

# Oath

KRONIKY ŘÍŠE A VYHNANSTVÍ



## OBSAH

1. Příprava hry.....	2
2. Klíčové komponenty.....	4
3. Vítězství.....	5
4. Průběh hry.....	5
5. Hlavní akce.....	6
6. Volné akce.....	8
7. Schopnosti.....	9
8. Zápis do Kroniky.....	10
9. Technická pravidla.....	11
10. Glosář.....	11
11. Rejstřík.....	12



ZÁKON OATHU

PROSINEC 2021



×24 CELKEM  
tři jsou na desce



×3



12

19



19



7 až 8

17



11

14



2

18

21



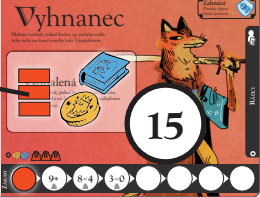
20



×11



9 až 10



15



20

## Příprava hry

1



Pokud se jedná o vaši první partii, připravte hru podle pokynů v Průvodci.

1. Položte MAPU na stůl. Ze Schránky světa vyjměte KARTY OBLASTÍ zapsané do Kroniky spolu s jejich přidruženými KARTAMI OBYVATEL, STAVEB a RELIKVIÍ a rozmístěte je po mapě na pole určená pro oblasti. Shora dolů nejprve zaplníte oblasti v Domovině, poté v Provincích a nakonec v Odlehlých končinách.
2. UKAZATEL HERNÍHO KOLA položte na první pole (s hvězdičkou) kruhového počítadla kol a UKAZATEL TAŽENÝCH VIZÍ na pole s hodnotou „0“ (s hvězdičkou) na počítadle tažených vizí.
3. Poblíž mapy položte destičku VÍTĚZNÉHO ZÁMĚRU zapsaného v Kronice.
4. Do společné banky shromážděte NÁSLEDUJÍCÍ HERNÍ KOMPONENTY: 10 útočných kostek, 6 obranných kostek, kostku osudu, 36 žetonů přízně, 20 žetonů tajemství, destičku praporec Nejtemnějšího tajemství a destičku praporec Přízně lidu otočenou na stranu bez označení „Lůza“.
5. Položte 1 ŽETON PŘÍZNĚ na praporec Přízně lidu a 1 ŽETON TAJEMSTVÍ na praporec Nejtemnějšího tajemství.
6. Do každé ze 6 BANK PŘÍZNĚ umístěte po 3 ŽETONECH PŘÍZNĚ (nebo po 4 žetonech přízně, pokud hrajete

v 5 nebo 6 hráčích).

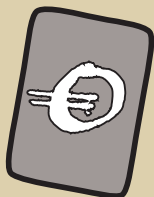
7. Libovolným způsobem rozhodněte, který hráč bude Kancléřem. (Doporučujeme, aby jím byl vítěz předchozí partie.) Kancléř se posadí vedle Domoviny, ostatní hráči se kolem stolu rozesadí náhodně.
8. Kancléř si vezme DESKU KANCLÉŘE, svých 24 FIALOVÝCH VOJENSKÝCH DRUŽIN, svou FIGURU, UKAZATEL STAVU ZÁSOB, DESKU ŘÍŠSKÉHO RELIKVIÁŘE a KARTU RELIKVIE ŽEZLO MOCI.
9. Všichni hráči s výjimkou Kancléře si v pořadí hráčů postupně vezmou libovolnou DESKU VYHNANCE NEBO OBČANA otočenou na stranu, která je zapsána v Kronice. Zároveň si každý hráč vezme 14 VOJENSKÝCH DRUŽIN, jeho FIGURU a UKAZATEL STAVU ZÁSOB, vše ve stejné barvě.
10. Každý hráč položí svůj UKAZATEL STAVU ZÁSOB na pole nejvíce vlevo na počítadle zásob.
11. Kancléř si vezme 2 ŽETONY PŘÍZNĚ a 1 ŽETON TAJEMSTVÍ ze společné banky a položí je na svou desku.
12. Kancléř umístí 3 VOJENSKÉ DRUŽINY na svou desku, 2 VOJENSKÉ DRUŽINY na horní odhalenou (tj. lícem nahoru otočenou) oblast v Domovině a 1 VOJENSKOU DRUŽINU na každou další odhalenou oblast, v níž se nachází alespoň jedna karta obyvatele nebo neporušené stavby.
13. Pokud hrajete s vítězným záměrem Přísežník oddanosti, Kancléř si vezme praporec NEJTEMNĚJŠÍHO TAJEMSTVÍ. Pokud hrajete s vítězným záměrem Přísežník lidu, kancléř si vezme praporec PŘÍZNĚ LIDU.



14. Kancléř si vezme **TITUL PRÍSEŽNÍKA** otočený na stranu Přísežník.
  15. Každý Vyhnanec a Občan položí na svou desku 1 **ŽETON PRÍZNĚ** a 1 **ŽETON TAJEMSTVÍ** ze společné banky. Každý Vyhnanec na svou desku umístí 3 **VOJENSKÉ DRUŽINY** ve své barvě. Každý Občan na svou desku umístí 3 **FIALOVÉ VOJENSKÉ DRUŽINY**.
  16. **ŽETONY PRÍZNĚ** a **ŽETONY TAJEMSTVÍ** položte do všech odhalených oblastí, u nichž to vyžaduje jejich výzva při odhalení (2.8.2). (Pokud nemáte dostatek přízně, určí její rozmístění Kancléř.)
  17. Kancléř si dobere 4 **KARTY RELIKVIÍ** a náhodně je rozmístí lícem dolů na 4 pole na své desce Říšského relikviáře.
  18. Zbývající **KARTY RELIKVIÍ** položte na mapu na pole označené „Baliček relikvií“.
  19. Vezměte celkem 3 **KARTY** zespodu balíčku světa. Vložte po 1 kartě do každého odhazovacího balíčku. (Pokud jste ještě nepřestavěli balíček světa, přečtěte si rámeček níže.)
  20. Počínaje Kancléřem si každý hráč v pořadí hráčů vezme 3 **KARTY** zespodu balíčku světa.
  21. Zbytek balíčku světa položte na mapu na pole označené „Baliček světa“.
  22. Pokud jste při přípravě hry získali nějaké vize, posuňte ukazatel tažených vizí o počet takto získaných vizí.
  23. Počínaje Kancléřem a dále v pořadí hráčů provede každý hráč všechny následující kroky:
    - Umístí svou **FIGURU** do libovolné odhalené oblasti. Kancléř musí umístit svou figuru do horní oblasti v Domovině.
    - Vybere si 1 **KARTU** a umístí ji jako rádce lícem dolů vpravo vedle své desky.
    - Odhodí zbylé 2 **KARTY**.
- (Pojem „Odhodit“ je definován na straně 11.)

Pokud jste při posledním zápisu do Kroniky nepřestavěli balíček světa, proveďte před krokem 19 následující:

- Z uloženého balíčku světa vezměte 10 **KARET OBYVATEL** otočených lícem dolů, zamíchejte je spolu se 2 náhodnými **KARTAMI VIZÍ**, a vytvořte tak balíček 12 karet.
- Následně z uloženého balíčku světa vezměte 15 **KARET OBYVATEL** otočených lícem dolů, zamíchejte je spolu se 3 zbylými **KARTAMI VIZÍ**, a vytvořte tak balíček 18 karet.
- Baliček s 12 kartami položte na balíček s 18 kartami a dosud tohoto nového balíčku umístíte zbývající **KARTY OBYVATEL**.



# Klíčové komponenty

2

## 2.1 MAPA

**2.1.1 Kraje.** Domovina, skládající se ze dvou oblastí (2.8), Provincie a Odlehle končiny, v nichž se nachází po třech oblastech.

**2.1.2 Odhazovací balíčky.** Ke každému kraji náleží lícem dolů otočený balíček obsahující karty obyvatel a vizí. Karty se odsud dobírají hledáním (5.1).

**2.1.3 Banky přízně.** V každé bance jsou uloženy žetony přízně, které se z těchto bank získávají hledáním (5.1) nebo obchodem (5.3).

**2.1.4 Počítadlo kol.** Ukazuje aktuální herní kolo (4).

**2.1.5 Balíček světa.** Obsahuje karty obyvatel (2.6) a vizí (2.7) otočené lícem dolů. Dobírají se hledáním (5.1).

**2.1.6 Počítadlo tažených vizí.** Ukazuje počet vizí (2.7), které byly taženy z balíčku světa. Počet tažených vizí určuje cenu, kterou je nutné uhradit ze svých zásob, abyste mohli provést hledání (5.1) v balíčku světa.

**2.1.7 Společná banka.** V tomto prostoru poblíž mapy jsou uchovávány přízně, tajemství a další herní komponenty. Tajemství odsud mohou být získána obchodem (5.3).

## 2.2 DESKA HRÁČE

**2.2.1 Deska.** Může se na ní nacházet libovolný počet přízně, tajemství a vojenských družin. Na straně Vyhnanec může být na poli pro odhalenou vizí vyložena lícem nahoru jedna vize (2.7).

**2.2.2 Rádci.** Jedná se o odhalené (lícem nahoru) nebo skryté (lícem dolů) karty obyvatel (2.6) a karty vizí (2.7) umístěné napravo od desky hráče. Nejvýše tři karty.

**2.2.3 Soukromá banka.** V tomto prostoru kolem desky hráče se může nacházet libovolný počet vojenských družin, relikvií (2.4) a praporců (2.5).

## 2.3 DESKA ŘÍŠKÉHO RELIKVIÁŘE

Nachází se na ní čtyři relikvie (2.4). Součástí každé nabídky občanství (6.6.1) musí být přesně jedna relikvie z této nabídky. Ostatní závazné sliby (7.6.3) nesmí obsahovat žádnou z těchto relikvií. Po odebrání relikvie z Relikviáře získá Kancléř odhalený modifikátor akce (6.6.2). Relikvie v Relikviáři z něj nelze získat tažením, ani vykopením, nezapočítávají se do plnění vítězných záměrů a jejich schopnosti nemohou být použity (7).

## 2.4 KARTY RELIKVIÍ

**2.4.1 Cena.** V každé oblasti, v níž leží relikvie, je uvedena cena (2.8.4), za niž si ji lze vzít vykopením (5.4).

**2.4.2 Obranné kostky.** V pravém horním rohu každé relikvie je ve štítu uveden počet obranných kostek, které relikvie přidává, pokud je cílem tažení (5.5).

Žezlo moci je relikvie, kterou Kancléř vlastní na začátku každé partie. Vlastník Žezla moci může nabídnout občanství (6.6) a může vyhostit Občany (6.7).

## 2.5 DESTIČKY PRAPORCŮ

Praporce Přízně lidu a Nejtemnějšího tajemství jsou v pravidlech zkráceně zmiňovány jako Přízeň lidu a Nejtemnější tajemství.

**2.5.1 Cena.** Každý praporec má proměnlivou cenu vyjádřenou počtem přízně nebo tajemství, za niž si jej lze vzít vykopením (5.4).

**2.5.2 Obranné kostky.** Každý praporec přidává tolik obranných kostek (2.4.2), kolik je na něm položeno přízně nebo tajemství.

**2.5.3 Pokuta za uchvácení.** Pokud je praporec získán jakýmkoli jiným způsobem než vykopením: Pokud se jedná o Přízeň lidu, jsou z ní spáleny dvě přízně (nikdy však nemůže být spálena poslední přízeň) a tento praporec je otočen na stranu Lúzy, pokud se na ní dosud nenacházel. Pokud se jedná o Nejtemnější tajemství, jsou z něj spálena dvě tajemství (nikdy však poslední tajemství).

## 2.6 KARTY OBYVATEL

**2.6.1 Symbol.** V levém horním rohu karty je symbol obyvatele: Dravost (🐉), Vroucno (🔥), Nomádi (👤), Řád (👑), Svár (👊), Tajemno (🕸).

**2.6.2 Štítek s omezením.** Pod symbolem může mít obywatel štítek s omezením (7.2).

**2.6.3 Schopnost.** V dolní části karty je uvedena schopnost tohoto obyvatele (7).

## 2.7 KARTY VIZÍ

**2.7.1 Tažení vize.** Kdykoli je z balíčku světa tažena vize, posuňte ukazatel tažených vizí o jedno pole doprava (2.1.6).

**2.7.2 Schopnost.** Většina odhalených vizí poskytuje vítězné záměry (3.2). Spiknutí má schopnost PŘI ZAHŘÁNÍ (5.1.4.IV).

## 2.8 KARTY OBLASTÍ

**2.8.1 Limit počtu karet.** V pravém horním rohu je na kartě oblasti uveden maximální počet karet obyvatel a staveb, které mohou být v oblasti vyloženy. Ve skrytých oblastech (lícem dolů) nemohou být vyloženy žádné karty.

**2.8.2 Výzva při odhalení.** V levém horním rohu vás oblast může vyzvat, abyste do ní při jejím odhalení nebo při přípravě hry položili přízeň či tajemství ze společné banky nebo abyste do ní položili lícem dolů otočené relikvie z balíčku relikvií.

**2.8.3 Obranná kostka a bandité.** V pravém horním rohu je v každé oblasti uvedena obranná kostka a obrys bandity. Pokud je oblast cílem tažení (5.5.1), přidává jednu obrannou kostku a bránícímu vojsku poskytuje banditu, pokud útočíte na bandity.

**2.8.4 Cena vykopení relikvie.** V pravém dolním rohu má většina oblastí uvedenou cenu, za kterou je možné si z oblasti vzít relikvii vykopením (5.4).

**2.8.5 Schopnost.** V levém dolním rohu má každá oblast uvedenou schopnost (7), která je popsána v přehledu Charakteristiky oblastí.

## 2.9 KARTY STAVEB

Při zápisu do Kroniky (8.3.1) mohou být někteří obyvatelé nahrazeni stavbami. Na jejich neporušené straně je uveden symbol (2.6.1) a štítek s omezením (7.2). Na zničené straně staveb není uveden žádný symbol, a nemůže být tudíž použita pro shromažďování ani obchod. Obě strany stavby disponují schopnostmi (7).

## 2.10 DESTIČKA VÍTĚZNÉHO ZÁMĚRU

Uvádí vítězný záměr Přísežníka (2.11) a Nástupce (3.3.1). Na druhé straně je uvedeno pořadí vyhodnocení při Válčném vyčerpání (3.4).

## 2.11 TITUL PŘÍSEŽNÍKA

Titul má dvě strany: Přísežník a Uzurpátor. Držitelem titulu je vždy ten hráč, který naplňuje vítězný záměr Přísežníka (2.10):

- **Nadvláda:** Ovládá nejvíce oblastí (2.8).
- **Lid:** Vlastní Přízeň lidu (2.5).
- **Ochrana:** Vlastní nejvíce relikvií a praporců (2.4–5).
- **Oddanost:** Vlastní Nejtemnější tajemství (2.5).

Pokud je na začátku svého tahu držitelem titulu Přísežníka Vyhnanec, otočí tento titul na stranu Uzurpátora (4.1.3).

Pokud panuje rovnost v naplnění vítězného záměru Přísežníka mezi držitelem titulu a jiným hráčem, držitel titulu si jej ponechá. Pokud panuje rovnost v naplnění vítězného záměru mezi více hráči, avšak držitel titulu jej již nenaplňuje, držitel titulu si vybere, komu z těchto hráčů jej předá.

Kdykoli hráč přebírá titul Přísežníka, otočí jej na stranu Přísežník, pokud na této straně není.

Být Přísežníkem je podmínkou pro jeden ze způsobů vítězství ve hře (3).

Titul Přísežníka přidává při obraně jeho držiteli jednu obrannou kostku (5.5.2), Uzurpátorovi přidává dvě.

👑 Pokud je vítězným záměrem Přísežník nadvlády a tento záměr naplňuje Říše, je držitelem titulu Kancléř, avšak všichni hráči na straně Říše sdílí schopnost Přísežníka, pokud jsou v roli obránce (5.5.2).

Partie *Oathu* může skončit čtyřmi různými způsoby, jak je uvedeno níže. Na konci partie proveďte zápis do Kroniky (8).

## 3.1 VÍTĚZSTVÍ UZURPÁTORA

Zvítězíte během své fáze *Procitnutí* (4.1.2), pokud jste *Vyhnanecem* a zároveň držitelem titulu *Přísežníka* otočeného na stranu *Uzurpátor* (4.1.3).

## 3.2 VÍTĚZSTVÍ VIZIONÁŘE

Zvítězíte, pokud jste *Vyhnanecem* a během své fáze *Procitnutí* naplníte vítězný záměr své odhalené karty vize (4.1.2). (*Vítězný záměr každé vize požaduje, aby byly taženy alespoň tři vize z balíčku světa.*)

- **Dobývání:** Ovládáte nejvíce oblastí (*více než kdokoli jiný*).
- **Vzpouza:** Vlastníte *Přízeň lidu*.
- **Útočiště:** Vlastníte nejvíce relikvií a praporců (*více než kdokoli jiný*).
- **Víra:** Vlastníte Nejtemnější tajemství.

## 3.3 VÍTĚZSTVÍ STABILNÍHO REŽIMU

Pokud je na konci pátého, šestého nebo sedmého kola *Kancléř* nebo *Občan* držitelem titulu *Přísežníka*, hodte kostkou osudu. Hra končí vítězstvím *Kancléře* při následujících výsledcích hodů:

- **Na konci pátého kola:** Výsledek hodů je 6.
- **Na konci šestého kola:** Výsledek hodů je 5 nebo 6.
- **Na konci sedmého kola:** Výsledek hodů je 3, 4, 5 nebo 6.

**3.3.1 Vítězství Následníka.** Pokud by měl zvítězit *Kancléř*, avšak některý *Občan* naplní vítězný záměr *Následníka* (2.10), zvítězí místo toho tento *Občan*.

- **Nadvláda (oblasti):** Vlastní v součtu více relikvií a praporců než *Kancléř* i kterýkoli jiný *Občan*.
- **Lid (Přízeň lidu):** Vlastní Nejtemnější tajemství.
- **Ochrana (relikvie + praporce):** Vlastní *Přízeň lidu*.
- **Oddanost (Nejtemnější tajemství):** Vlastní *Žezlo moci* (2.4).

## 3.4 VÍTĚZSTVÍ VÁLEČNÝM VYČERPÁNÍM

Na konci osmého kola hra automaticky končí. Vítěze určete podle následujících čtyř podmínek (3.4.1–3.4.4) vyhodnocených popořadě.

**3.4.1 Říše v moci Přísežníka.** Pokud je *Kancléř* nebo kterýkoli *Občan* *Přísežníkem*, zvítězí *Kancléř*. Pokud některý z *Občanů* naplnil vítězný záměr *Následníka* (3.3.1), zvítězí místo toho tento *Občan*.

**3.4.2 Uzurpátor.** Pokud je některý *Vyhnanec* *Uzurpátorem*, zvítězí.

**3.4.3 Vizionář.** Pokud má *Vyhnanec* odhalenou vizi a naplnil její vítězný záměr, zvítězí. Pokud je takových *Vyhnanců* více, má přednost ten, jenž naplnil vítězný záměr *Vize dobývání* (*ovládá nejvíce oblastí*), následuje *Vize vzpoury* (*vlastní Přízeň lidu*), poté *Vize útočiště* (*vlastní v součtu nejvíce relikvií a praporců*) a nakonec *Vize víry* (*vlastní Nejtemnější tajemství*).

**3.4.4 Říše.** Zvítězí *Kancléř*. Pokud některý *Občan* naplnil vítězný záměr *Následníka* (3.3.1), zvítězí namísto *Kancléře* tento *Občan*.

Partie *Oathu* může trvat až osm kol. V každém kole odehrají hráči počínaje *Kancléřem* a poté po směru hodinových ručiček svůj tah, jenž začíná fází *Procitnutí*, pokračuje fází *Činů* a je zakončen fází *Odpočinku* (4.1–4.3). Kolo končí, když všichni hráči odehrají svůj tah. Zkontrolujte, zda nedošlo k vítězství *Stabilního režimu* (3.3), a poté posuňte ukazatel herního kola o jedno pole po směru hodinových ručiček.

## 4.1 FÁZE PROCITNUTÍ

Musíte popořadě vyhodnotit 4.1.1–4.1.4.

**4.1.1 Přízeň lidu.** Pokud vlastníte *Přízeň lidu*, musíte vyhodnotit její schopnost „**PROCitnutí**“ (7.3.1) v tomto pořadí:

**4.1.1.I Umístěte nebo vraťte přízeň.** Buď musíte na *Přízeň lidu* položit jednu *přízeň*, nebo z ní musíte jednu *přízeň* přesunout do banky *přízně*, v níž se nachází nejméně *přízně*. (*Pokud na Přízni lidu leží pouze jedna přízeň, nemáte jinou možnost a musíte na ni jednu přízeň položit. Nemusíte, pokud žádnou nevladníte.*) Pokud existuje více bank s nejmenším množstvím *přízně*, vyberte jednu z nich.

**4.1.1.II Opakujte na straně Lůzy.** Pokud je *Přízeň lidu* na straně *Lůzy*, proces popsáný v 4.1.1.I jednou zopakujte (*nemusíte volit stejně*).

**4.1.1.III Otočte Přízeň lidu na stranu Lůzy.** Pokud na *Přízni lidu* leží šest nebo více *přízně* a doposud není na straně *Lůzy*, otočte ji na stranu *Lůzy*.

**4.1.2 Kontrola vítězství.** Pokud jste *Vyhnanecem*, zkontrolujte, zda splňujete podmínky pro vítězství *Uzurpátor* (3.1) a/ nebo vítězství *Vizionáře* (3.2).

**4.1.3 Otočte titul Přísežníka na Uzurpátora.** Pokud jste *Vyhnanecem* a jste držitelem titulu *Přísežníka*, otočte jej na stranu *Uzurpátora*.

**4.1.4 Použijte schopnost oblastí.** Pokud se vaše figura nachází na *Solných pláních*, v *Dole* nebo v *Potopeném městě*, můžete si odsud vzít jednu *přízeň* nebo jedno tajemství.

## 4.2 FÁZE ČINŮ

V libovolném pořadí proveďte libovolný počet akcí. Těmi jsou hlavní akce (5), volné akce (6) a schopnosti „**AKCE**“ (7.3.2).

(*Každou akci musíte dokončit dříve, než začnete provádět akci další. Nemusíte provést žádnou akci. Stejnou akci můžete provést vícekrát, pokud jste schopni zaplatit její cenu.*)

K provedení akce, za kterou je nutné zaplatit spotřebováním **ZÁSOB**, musíte za každý díl spotřebovaných zásob posunout ukazatel stavu zásob o jedno pole doprava.

## 4.3 FÁZE ODPOČINKU

Musíte popořadě vyhodnotit 4.3.1–4.3.5.

**4.3.1 Vraťte přízeň.** Přesuňte všechny žetony *přízně* položené na kartách *obyvatel* nebo *staveb* do odpovídajících bank *přízně*.

**4.3.2 Vraťte tajemství.** Přesuňte všechny žetony tajemství položené na kartách *obyvatel*, *staveb* a relikvií na svou desku. Otočte všechny žetony tajemství na své desce lícem nahoru. (*Tajemství se otáčejí lícem dolů, pokud při obraně používáte bitevní plány placené tajemstvími, při odhození karty, na níž leží tajemství, nebo při používání určitých schopností oblastí.*)

**4.3.3 Doplňte zásoby.** Pokud jste *Vyhnanecem* nebo *Kancléřem*, posuňte svůj ukazatel stavu zásob na pole shodující se s počtem vojenských družin ve vaší soukromé bance.

🔴 Pokud jste *Občanem*, doplňte své zásoby na pole shodující se se stavem zásob *Kancléře*.

**4.3.4 Ušetřené zásoby.** Posuňte svůj ukazatel stavu zásob o jedno pole doleva za každý díl zásob, který jste v tomto tahu nespotebovali. Pokud dosáhne ukazatel stavu zásob pole nejvíce vlevo, zásoby již nemůžete více doplnit.

**4.3.5 Použijte schopnosti Odpočinku.** Použijte libovolné schopnosti „**ODPOČINEK**“ v libovolném pořadí a každou nejvýše jednou.



## 5.1 HLEDÁNÍ

**5.1.1 Krok 1: Spotřebujte zásoby.** Spotřebujte 2 díly zásob, pokud si dobíráte z některého z odhazovacích balíčků, nebo tolik dílů zásob, kolik udává ukazatel tažených vizí, pokud si dobíráte z balíčku světa.

**5.1.2 Krok 2: Doberte si tři karty.** Doberte si z balíčku světa, nebo z odhazovacího balíčku patřícímu ke kraji, v němž se nachází vaše figura (*nikoli z obou*). Pokud si dobíráte z balíčku světa, dobírejte si karty jednu po druhé. Pokud si z balíčku světa (*nikoli však z odhazovacího balíčku*) doberete kartu vize, musíte oznámit, že byla tažena vize, přestat s dobíráním karet a posunout ukazatel tažených vizí o jedno pole (2.7.1). (*Ukazatel tažených vizí posuňte i v případě, že jste pro tažení vize použili schopnost karty.*)

**5.1.3 Krok 3: Odhodte karty.** Odhodte všechny dobrané karty s výjimkou jedné. (*Viz pojem „Odhodit“ v glosáři [10].*)

**5.1.4 Krok 4: Zahrajte jednu kartu.** Zahrajte zbývající kartu do vaší oblasti (5.1.4.I), jako svého rádce (5.1.4.II), nebo ji, pokud jste Vyhnanecm, vyložte na pole pro odhalenou vizi, nebo ji odhodte. Musíte dodržet její limity a omezení (7.2, 5.1.4.I-IV).

### 5.1.4.I Zahrání karty do vaší oblasti

Pokud vaše oblast dosáhla limitu počtu karet, nemůžete do ní kartu zahrát (2.8.1). Kartu položte do vaší oblasti licem nahoru. (*Pokud vlastníte Přízeň lidu [2.5], můžete nejprve odhodit kartu vyloženou v libovolné oblasti vašeho kraje a můžete tuto kartu rovněž zahrát do libovolné oblasti vašeho kraje.*)

Získejte jednu přízeň z banky přízně, jejíž symbol odpovídá právě zahrané kartě.

### 5.1.4.II Zahrání karty jako svého rádce

Můžete mít nanejvýš tři rádce (*odhalené nebo skryté*).

Položte kartu napravo od své desky, licem nahoru nebo dolů. (*Skrytí rádci nemají žádný symbol, štítek s omezením ani schopnost. Mohou být zahrání licem nahoru později [6.1].*)

Pokud byste zahráním rádce překročili limit počtu rádců, musíte nejprve jednoho svého rádce odhodit. (*Obvykle se jedná o jediný způsob, jak odhodit odhaleného rádce.*)

### 5.1.4.III Zahrání karty vize

Vize nemohou být zahrány do oblasti. Kancléř ani Občané nemohou zahrát karty vizí licem nahoru (s výjimkou Spiknutí, 5.1.4.IV). (*Mohou však zahrát jakoukoli vizi jako skrytého rádce.*)

Jakmile zahrajete vizi licem nahoru, položte ji, s výjimkou Spiknutí, na pole pro odhalenou vizi (2.2.1). (*Nejedná se o rádce!*) Pokud již na tomto poli nějakou vizi máte, odhodte ji.

### 5.1.4.IV Zahrání Spiknutí

Kdokoli (*včetně Kancléře a Občanů*) může zahrát Spiknutí licem nahoru. (*Zahráním této karty nenahrazujete odhalenou vizi, pokud nějakou máte.*)

Když zahrajete Spiknutí licem nahoru, můžete spálit jedno tajemství, a za to si vzít jednu relikvii nebo praporec od hráče, jehož figura se nachází ve vaší oblasti. Abyste to mohli udělat, musíte mít alespoň dva rádce, jejichž symbol odpovídá symbolu některého rádce cílového hráče. Nakonec vraťte Spiknutí do krabice. (*Pokud si vezmete praporec, jedná se o tzv. uchvácení [2.5.3] – spalte z něj dvě přízně nebo tajemství.*)



## 5.2 SHROMAŽĎOVÁNÍ

**5.2.1 Krok 1: Zaplaťte cenu.** Spotřebujte 1 díl zásob a ve vaší oblasti položte jednu přízeň na kartu obyvatele nebo neporušené stavby (*ne ale na relikvii ani na zničenou stavbu [2.9]*), na niž dosud žádná přízeň nebo tajemství neleží.

**5.2.2 Krok 2: Získejte vojenské družiny.** Získejte dvě vojenské družiny. (*Vezměte si je ze své soukromé banky a položte je na svou desku.*)

Pokud jste Občanem, namísto družin své barvy získáte fialové vojenské družiny.



## 5.3 OBCHOD

**5.3.1 Krok 1: Spotřebujte zásoby.** Spotřebujte 1 díl zásob.

**5.3.2 Krok 2: Vyhodnoťte obchod.** Vyberte si jednu z následujících dvou možností:

- Ve vaší oblasti položte jedno tajemství na kartu obyvatele nebo neporušené stavby, na niž dosud žádná přízeň nebo tajemství neleží. Získejte jednu přízeň plus jednu přízeň za každého svého odhaleného rádce se symbolem odpovídajícím této kartě. Všechna přízeň je získána z banky přízně, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
- Ve vaší oblasti položte dvě přízně na kartu obyvatele nebo neporušené stavby, na niž dosud neleží žádná přízeň ani tajemství. Získejte jedno tajemství ze společné banky za každého svého odhaleného rádce se symbolem odpovídajícím této kartě.

(*Nemůžete obchodovat s relikviemi ani se zničenými stavbami [2.9].*)



## 5.4 VYKOUPENÍ

**5.4.1 Krok 1: Spotřebujte 1 díl zásob a vyberte si cíl.**

Vyberte si jednu skrytou relikvii ve vaší oblasti, nebo jeden z praporců kdekoli (*včetně toho, jež vlastníte*). Nejtemnější tajemství lze vykoupit od jiného hráče, pouze pokud symbol některé karty v jeho oblasti neodpovídá symbolu žádného z jeho rádců. Nejtemnější tajemství můžete vykoupit sami od sebe.

(*Zničené stavby a skrytí rádcové nemají žádný symbol, proto je ignorujte. Nejtemnější tajemství nemůžete vykoupit od jiného hráče, pokud v jeho oblasti není vyložená žádná karta se symbolem, avšak můžete je vykoupit, pokud nemá žádného odhaleného rádce.*)

**5.4.2 Krok 2: Zaplaťte cenu.** Pokud vykupujete relikvii, je na kartě vaší oblasti uvedená cena za její vykoupení – odevzdání tří přízní do konkrétní banky přízně, spálení dvou přízní, spálení jednoho tajemství, nebo spálení dvou tajemství. Cena Přízně lidu je libovolný počet přízně, který je větší než její aktuální hodnota. Cena Nejtemnějšího tajemství je libovolný počet tajemství, který je větší než jeho aktuální hodnota.

**5.4.3 Krok 3: Vezměte si cíl.** Vezměte si cílovou relikvii (praporec) a položte ji (je) licem nahoru poblíž své desky. (*Můžete jich vlastnit neomezený počet.*)

**5.4.4 Krok 4: Vyhodnoťte praporec.** Pokud si berete Přízeň lidu, otočte ji na stranu bez označení Lúzy a položte na ni všechny přízně použité k platbě. Veškerou přízeň, která se na ní dosud nacházela, uložte do jednotlivých bank, jednu po druhé: začněte s libovolným symbolem a pokračujte směrem od balíčku světa a znovu dokola, pokud je to zapotřebí.

Pokud si berete Nejtemnější tajemství, položte na něj všechna tajemství použitá k platbě; z tajemství, která se na něm dosud nacházela, si jedno vezměte a ostatní odevzdejte jeho předchozímu vlastníkovi.

(*Pokud si jej berete od sebe, vezměte si všechna tajemství, která na něm dosud ležela.*)





## 5.5 TAŽENÍ

**5.5.1 Krok 1: Spotřebujte 2 díly zásob a vyberte si obránce.** Můžete si vybrat kteréhokoli jiného hráče, který ovládá vaši oblast nebo jehož figura se nachází ve vaší oblasti. Pokud vaši oblast neovládá žádný hráč, můžete si vybrat bandity (2.8.3).

☺ Pokud jste Občanem útočícím na Kancléře nebo jiného Občana, nejste při takovém tažení považován za hráče na straně Říše. Pokud jste Kancléřem útočícím na Občana, tento Občan není při takovém tažení považován za hráče na straně Říše.

**5.5.2 Krok 2: Určete cíle tažení a vytvořte skupiny kostek.** Můžete určit libovolný počet z níže uvedených cílů. Každý cíl přidá do **SKUPINY OBRANNÝCH KOSTEK** všechny obranné kostky uvedené ve svém štítu:

- **Jakékoli oblasti, které obránce ovládá.** (*Ano, kdekoli na mapě!*)
- **Jakékoli relikvie a praporce, které obránce vlastní,** pokud se figura obránce nachází ve vaší oblasti. (*Každý praporec přidá tolik obranných kostek, kolik je na něm položeno přízně nebo tajemství.*)
- **Obránčova figura a přízeň,** pokud se jeho figura nachází ve vaší oblasti. (*Za to obránce získá dvě obranné kostky, jak je uvedeno na štítu na desce hráče.*)

Musíte určit alespoň jeden cíl, který se nachází ve vaší oblasti (tj. *figuru obránce nebo tuto oblast*).

Pokud obránce ovládá vaši oblast, musíte ji určit jako cíl.

Útočník si může přidat jednu útočnou kostku do své **SKUPINY ÚTOČNÝCH KOSTEK** za každou vojenskou družinu na své desce.

☺ Pokud je obránцем hráč na straně Říše, jako **SPOJENEC** se k němu připojí Kancléř. S výjimkou útočníka se může jako spojenec připojit také kterýkoli Občan, pokud mu k tomu dá obránce souhlas a pokud se figura tohoto Občana nachází buď v oblasti, která je cílem tažení, nebo v oblasti s útočnickovou figurou. Aktivujte všechny modifikátory tažení (*Slib míru apod.*) ovládané obránцем a všemi jeho spojenci. K útočnickovi se žádní spojenci připojit nemohou.

**5.5.3 Krok 3: Použijte bitevní plány.** Útočník může použít libovolně jím ovládané bitevní plány (7.5), každý nejvýše jednou. Poté může obránce použít libovolně jím ovládané bitevní plány, každý nejvýše jednou. Bandité používají všechny bitevní plány, které ovládají a jsou zdarma.

☺ Spojenci mohou použít jimi ovládané bitevní plány, každý nejvýše jednou. Pokud jsou na bitevních plánech použitých obránцем nebo spojenci uvedena slova, která označují vás či „obránce“, označují celou bránící se stranu. Obránce vyřeší se spojenci všechny případné problémy týkající se načasování nebo pořadí. (*Náklady bitevních plánů hradí hráč, který je používá. Stejný bitevní plán nemůže být při jednom tažení použit vícekrát.*)

**5.5.4 Krok 4: Hod na obranu.** Obránce provede hod celou skupinou obranných kostek. Celková síla jeho obrany je pak rovna součtu:

- **Počtu hozených štítů** ♣.
- **Počtu vojenských družin obránce v oblasti,** která je cílem tažení. Pokud je útok veden proti banditům, sečtete bandity v cílových oblastech.
- **Počtu vojenských družin na desce obránce,** pokud se jeho figura nachází v oblasti útočníka nebo v jakékoli oblasti, která je cílem tažení.

Každé hozené ♣ zdvojnásobuje celkový počet hozených štítů ♣. (*Více hozených ♣ násobí tento počet exponenciálně – ×4, ×8 atd.*)

☺ Každý spojenec poskytuje vojenské družiny nacházející se na jeho desce, pokud se jeho figura nachází buď v oblasti, která je cílem tažení, nebo v oblasti s útočnickovou figurou.

**5.5.5 Krok 5: Hod na útok.** Útočník provede hod celou skupinou útočných kostek. Každá hozená lebka ♠ okamžitě zabije jednu vojenskou družinu z útočnickova vojska (*obvykle na jeho desce*).

Celková síla jeho útoku je pak rovna součtu:

- **Počtu hozených mečů** ♣.
- **Počtu útočnickem obětovaných vojenských družin z jeho vojska.** (*Pokud se útočník rozhodne pro obětování, musí obětovat přesně tolik vojenských družin, aby dosáhl vítězství [9.5].*)



Každé dva prázdné meče ♣ se počítají jako jeden plný meč ♣, avšak jeden prázdný meč ♣ nemá pro útok žádnou hodnotu.

Pokud je síla útoku větší než síla obrany, je útočník **VÍTEZEM** a obránce **PORAŽENÝM**. V opačném případě je vítězem obránce a poraženým útočník.

**5.5.6 Krok 6: Vyhodnoťte porážku.** Poražený hráč zabije polovinu (zaokrouhлено dolů) vojenských družin ze svého **VOJSKA**: buď zabije vojenské družiny na své desce, pokud byl útočníkem, nebo si vybere z těch, které použil ke své obraně, pokud byl obránцем. Zbýlé vojenské družiny svého vojska přesune poražený na svou desku. (*Bandité nemohou být zabiti – pouze se schovají.*) Vyhodnotí všechny použité bitevní plány, na nichž je uvedeno „Pokud jste poražení“.

☺ Pokud je obránцем hráč na straně Říše, Kancléř určí, které vojenské družiny v bránícím se vojsku budou zabity.

Pokud je poražený na straně Říše, odstraní všechny fialové vojenské družiny z oblastí, které byly cílem tažení, na desku Kancléře. Všechny vojenské družiny na deskách Občanů na nich zůstanou.

**5.5.7 Krok 7: Vyhodnoťte útočnickovo vítězství.** Pokud zvítězil útočník, vyhodnotí popořadě následující kroky.

**5.5.7.I Ovládněte oblasti, které byly cílem tažení.** Do každé z oblastí, které byly cílem tažení, můžete umístit libovolný počet vojenských družin, dokonce nulový, ze svého vojska. (*Nemusíte umístit žádnou vojenskou družinu, dokonce ani v případě, že jste Občanem a cílem tažení byla oblast ovládaná Říší.*)

**5.5.7.II Vezměte si všechny relikvie a praporce, které byly cílem tažení.** (*Pokud si berete praporec, spalte z něj dvě přízně nebo tajemství. Přízeň lidu navíc otočte [2.5.3].*)

**5.5.7.III Zažeňte hráčovu figuru a spalte jeho přízeň.** Pokud byla cílem tažení hráčova figura a jeho přízeň, můžete tuto figuru zdarma (7.6.2) přesunout cestováním do vámi vybrané oblasti a můžete spálit polovinu (zaokrouhлено dolů) přízně vlastněné poraženým. (*Figuru můžete přesunout pouze do oblastí, do kterých může cestovat. Schopnost místa Tajuplný les má přednost před vaší volbou.*)

**5.5.8 Krok 8: Vyhodnoťte bitevní plány.** Vítěz tažení vyhodnotí všechny použité bitevní plány, na nichž je uvedeno „Pokud jste zvítězili“. Poté, pokud kterýkoli hráč použil bitevní plány, na nichž je uvedeno „Na konci tažení tuto kartu odhodte.“, odhodí je.



## 5.6 CESTOVÁNÍ

**5.6.1 Spotřebujte zásoby a vyberte si cílovou oblast.** Pokud se vaše figura nachází v Domovině, spotřebujte 1 díl zásob, aby vycestovala do jiné oblasti v Domovině, nebo 2 díly zásob, aby vycestovala do oblasti v Provinciích, nebo 4 díly zásob, aby vycestovala do oblasti v Odlehlých končinách. Pokud se vaše figura nachází v Provinciích, spotřebujte 2 díly zásob, za něž může vycestovat kamkoli. Pokud se vaše figura nachází v Odlehlých končinách, spotřebujte 3 díly zásob, aby vycestovala do jiné oblasti v Odlehlých končinách, nebo 2 díly zásob, aby vycestovala do oblasti v Provinciích, nebo 4 díly zásob, aby vycestovala do oblasti v Domovině.

**5.6.2 Přesuňte figuru a odhalte oblast.** Svou figuru umístěte do cílové oblasti. Pokud je karta oblasti licem dolů, otočte ji a vyhodnoťte její výzvu při odhalení (2.8.2), pokud je na ní uvedena: doberte a licem dolů položte do oblasti tolik karet z balíčku relikvií, kolik je na oblasti uvedeno ikon „R“, a na kartu oblasti položte tolik přízně a tajemství ze společné banky, kolik je na ní uvedeno příslušných ikon.



Tyto akce nespoteblovávají zásoby.

### 6.1 ZAHRAJTE NEBO ODHOĎTE SKRYTÉHO RÁDCE

Stejně jako při akci hledání (5.1.4) jednoho ze svých skrytých rádců otočte a zahrajte, nebo jej odhoďte. (Limity, omezení a modifikátory jsou platné. Na své skryté rádce se můžete kdykoli podívat a s vaším souhlasem se na ně mohou podívat i jiní hráči.)

### 6.2 POUŽIJTE AKČNÍ SCHOPNOST

Použijte schopnost „AKCE:“ (7.3.2) na kartě, ke které máte přístup (7.1.1).

### 6.3 PODÍVEJTE SE NA RELIKVII

Podívejte se na jakoukoli licem dolů otočenou kartu relikvie ve vaší oblasti. (Pokud jste se na některou relikvii již dříve podívali, můžete se na ni později znovu podívat, ať už se vaše figura bude nacházet kdekoli.)

### 6.4. PODÍVEJTE SE NA RELIKVII ŘÍŠE

Pokud vlastníte Žezlo moci, můžete se podívat na libovolnou relikvii v Říšském relikviáři.

### 6.5 PŘESUŇTE VOJENSKÉ DRUŽINY Z/DO VAŠÍ OBLASTI

S výjimkou poslední družiny můžete přesunout libovolný počet vojenských družin z vaší oblasti na svou desku. Pokud vaši oblast ovládáte, můžete přesunout libovolný počet vojenských družin ze své desky do vaší oblasti.

☛ Pokud jste Občanem, Kancléř vám musí dát k přesunu vojenských družin z vaší oblasti na vaši desku svolení.

☛ Pokud jste hráčem na straně Říše a jiný hráč na straně Říše se nachází ve vaší oblasti, můžete mu libovolný počet vojenských družin dát, nebo si od něj můžete libovolný počet vojenských družin vzít. Obě tyto akce vyžadují svolení protistrany.

### 6.6 NABÍDKA OBČANSTVÍ

**6.6.1 Nabídka.** Pokud vlastníte Žezlo moci, můžete kterémukoli Vyhnanci (včetně sebe) nabídnout občanství. Musíte mu nabídnout přesně jednu relikvii z Říšského relikviáře a můžete také vyjednat závaznou výměnu libovolného počtu přízně, tajemství, praporců a relikvií, které nepochází z Relikviáře. Můžete ho nechat se podívat na jakoukoli relikvii v Říšském relikviáři.

**6.6.2 Přijmutí.** Pokud Vyhnanec přijme nabídku, učiní následující:

- Otočí svou desku na stranu Občana.
- Nahradí všechny vojenské družiny své barvy (na své desce a na mapě) fialovými družinami. (Pokud jich není dostatek, Vyhnanec si zvolí, které nahradí a které pouze odstraní.)
- Odhodí svou odhalenou vizi, pokud nějakou má.
- Otočí titul Přísežníka na stranu Přísežník, pokud je právě jeho držitelem a titul se nachází na straně Uzurpátor.
- Ukončí fázi Činů, pokud je právě na tahu.
- Doplní si své zásoby do plného stavu.

Vlastník Žezla moci a čerstvý Občan si vzájemně předají vše, co si slíbili (6.6.1). Kancléř získá nově odhalený povinný modifikátor akce z Relikviáře.

**6.6.3 Hráči na straně Říše.** Občané a Kancléř jsou hráči na straně Říše. Každý takový hráč ovládá každou oblast, v níž se nachází alespoň jedna říšská (fialová) vojenská družina.

## SHRNUTÍ PRAVIDEL ŘÍŠE

☛ Symbolem Kancléře jsou označena pravidla hráčů na straně Říše v jednotlivých částech pravidel. S Občany se mění pravidla v několika směrech.

**2.11 Kancléř je vždy držitelem titulu Přísežníka při splnění podmínky Přísežníka nadulády, avšak všichni hráči na straně Říše sdílí jeho schopnost.**

**4.3.3 Ve fázi Odpočinku si Občan doplňuje stav zásob na pole shodující se se stavem zásob Kancléře.**

**5.5 Hráči na straně Říše si mohou navzájem pomáhat při obraně (5.5.1) používáním bitevních plánů (5.5.3) a poskytováním vojenských družin (5.5.4). Občané mohou provést tažení proti Kancléři nebo jiným Občanům. Cílem takových tažení mohou být dokonce oblasti ovládané Říší, avšak při takových taženích nejsou útočící Občané považováni za hráče na straně Říše (5.5.1). O ztrátách Říše rozhoduje Kancléř (5.5.6, 5.5.7.1).**

**6.5 Přesouvání družin na desku hráče vyžaduje svolení Kancléře. Hráči na straně Říše si mohou vzájemně dávat nebo brát vojenské družiny ze svých desek.**

### 6.7 VYHNÁNÍ OBČANA

Pokud vlastníte Žezlo moci, můžete poslat jiného Občana do vyhnanství tím, že mu dáte pět přízní. Počet předané přízně se mění podle následujících pravidel:

Pokud je Občan Přísežníkem nebo vlastní Přízeň lidu, musíte mu dát o jednu přízeň více. Pokud platí obojí, musíte mu dát o dvě přízně více.

Pokud jste sami Přísežníkem nebo vlastníte Přízeň lidu, dáte mu o jednu přízeň méně. Pokud platí obojí, dáte mu o dvě přízně méně.

Vyhnaný Občan učiní následující:

- Otočí svou desku na stranu Vyhnance.
- Nahradí všechny vojenské družiny na své desce vojenskými družinami své barvy.
- Doplní si své zásoby do plného stavu.

### 6.8 VYHNÁNÍ SEBE SAMA

Pokud jste Občanem, můžete vyhnat sami sebe tím, že předáte hráči vlastnictví Žezlo moci tolik přízně, kolik máte vojenských družin a tajemství na své desce a na všech kartách obyvatel, relikvií a staveb. Pokud vlastníte Žezlo moci vy, nemůžete se poslat do vyhnanství.

Pokud vyženete sami sebe, učinite následující:

- Otočte svou desku na stranu Vyhnance.
- Nahraďte všechny vojenské družiny na své desce družinami své barvy.
- Doplněte si své zásoby do plného stavu.
- Ukončete fázi Činů.



Všechny odhalené karty včetně odhalených oblastí, nezakrytých polí v Říšském reliквиári a titulu Přísežníka poskytují schopnosti.

## 7.1 POUŽÍVÁNÍ SCHOPNOSTÍ

**7.1.1 Přístup ke schopnosti.** Schopnost karty můžete použít pouze v případě, že kartu ovládáte, nebo pokud se vaše figura nachází v oblasti s touto kartou. Oblasti popisují, jakým způsobem lze využít jejich schopnosti. Kancléř vždy disponuje povinnými schopnostmi nezakrytých polí v Říšském reliквиári (2.3) a držitel titulu Přísežníka (2.11) vždy disponuje svou povinnou schopností.

**7.1.2 Cena.** Za použití schopnosti je nutné zaplatit její cenu, pokud je uvedena. Obyvatelé, relikvie a stavby mají cenu uvedenou ve své stuze. Cena schopnosti oblastí a vize Spiknutí je uvedena v rámci popisu schopnosti. Cena může zahrnovat také otočení žetonu tajemství lícem dolů.



Položte sem jednu přízeň.



Položte sem jedno tajemství.



Spalte jednu přízeň (vraťte ji do společné banky).



Spalte jedno tajemství (vraťte je do společné banky).

Na kartu nemůžete položit přízeň ani tajemství, pokud na ní již nějaká přízeň nebo tajemství leží. Pokud platíte cenu mimo svůj tah, okamžitě přesuňte přízeň do odpovídající banky přízně a tajemství otočte lícem dolů a ponechte si je na své desce. Lícem dolů otočená tajemství nemohou být umístěna na kartu ani spálena při placení.

**7.1.3 Použití.** Pokud používáte nějakou schopnost, musíte ji vyhodnotit v nejvyšší možné míře s výjimkou částí, které říkají, že „můžete“.

**7.1.4 Trvalé schopnosti.** Schopnost v rámečku ohraničeném tlustou černou stuhou ovlivňuje všechny hráče, které karta popisuje, bez ohledu na jejich přístup k této schopnosti (7.1.1). Účinkuje během akce, kterou tím upravuje (7.4), nebo v době, kterou popisuje. (Většina jich odkazuje na „hráče“, avšak trvalé schopnosti vřhradních rádců odkazují na hráče, jenž má takovou kartu mezi svými rádci.)

## 7.2 ŠTÍTKY S OMEZENÍMI

Tato omezení platí pouze pro karty vyložené lícem nahoru (nikoli lícem dolů).

**7.2.1 Pouze v oblasti/pouze jako rádce.** Karty s ikonou omezení stromu mohou být zahrány, přesunuty nebo prohozeny pouze do oblasti. Karty s ikonou omezení osoby mohou být zahrány, přesunuty nebo prohozeny pouze jako hráčovi rádci.



**7.2.2 Uzamčená.** Karty s ikonou omezení řetězu mohou být pouze zahrány, nelze je žádným způsobem odhodit, přesunout ani prohodit. Výjimka nastává při zápisu do Kroniky (8).



## 7.3 SAMOSTATNÉ SCHOPNOSTI

Ve hře se vyskytují čtyři samostatné schopnosti.

**7.3.1 Procitnutí.** Schopnosti začínající slovem „**PROCITNUTÍ:**“ se spouštějí ve vaší fázi Procitnutí (6.1), každá jednou. (V praxi jsou všechny tyto schopnosti povinné s výjimkou přijetí přízně nebo tajemství [4.1.4].)

**7.3.2 Akce.** Schopnosti začínající slovem „**AKCE:**“ můžete použít během své fáze Činů.

**7.3.3 Při zahrání.** Schopnosti začínající slovy „**PŘI ZAHRÁNÍ**“ musíte použít, když kartu zahrajete lícem nahoru (5.1.4). (Před vyhodnocením takovéto schopnosti však nejprve získajte přízeň za zahrání karty do oblasti a vyhodnoťte modifikátory a schopnosti domovské oblasti.)

**7.3.4 Odpočinek.** Schopnosti začínající slovem „**ODPOČINEK:**“ můžete

použít na konci své fáze Odpočinku (4.3.5), každou nejvýše jednou.

## 7.4 MODIFIKÁTORY HLAVNÍCH AKCÍ

Modifikátor – ikona připnutá k rámečku schopnosti – je uplatněn na začátku hlavní akce, kterou upravuje. K úpravě dané akce můžete použít více modifikátorů v libovolném pořadí.

**7.4.1 Obvykle jsou volitelné.** Můžete si vybrat, zda modifikátor použijete, či nikoli, pokud přímo neříká, že „musíte“ nebo „nemůžete“.

**7.4.2 Na jedno použití.** Použitý modifikátor upravuje pouze vaši aktuální hlavní akci (nikoli ty pozdější) a upravuje ji pouze jednou (nikoli vícekrát). (Němčéně modifikátor, za nějž není zapotřebí platit, můžete použít vícekrát v jednom tahu k úpravě různých akcí.)

**7.4.3 Nelze odhodit aktivní modifikátory.** Modifikátor nemůže být odhozen při provádění hlavní akce, kterou právě modifikuje.

## 7.5 BITEVNÍ PLÁNY

Bitevní plány jsou modifikátory tažení (7.4), jejichž ikona je uzavřena v rámečku ve tvaru koruny. Platí pro ně odlišná pravidla. Rámečky schopností s červeným pozadím označují bitevní plány určené pro útočníka, schopnosti s modrým pozadím jsou určeny pro obránce a pozadí s barevným přechodem pro jakoukoli stranu.

**7.5.1 Dodatečné omezení jejich použití.** Můžete použít pouze bitevní plány, které ovládáte (nikoli takové, které se nacházejí v oblasti, v níž se nachází vaše figura, ale vy ji přitom neovládáte).

**7.5.2 Rozdílné načasování.** Bitevní plány jsou použity při tažení v kroku Použijte bitevní plány (5.5.3), nikoli na jeho začátku (7.4).

**7.5.3 Placení bez omezení.** Za bitevní plán můžete zaplatit i v případě, že na něm již přízeň nebo tajemství leží. (Stále jej však můžete použít jen jednou za akci.)

**7.5.4 Ikonografie.** Mnoho bitevních plánů přidává (+) nebo odebírá (-) útočné kostky nebo obranné kostky . Bitevní plány se symbolem ± mohou uvedený typ kostek jak přidat, tak odebrat.

## 7.6 SCHOPNOSTI ZASLUHUJÍCÍ POZORNOST

**7.6.1 Vynucené občanství.** Některé schopnosti (např. Dávno ztracený dědic) mohou z Vyhnanců učinit Občany (6.6.2), aniž jim bylo nabídnuto občanství (6.6.1).

**7.6.2 Cestování zdarma.** Schopnosti, které říkají „bez spotřebování zásob“, ignorují cestovní výdaje (5.6.1) včetně dodatečných poplatků (např. když cestujete z oblasti Okouzlující údolí).

**7.6.3 Závazné sliby.** Některé schopnosti (např. Drátenický trh) umožňují hráči vyjednat závazná ujednání. Zúčastnění hráči si mohou slíbit, že udělají některou z věcí, které schopnost uvádí; jakmile se domluví, musí tak učinit, pokud jsou toho schopni. Kromě těchto schopností a nabídky občanství (6.6) nejsou sliby závazné (9.6). Oblast Soudní dvůr umožňuje učinit závazné sliby týkající se budoucích akcí včetně důsledků v případě, že jsou porušeny; pokud není jasné, zda je či není takový slib porušen, rozhodněte o tom hodem mincí.

**7.6.4 Limit počtu rádců.** Některé schopnosti (např. Zabiják) uvádějí, že hráč, který k nim má přístup, může mít pouze jednoho nebo dva rádce. Pokud zahrajete kartu, která snižuje váš limit počtu rádců, musíte odhodit takový počet nadbytečných rádců, abyste tento limit splnili. Pokud máte více karet s takovým limitem, váš limit rádců je určen tou, která uvádí nejnižší počet. (Nesčítají se.)

**7.6.5 Koruna banditů.** Prostřednictvím této relikvie zacházíte s bandity (2.8.3) jako se svými vojenskými družinami. Ovládáte oblasti, na nichž nejsou fyzicky přítomné žádné vojenské družiny, můžete přesunout poslední vojenskou družinu ze své oblasti (6.5), a pokud je oblast cílem tažení, můžete její bandity přidat k bráncům se vojsku (nebo můžete přidat příslušné bandity ke svému útočícímu vojsku použitím karet jako např. Kapitáni), avšak bandité nemohou být zabiti, přesunuti ani obětováni (například za hození lebky , při určování ztrát, ani spuštěním Tyrana či Prokletého kotle).



Na konci partie provede její vítěz popořadě následující kroky.

## 8.1 SLIB PŘÍSAHY

**Pokud jste zvítězili pouze díky vízi**, vyberte vítězný záměr Přísežníka shodující se s vítězným záměrem této vize.

**Pokud jste zvítězili jakýmkoli jiným způsobem** nebo více způsoby, vyberte libovolný vítězný záměr s výjimkou toho, který byl použit v právě skončené partii.

Destičku vybraného vítězného záměru vložte do Schránky světa.

## 8.2 NABÍDKA OBČANSTVÍ

**Pokud jste Vyhnanecem**, nejprve otočte všechny desky Občanů (včetně těch v krabici) na stranu Vyhnance. Poté můžete nabídnout občanství kterémukoli jinému Vyhnanci s výjimkou těch, z nichž se právě Vyhnanec stali. Ignorujte běžná pravidla pro nabídku občanství (6.6.1). Každý Vyhnanec, který vaši nabídku přijme, otočí svou desku na stranu Občana a v každé oblasti, kterou ovládá, nahradí všechny své vojenské družiny právě jednou z vašich vojenských družin.

## 8.3 UKLÍDTE MAPU A POSTAVTE STAVBY

Provedte popořadě následující kroky:

**8.3.1** Pokud jste Kancléřem nebo Občanem, můžete postavit nebo opravit jednu stavbu: V libovolné oblasti, kterou ovládáte a v níž se dosud nenachází žádná stavba, nahraďte libovolnou kartu obyvatele kartou neporušené stavby s odpovídajícím symbolem. Kartu stavby vezměte z Archivu, nahrazeného obyvatele vraťte do balíčku světa. Nebo můžete v oblasti, kterou ovládáte, otočit jednu kartu stavby ze zničené na neporušenou stranu.

**8.3.2** Odstraňte všechny oblasti na mapě s výjimkou těch, které ovládáte, a těch s neporušenými stavbami. Odstraněné karty oblastí zamíchejte do jejich společného balíčku. Z každé odstraněné oblasti odhoďte karty obyvatel do libovolného odhazovacího balíčku, karty relikvií vraťte do balíčku relikvií a karty zničených stavb vraťte zpět do Archivu.

**8.3.3** V oblastech, které neovládáte, otočte všechny neporušené stavby na jejich zničenou stranu (bez symbolu). Z každé oblasti, kde jste takto zničili alespoň jednu stavbu, odhoďte všechny její karty obyvatel. Odložte stranou všechny oblasti se zničenými stavbami spolu s jejich přidruženými zničenými stavbami, obyvateli a relikviemi. Seřadte je od horní pozice v Domovině po spodní pozici v Odlehlých končinách.

**8.3.4** Odstraňte z mapy všechny figury, přízně, tajemství a vojenské družiny.

**8.3.5** Zaplňte prázdná místa oblastí přesunem oblastí spolu s jejich obyvateli, neporušenými stavbami a relikviemi následujícím způsobem:

1. Prázdná místa v Domovině zaplňte oblastmi Domoviny jejich posunem směrem nahoru, následně oblastmi z Provincií v pořadí shora dolů a nakonec případně oblastmi z Odlehlých končin v pořadí shora dolů.
2. Prázdná místa v Provinciích zaplňte oblastmi Provincií jejich posunem směrem nahoru a následně oblastmi z Odlehlých končin v pořadí shora dolů.
3. Prázdná místa v Odlehlých končinách zaplňte oblastmi Odlehlých končin jejich posunem směrem nahoru.
4. Zaplňte prázdná místa v Odlehlých končinách zdola nahoru oblastmi se zničenými stavbami, které jste odložili stranou. Začněte s oblastmi zespodu hromádky a postupujte nahoru. (Povšimněte si, že zde se doplňování provádí v opačném pořadí.)
5. Zaplňte prázdná místa v Provinciích postupem popsáním v kroku 4.
6. Zaplňte prázdná místa lícem dolů otočenými oblastmi z balíčku

oblastí.

7. V krajích, kde nejsou žádné odhalené oblasti, odhalte horní oblast.

## 8.4 PŘIDEJTE ŠEST KARET DO BALÍČKU SVĚTA

Určete nejčastější symbol svých rádců. Při remíze si vyberte jeden z nejčastěji zastoupených symbolů. Pokud nemáte žádného rádce, vyberte si libovolný symbol. Z Archivu si vezměte následující náhodně vybrané karty a přidejte je do balíčku světa:

- Tři karty s nejčastějším symbolem.
- Dvě karty se symbolem, jenž následuje po směru hodinových ručiček.
- Jednu kartu s dalším symbolem, jenž následuje po směru hodinových ručiček.



(Všimněte si, že se pořadí shoduje s pořadím bank přízně na mapě.)

**Pokud se v Archivu nenacházejí všechny tyto karty**, žádné karty nepřidávejte. Namísto toho upravte Archiv následujícím způsobem: Z části Archivu pro vyvlastněné karty (viz níže) vezměte všechny karty a uspořádejte je do šesti balíčků, jednoho pro každý symbol. Vezměte náhodně šest karet z balíčku, v němž je nejvíce karet, a přidejte je do balíčku světa. Každý rozříděný balíček vyvlastněných karet smíchejte s balíčkem Archivu s odpovídajícím symbolem.

## 8.5 ODSTRANĚTE ŠEST KARET DO VYVLASTNĚNÝCH KARET

Dejte stranou všech pět vizí (včetně Spiknutí). Zamíchejte dohromady všechny odhazovací balíčky na mapě společně se všemi rádci poražených hráčů. Vezměte náhodně šest karet z tohoto balíčku a vložte je do části Archivu pro vyvlastněné karty, aniž byste se na ně podívali.

## 8.6 UKLÍDTE RELIKVIE

**8.6.1** Žezlo moci vložte do Schránky světa. Všechny relikvie poražených hráčů vraťte do balíčku relikvií a zamíchejte je.

**8.6.2** Do každé odhalené oblasti, v níž je méně karet relikvií, než je počet ikon „R“ uvedený ve výzvě při odhalení (2.8.2), doberte a položte tolik relikvií otočených lícem dolů, aby se jejich počet shodoval s počtem ikon „R“.

**8.6.3** Zamíchejte dohromady všechny relikvie vítěze s relikviemi z Relikviáře. Položte je navrch balíčku relikvií.

## 8.7 ULOŽTE MAPU A DESKY

**8.7.1** Shromážděte všechny karty každé oblasti a položte je na příslušnou kartu oblasti. Poté na sebe poskládejte karty oblastí se všemi jejich kartami tak, aby spodní oblast Odlehlých končin byla vespod a horní oblast Domoviny byla navrchu. Tuto hromádku karet vložte do Schránky světa.

**8.7.2** Desky hráčů vložte do krabice, přičemž zachovejte jejich aktuální stranu Vyhnance nebo Občana.

## 8.8 PŘESTAVTE BALÍČEK SVĚTA

Smíchejte všechny karty obyvatel, které zůstaly ve hře, do jednoho balíčku, a poté přestavte balíček světa následujícím způsobem:

- Z balíčku nejprve vezměte 10 **KARET OBYVATEL** otočených lícem dolů, zamíchejte je spolu se 2 náhodnými **KARTAMI VÍZÍ** a vytvořte tak balíček 12 karet.
- Následně z balíčku vezměte 15 **KARET OBYVATEL** otočených lícem dolů, zamíchejte je spolu se 3 zbylými **KARTAMI VÍZÍ** a vytvořte tak balíček 18 karet.
- První balíček s 12 kartami položte na druhý balíček s 18 kartami a dospod tohoto nového balíčku umístěte zbývající **KARTY OBYVATEL**.

Umístěte balíček světa za oddělovač Balíček světa v Archivu.

## 9.1 VÝKLAD PRAVIDEL

Pravidla vykládejte doslovně. Neodvozujte si pravidla, která nejsou popsána, i když existují podobná pravidla.

Text psaný *kurzívou* je připomínkou nebo vysvětlením. Normálně psaný text, na který připomínka psaná *kurzívou* odkazuje, je jí nadřazený.

Zákon je nadřazený Průvodci hrou a přehledům pravidel (*desky hráčů, Přehled postupu při tažení atd.*) s výjimkou přehledu Charakteristiky oblastí. Schopnosti (7) mohou přidat nové akce a spouštět účinky nad rámec těch, které jsou popsány v Zákoně, ale řídí se pojmy popsány v glosáři. (*Například když použijete schopnost, která vám umožní něco vyměnit, musíte postupovat podle definice pojmu „Vyměnit“ v glosáři.*)

## 9.2 „MUSÍTE“, „POKUD JE TO MOŽNÉ“, „NEMŮŽETE“ A „IGNORUJTE“

Pravidla s „musíte“ mají přednost před ostatními pravidly. Pravidla s „nemůžete“ mají přednost před ostatními pravidly, dokonce i před pravidly s „musíte“. Pravidla s „ignorujte“ mají přednost před pravidly s „musíte“ a „nemůžete“, pokud jsou tato pravidla přímo vyjmenována. (*Například musíte odhodit rádce, pokud zahrájete nového, a tím přesáhnete limit počtu rádců, avšak karta Krysař říká, že máte tento limit ignorovat, čímž nahrazuje základní pravidlo. Podobně karta oblasti Úzký průsmyk říká, že musíte cestovat určitým způsobem, ale pobřežní oblasti říkají, že máte ignorovat schopnost Úzkého průsmyku.*)

Pokud pravidlo s „musíte“ říká také „pokud je to možné“, musíte je splnit, pokud můžete. Ovšem pokud nemůžete, splnit je nemusíte a nejste za to nijak penalizováni. (*Například pokud máte kartu Tyan, můžete stále cestovat do oblastí, v nichž se nenacházejí žádné vojenské družiny.*)

## 9.3 LIMIT POČTU HERNÍCH KOMPONENT

Počet všech herních komponent s výjimkou žetonů tajemství a kostek je ve hře omezen. Pokud jste vyzváni, abyste získali nebo si vzali herní komponentu, ale v zásobě není dostatek daných komponent, získejte nebo vezměte si jich tolik, kolik je možné. V bankách a na deskách se může nacházet libovolný počet herních komponent, pokud není určeno jinak.

## 9.4 VEŘEJNÉ A NEVEŘEJNÉ INFORMACE

Následující informace jsou **neveřejné**: lícová strana karet ve všech odhazovacích balíčcích, počet karet v balíčku světa, rubová strana karet v balíčku světa s výjimkou vrchní karty a lícová strana všech karet, které jsou lícem dolů. Hráč, jenž má skrytého rádce, se na něj může kdykoli podívat a může dovolit jinému hráči, aby se na něj podíval. Hráči mohou o neveřejných informacích diskutovat a také lhát. Všechny ostatní informace jsou **veřejné**. (*To zahrnuje rubové strany karet a počet karet v odhazovacích balíčcích, množství přízně a tajemství a počty vojenských družin na deskách. Ne, nelze pod stolem vyměnit jednoho skrytého rádce za jiného ani jinak zaměňovat, který je který.*)

## 9.5 ŽÁDNÉ NADBYTEČNÉ ZTRÁTY

Nesmíte umístit, spálit nebo obětovat více zdrojů – např. přízeň, tajemství a vojenské družiny –, než vám ukládají náklady nebo požadavky.

## 9.6 ŽÁDNÉ NADBYTEČNÉ ZÁVAZNÉ SLIBY

Doporučujeme ve hře využívat vyjednávání a sliby, dokonce i pokud se jedná o sliby do budoucích partií. Tyto sliby však nejsou závazné s výjimkou nabídky občanství (6.6) a schopností, které říkají, že jsou „závazné“ (7.6.3).

**Bandité:** Viz 2.8.3. (*Bandité nejsou vojenské družiny!*)

**Cestovní výdaje:** Viz 5.6.1. Některé schopnosti (7.6.2) je umožňují ignorovat.

**Dát:** Stejně jako vzít, ale opačným směrem. (*Schopnosti, které brání hráčům si něco vzít, jim nebrání něco dát!*)

**Dobrat:** Vezměte si karty z vrchu určeného zdroje pro dobrání karet.

**Hráč na straně Říše:** Kancléř je vždy takovým hráčem. Občan je jím vždy s výjimkou některých tažení (5.5.1).

**Nepřítel:** Pokud jste Kancléř nebo Občan, je jím jakýkoli Vyhanec. Pokud jste Vyhanec nebo Občan, který však aktuálně není hráčem na straně Říše při některých taženích (5.5.1), je jím kterýkoli jiný hráč. Bandité jsou nepřátelé všech hráčů a naopak.

**Obětovat:** Rozhodnete se zabít své vlastní vojenské družiny.

**Odhalená/skrytá:** Karta lícem nahoru/dolů.

**Odhalit:** Ukažte všem hráčům lícovou stranu určené karty.

**Odhodit:** Odhodte požadované karty v pořadí dle vaší volby lícem dolů navrch odhazovacího balíčku v Provinciích, pokud se vaše figura nachází v Domovině, navrch odhazovacího balíčku v Odlehlých končinách, pokud se vaše figura nachází v Provinciích, nebo navrch odhazovacího balíčku v Domovině, pokud se vaše figura nachází v Odlehlých končinách. Pokud odhazujete kartu z kraje, v němž se nenachází vaše figura, odhodte ji výše uvedeným způsobem podle kraje, v němž se karta nachází. Okamžitě přešuněte všechny přízeň z odhozené karty do odpovídající banky přízně. Všechna tajemství otočte lícem dolů a přešuněte na desku hráče, který akci vyvolal.

**Odpovídající:** Má stejný symbol. (*Ignorujte karty, které nemají žádný symbol.*)

**Ovládat:** Hráč ovládá každou odhalenou oblast, v níž se nachází některá z jeho vojenských družin. Ovládá všechny karty v jím ovládané oblasti. Ovládá všechny své rádce. Bandité ovládají všechny odhalené oblasti, ve kterých se nenacházejí žádné vojenské družiny.

**Po/Poté:** Bezprostředně následující – nic se nestane mezi tím.

**Podívat se:** Podíváte se na lícovou stranu určené karty.

**Prohodit:** Jednu herní komponentu přemístíte na místo druhé a naopak.

**Přesunout:** Změňte umístění určené herní komponenty při dodržení daných omezení a limitů (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

**Rádce:** Viz 2.2.2.

**Soukromá banka:** Viz 2.2.3.

**Spálit:** Do společné banky přešuněte přízeň nebo tajemství ze své desky, nebo, pokud jste k tomu vyzváni, z jiného místa.

**Společná banka:** Viz 2.1.7.

**Uchvátit:** Vztít si jakýmkoli způsobem s výjimkou vykoupení. Viz 2.5.3.

**Uzamčené:** Viz 7.2.2.

**Váš nepřítel:** Pokud jste útočníkem, je jím obránce a jeho spojenci (5.5.2). Pokud jste obráncem, je jím útočník.

**Vaše oblast/kraj:** Oblast/kraj, v níž se nachází vaše figura.

**Vojsko:** Pokud jste útočníkem, jsou tímto pojmem myšleny vojenské družiny na vaší desce. Pokud jste obráncem, jedná se o vojenské družiny přidáné k vaší obraně.

**Vyměnit:** Určenou herní komponentu můžete předat určenému hráči a on ji může předat vám.

**Vztít/Brát:** Přešuněte určenou přízeň nebo tajemství z desky určeného hráče na svou desku, karty jeho rádců mezi své, nebo relikvie z jeho soukromé banky, nebo určené oblasti nebo zdroje pro dobrání karet do své soukromé banky.

**Zabít:** Přešuněte vojenské družiny do soukromé banky hráče stejné barvy. (*Fialové vojenské družiny se vždy přesouvají do banky Kancléře.*)

**Zahrát:** Položte určenou kartu do oblasti, ke svým rádcům, nebo do své soukromé banky při dodržení daných omezení a limitů (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

**Získat:** Položte určenou herní komponentu na svou desku – vojenské družiny ze soukromé banky, tajemství ze společné banky, přízeň z určené banky přízně.

- Akce**  
hlavní a volné, 5–6  
upravené schopnostmi, 7.4–7.5  
vyvolané schopností AKCE, 7.3.2
- Bandité**, 2.8.3  
bitevní plány, 5.5.3  
při tažení, 5.5.1
- Bitevní plány**, 7.5  
ikony, 7.5.4  
použití při tažení, 5.5.3
- Často opomíjená pravidla, viz „Podívnosti Oathu“ na zadní straně Průvodce hrou
- Figura**  
cestování, 5.6  
zahnání při tažení, 5.5.7.III
- Karty**  
cena použití, 7.1.2  
omezení, 7.2  
ovládání, 10 (Ovládat)  
schopnosti, 7  
typy, 2.4, 2.6–2.9  
zacházení, 10  
(Dobrat, Odhodit, Přesunout, Zahrát, Prohodit)
- Limit herních komponent**, 9.3
- Limit počtu**  
v bankách a na deskách, 9.3  
karet v oblastech, 2.8.1  
rádců, 5.1.4.II
- Následník**, 3.3.1
- Nejtemnější tajemství**, viz *Praporce*  
omezení při vykoupení, 5.4.1
- Občanství**  
nabídka v průběhu partie, 6.6.1  
nabídky při zápisu do Kroniky, 8.2  
odvolání, viz *Vyhnutí Občanů*  
ovládání oblastí, 6.6.3
- Oblasti**  
cestování, 5.6  
jejich schopnosti, viz přehled *Charakteristiky oblasti*
- limit počtu karet, 2.8.1  
ovládnutí, 5.5.7.I
- Ovládnutí**  
definice, 10 (*Ovládat*)  
vítězství, 2.11, 3  
zisk tažením, 5.5.7.1
- Praporce**, 2.5  
převzetí při tažení, 5.5.7.II  
převzetí vykoupením, 5.4  
spálení přízně nebo tajemství, 2.5.3  
uchvácení, 2.5.3
- Přísežník**, 2.11  
a hod kostkou osudu, 3.3  
jeho obranná kostka, 2.11  
jeho vítězství, 3.3, 3.4  
otočení na Uzurpátora, 4.1.3  
změna vítězného záměru v Kronice, 8.1
- Přízeň**  
a Přízeň lidu, 4.1.1, 5.4.4  
spálení při tažení, 5.5.7.III  
vrácení při odpočinku, 4.3.1  
zisk obchodem, 5.3  
zisk pomocí schopnosti oblasti, 4.1.4  
zisk zahráním do oblasti, 5.1.4.I
- Přízeň lidu**, viz *Praporce*  
schopnost Procitnutí, 4.1.1
- Rádci**  
limit počtu karet, 5.1.4.II  
zahrání otočením licem nahoru, 6.1  
zahrání při hledání, 5.1.4.II
- Relikvie**  
nabídka z Relikviáře, 6.6.1  
podívání se, 6.3  
převzetí při tažení, 5.5.7.II  
umístění do odhalených oblastí, 5.6.2  
vykoupení, 5.4
- Shrnutí pravidel Říše**, 6.6
- Schopnosti**  
jejich databáze, viz [foxinthebox.cz/oath](http://foxinthebox.cz/oath)  
použití, 7.1
- povinné versus volitelné, 7.4.1  
typy, 7.3–7.6
- Sliby**, 7.6.3, 9.6
- Spiknutí**, 5.1.4.IV
- Stavby**, 2.9  
stavění a oprava, 8.3.1  
zničení, 8.3.3  
žádné shromažďování ani obchod ve zničených stavbách, 2.9
- Tajemství**  
a Nejtemnější tajemství, 5.4.4  
vrácení při Odpočinku, 4.3.2  
zisk obchodem, 5.3  
zisk pomocí schopnosti oblasti, 4.1.4
- Ukončení hry**  
hodem kostkou, 3.3  
na konci osmého kola, 3.4
- Uzurpátor**  
jeho obranné kostky, 2.11  
jeho vítězství, 3.1, 3.4  
otočení titulu, 4.1.3
- Vaše oblast**, 10 (*Vaše oblast*)
- Vize**  
tažení z balíčku světa, 5.1.2  
vítězství, 3.2, 3.4  
zahrání, 5.1.4.III–5.1.4.IV  
zvýšení ceny hledání, 5.1.1
- Vojenské družiny**  
zabití při tažení, 5.5.6  
přesouvání, 6.5  
zisk shromažďováním, 5.2
- Vyhnutí Občanů**  
při zápisu do Kroniky, 8.2  
vyhnání sebe sama, 6.8  
Žezlem moci, 6.7
- Zásoby**  
doplnění a šetření, 4.3.3–4.3.4  
spotřebování, 4.2
- Zničené stavby, viz *Stavby*

## Poděkování

**Vývoj modulu pro Tabletop Simulator:** AgentElrond

**Playtesting:** AgentElrond, Lenny Ash, Felipe Abarzúa, Brennan B., Ameya Bhandarkar, Seth Ben-Ezra a přátelé, Nick Brachmann, Luke Bridwell, Marshall Britt, Dorianne Bernier, Andy Brown, Clayton Capra, David Carter, Ted Caya, Eric Chamney, Joshua Clark Orkin (Diogenes), Hunter Donaldson, Sean Daniel a přátelé, Gates Dowd, David Dueck, George Estey, Nahvid Etedali a přátelé, Joseph Fey a přátelé, Per Fischer, Elizabeth Flaherty, Gabriel Gohier-Roy, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Matt Hesby, Zig Hooker, Kevin Hulse, Pati Hyun, Matthew A. Jonassaint, Gabor Kiss, Ashley Kronebusch, Patrick Leder, J.C. Lumsargis, Graham MacDonald, Andy Mesa, Adam Moeller, Jon Mott, Kezia Neal, Nathaniel Olin, Christian A. Orozco, Steve Owen, Christopher J.P. Smith, Grayson Page, Ryan Palfreyman, Nathaniel Pick, Nick Pilaitis a přátelé, Matthew Rohn, Chip Roush, Jason Saastad, Guerric Samples, Thorsten Schleier, Ryan Schneider, Jake Sibley, Erik Smith a přátelé, Non-Breaking Space, Logan Sullivan, C.J. Thompson, Chas Threlkeld, Blake Wehrle, Cole Wehrle, Drew Wehrle, James Wright, Joshua Yearsley, Akshith Yellapragada, Joean Yun a mnoho dalších!

**Kampaň na Kickstarteru:** Marshall Britt (3D modely), Gates Dowd (marketing), Pati Hyun (grafika a 3D modely), Ed Linder (video o pravidlech), Josiah Simpson (namluvení videa), Caryl Tan (podpora, úvodní video), Cati Wehrle (namluvení videa), Cole Wehrle (texty) a Joshua Yearsley (úpravy)

**Design hry:** Cole Wehrle

**Ilustrace:** Kyle Ferrin

**Úprava:** Joshua Yearsley

**Grafický design:** Pati Hyun (vedoucí), Nick Brachmann, Kyle Ferrin, Cole Wehrle a Joshua Yearsley

**Vývoj:** Nick Brachmann, Cole Wehrle a Joshua Yearsley

**Úprava textu a korektury:** Rachel Lapidow

*Cole věnuje tuto hru svým rodičům, kteří ho naučili tolik o světě, a své dceři Nell, která se už teď ráda učí.*

*Kyle věnuje tuto hru svým dětem, které to všechno jednoho dne pochopí. Tím si je jistý.*

**České vydání:** FOX IN THE BOX, web: [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz),

e-mail: [info@foxinthebox.cz](mailto:info@foxinthebox.cz)

**Překlad:** Miroslav Štrobl **Korektury:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Petr Pospíšil, Ondřej Kurka, David Hanáček

**Grafické úpravy a sazba:** David Hanáček

