

# IMPERIUM

HRA

NIGELA BUCKLEA A DÁVIDA TURCZIHO

ILUSTROVAL

MIHAJLO THE MICO DIMITRIEVSKI

## ERRATA A VARIANTY HRY



ČERVEN 2022





# KARTY







## DĚJINY

### ALEXANDRIE V EGYPTĚ - MAKEDOŇANÉ




Karta *Alexandrie v Egyptě* 1MAC8/23 říká: „Slunovrat: MŮŽEŠ odhodit kartu. Pokud to uděláš, získej 1 , NEBO získej 1 , NEBO si dober kartu.“, avšak její správné znění neobsahuje podmínku pro získ zdrojů či karty:

„Slunovrat: Získej 1 , NEBO získej 1 , NEBO si dober kartu.“

### IÓNOVÉ - PODDANÍ




Upřesnění účinku karty *Iónové* 1TRI4/11, která říká: „Vrať až 2  z ruky nebo svého odhazovacího balíčku.“ Pokud jsou vráceny 2 , je možné vrátit 1  z ruky a 1  ze svého odhazovacího balíčku, případně oba  z ruky či oba  z odhazovacího balíčku.




### SVATYNĚ - NECIVILIZOVANÉ

Upřesnění účinku karty *Svatyně* 1UNC6/22, která říká: „Slunovrat: MŮŽEŠ odhodit kartu a za to vrátit  ze svého odhazovacího balíčku.“ Pokud je při slunovratu odhozena karta , tuto kartu lze díky druhé části účinku vrátit do balíčku .


## LEGENDY

### GWALCHMEI - ARTUŠOVCI

Karta *Gwalchmei (Sir Gawain)* 2ART14/29 v první větě svého účinku říká: „Vezmi si  a za to získej 1  za každého , který je zde posádkou.“, avšak správné znění započítává všechny tvé posádky:

„Vezmi si  a za to získej 1  za každého , který je posádkou.“

### DVŮR KRÁLE ARTUŠE - ARTUŠOVCI

Karta *Dvůr krále Artuše* 2ART2A/29 říká: „Aktivuj: Pokud je vyložený *Kamelot*, odhoď kartu a za to vrať .“, avšak správný název odkazované karty je *Město Kamelot*:




„Aktivuj: Pokud je vyložené *Město Kamelot*, odhoď kartu a za to vrať .“

### TWRCH TRWYTH - ARTUŠOVCI


Upřesnění účinku karty *Twrch Trwyth* 2ART5/29: Viz *Iónové* 1TRI4/11.


### GUENNUVAR - ARTUŠOVCI

Upřesnění účinku karty *Guennuvar* 2ART24/29:

1. *Krále Artuše* lze opustit, pouze pokud je posádkou.
2. Opuštění *Krále Artuše* není předpokladem nárokování karty, tzn. druhou větu účinku karty je třeba číst takto: „Opusť *Krále Artuše* a za to zahraj kartu  jako volnou akci,“, NEBO „nárokuje si /.“

### KARTAGINCI - PODDANÍ


Karta *Kartaginci* 2TRI7/11 v první větě svého účinku říká: „Získej 2  a za to si dober kartu.“, avšak správné znění nepodmiňuje dobrání karty:

„Získej 2  a dober si kartu.“

# PRAVIDLA SÓLO HRY

## PŘÍPRAVA NEPŘÁTELSKÉHO NÁRODA

7. Přidej všechny karty → ke společným kartám.

Pouze Artušovci, Keltové, Olmékové, Čchinové, Utopisté a Vikingové mají karty →. Všechny karty → jsou kartami . Některé karty → mohou být vyřazeny ze hry v kroku 5 při přípravě společné nabídky.

## PRŮBĚH HRY

### NEPŘÍTELŮV ÚKLID


Ve výjimečném případě, kdy není možné doplnit zbývající pozice kartami z nepříteleva dobíracího balíčku, protože je stejně jako jeho odhazovací balíček prázdný, pokračuj v doplňování karet z balíčku dynastie. Tímto způsobem může být spuštěn konec hry.




# VARIANTY HRY

## ZKRÁCENÁ HRA

(podle návrhu Nigela Bucklea na serveru BoardGameGeek)

Z nabízených národů vyřaď Utopisty.

Na konci přípravy hráče přesuň vrchní kartu z balíčku národa do odhazovacího balíčku. Pokud hraješ za Atlantány, vylož v tomto kroku  ze svého balíčku budování a okamžitě zaplať cenu za jeho vybudování (ano, ze svých počátečních zdrojů). V sólo hře odhod' vrchní kartu z balíčku dynastie do nepřítelova odhazovacího balíčku.

Při společné přípravě (ještě před krokem 13) vyhosti z hlavního balíčku 1 náhodně vybranou kartu pro každý symbol ,  a  při hře 2 hráčů, 2 karty při hře 3 hráčů a 3 karty při hře 4 hráčů.

V sólo hře odstraň na konci přípravy nepřítele spodní kartu z balíčku dynastie (tu s nejnižším počtem VB) ze hry.

Jakmile dosáhneš přerodu v říši (v prvním kole, hraješ-li za Atlantány), vyber jednu svou kartu budování (nebo nadcházející výpravu, hraješ-li za Artušovce) a odstraň ji ze hry.





Pokud je hra stále příliš dlouhá, při přípravě hráče přesuň do odhazovacího balíčku 2 vrchní karty z balíčku národa.

Doporučení: Nováčci by měli být na tahu spíše na začátku kola, zkušenější hráči naopak na jeho konci. Nováčci tak dostanou více času na promyšlení slunovratu.

## OSLABENÍ ATLANŤANŮ

(podle návrhu Nigela Bucklea na serveru BoardGameGeek)

Karta *Mýty a legendy* 2ATL7/22 se může jevit jako příliš silná a autor hry neoficiálně doporučuje následující oslabení jejího účinku:

„Potop své vyložené  a zároveň opuť   
a za to se podívej na vrchní 2 karty z balíčku .  
Vezmi si jednu z těch karet. Získej 1 .“