwok, Andrei Filip, Anna Cordaro, Ben Chhoa, Brant Stutheit, Cenk Köknar, Chandrelyn Kraczek, Chase Disher, Chelsea Brtis, Chloe Preble, Dario Hardmeier, David Hinds, David Miller, Don Kirkby, Ellen Miller, Eric Grasham, Eric Raue, Garth Talbot, Gordon Oscar, Graeme Jahns, Hoff, Ilaria Tedeschi, Jack Murray, Janelle Stutheit, Jeff Hechler, Jeremy Rosenhart, Jeremy Valendy, Jesse Mark, Jessica Miller, Jim Dodge, Joshua Miller, Laura Miller, Marcel Perro, Mark Yeatman, Marlon Franz, Marilyn Elliot, Max Xuereb, Meike Ulferts, Micki Buie, Morgan Grasham, Patrick Bush, Pavel Tomasik, Pietro Esposti, Rhett Hasty, Sam Owens, Sarah Hechler, Sen-Foong Lim, Talia Henry, Trenton Kraczek, Zac Christie, Zach Bearinger

Děkujeme Rafaelu Sousaovi za pomoc s našim modulem do TTS.

ČESKÁ EDICE

Fox in the Box

web: www.foxinthebox.cz

e-mail: info@foxinthebox.cz

Překlad: Miroslav Štrobl

Redakce: Petr Pospíšil a Ondřej Kurka

Úprava grafiky a sazba: Miroslav Štrobl a David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

Komiksovou sérii Pochmurný kraj, ze které tato desková hra vychází, zakoupíte na www.comicscentrum.cz.

©2023 Off the Page Games
WWW.OFFTHEPAGEGAMES.COM

