

# Oath

## Průvodce hrou



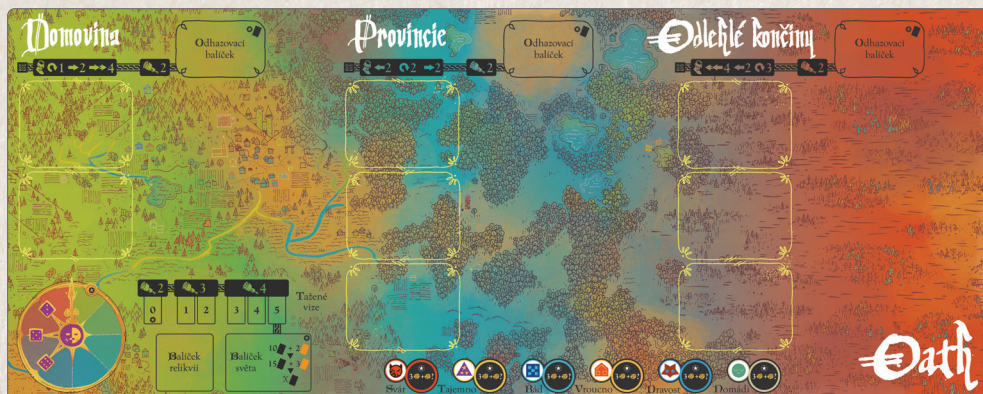
### ZDE ZAČNĚTE

#### Obsah

Co se skrývá v krabici? .....	2	Komentovaný tah – Modrý Vyhnanec...22	
Jak se naučit vysvětlit Oath?.....	5	Komentovaný tah – Žlutý Vyhnanec .....	24
Jak se Oath naučit teď hned?.....	5	Několik dalších pravidel .....	26
Příprava první partie.....	6	Otázky na pravidla .....	29
Kým jste a jak zvítězíte? .....	8	Zakončení vaší první partie .....	29
Základní rysy hry.....	10	Příprava na další partie .....	30
Akce .....	12	Dohoda ve skupině .....	31
Komentovaný tah – Kancléř.....	18	Podivnosti Oathu.....	32
Komentovaný tah – Červený Vyhnanec .	20		

# Co se skrývá v krabici

Vítejte v Oathu! Všechny karty uvedené v následujících odstavcích jsou zabalené v jednotlivých balíčcích, které prozatím neotvírejte! Některé z nich otevřete během přípravy hry, některé až po vaší první partii.



## MAPA

Na mapě této země se může nacházet mnoho karet oblastí a obyvatel, balíčků karet, různých stupnic a bank, z nichž si v průběhu hry budete brát žetony přízně.



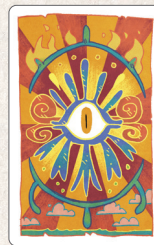
### 23 KARET OBLASTÍ

Oblasti jsou místa na mapě, do nichž budete cestovat a o něž budete při taženích usilovat.



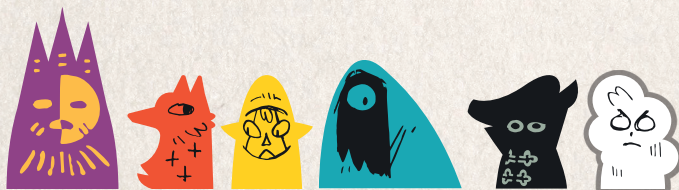
### 198 KARET OBYVATEL

Tyto karty představují lid, místa a myšlenky země.



### 5 KARET VIZÍ

Vize nabízí rychlou cestu k ovládnutí země. Můžete zvítězit naplněním jedné z nich.



### 6 FIGUR, KAŽDÁ ODLIŠNÉ BARVY

Vaše figura představuje postavu, za kterou hrajete. Cestuje z oblasti do oblasti, kde shromažďuje vojenské družiny, obchodem získává přízeň nebo tajemství nebo vede tažení proti svým nepřítelům.



### 36 ŽETONŮ PŘÍZNĚ

Přízeň představuje váš vliv u jednotlivých obyvatel této země.



### 20 ŽETONŮ TAJEMSTVÍ

Tajemství představují vaše znalosti dávných pravd a dobře zaobalovaných lží.



### 94 VOJENSKÝCH DRUŽIN 24 FIALOVÝCH, PO 14 OD KAŽDÉ DALŠÍ BARVY

Vojenské družiny jsou vašimi loajálními spojenci, s jejichž pomocí povedete tažení proti svým nepřítelům s cílem ovládnout oblasti na mapě.



### 10 ÚTOČNÝCH KOSTEK, 6 OBRAN- NÝCH KOSTEK, 1 KOSTKA OSUDU A 8 UKAZATELŮ

Kostky rozhodují o osudu nejistých akcí a ukazatele zaznamenávají stav hry. Počet kostek není omezen jejich množstvím v krabici.



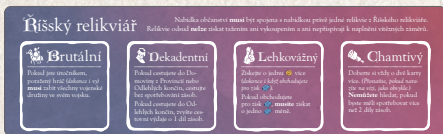
## DESKA KANCLĚŘE (OBOUSTRANNÁ)

Jeden z hráčů bude Kancléřem, vládcem země, který doufá, že si udrží svou moc a svůj úřad předá svým potomkům.



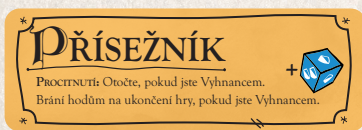
## KARTA RELIKVIE ŽEZLO MOCI

Kancléř vlastní na začátku hry tuto relikvii, jež mu dává moc jmenovat Vyhnance Občanem nebo Občana vyhnat.



## DESKA ŘÍŠSKÉHO RELIKVIÁŘE (OBOUSTRANNÁ)

V Říšském reliquiáři je uchováváno nemálo relikvií a ten, kdo právě vlastní Žezlo moci, musí jednu z nich přislíbit Vyhnanci, pokud mu nabízí Občanství.



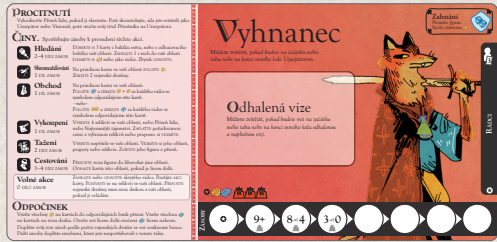
## TITUL PŘÍSEŽNÍKA (OBOUSTRANNÝ)

Držitelem tohoto titulu je hráč, jenž právě naplňuje vítězný záměr Přísežníka (uvedený níže). Udržet si jej dostatečně dlouho je jednou z cest k vítězství.



## 4 DESTIČKY VÍTĚZNÝCH ZÁMĚŘŮ (OBOUSTRANNĚ)

Pro každou partii je určený jeden vítězný záměr Přísežníka a jeden vítězný záměr Následníka. Na těchto destičkách jsou uvedeny obě tyto možnosti vítězství.



## 5 DESEK HRÁČŮ (OBOUSTRANNÝCH)

Ostatní hráči začínají jako Vyhnanci, vůdci podmaněného lidu, kteří se snaží znovu získat své místo ve společnosti. V průběhu hry se mohou stát Občany a tím otočit svou desku.



## 20 KARET RELIKVIÍ

Relikvie jsou ztracenými artefakty, které můžete získat do své moci tím, že požádáte o pomoc pár spřízněných duší a že se podělíte o pár tajemství. Poskytnutí úžasné schopnosti a přispívají k některým možnostem vítězství.



## PRAPOREC NEJTEMNĚJŠÍHO TAJEMSTVÍ

Tento praporec představuje vaši tajemnou auru, která dokáže kdekoho zaujmout a svést. Umožňuje vám snadněji hledat víze a přesvědčovat obyvatele o vašem nároku vládnout.



## PRAPOREC PŘÍZNĚ LIDU (OBOUSTRANNÝ)

Tento praporec představuje širokou podporu celé země v naplnění vašeho vítězného záměru. Umožňuje vám hrát a odhazovat karty obyvatel mnohem pružněji.



## 6 KARET STAVEB (OBOUSTRANNÝCH)

Na konci každé partie může vítěz postavit jednu stavbu a některé jiné stavby na mapě může naopak zničit (otočením jejich karty).



## 2 PŘEHLEDY PRAVIDEL (OBOUSTRANNÉ)

Tyto přehledy popisují anatomii karet, schopnosti oblastí a shrnují postup při akci tažení.



## 8 ŽETONŮ PĚTI TAJEMSTVÍ

Každý z těchto žetonů představuje pět žetonů tajemství, jejichž počet není omezen jejich množstvím v krabici.



## 1 SHRNUTÍ ZÁPISU DO KRONIKY (OBOUSTRANNÉ)

Tento přehled vám pomůže uklidit hru po jejím dohrání a uložit stav světa pro vaši další partii.



## 1 SCHRÁNKA SVĚTA

Tuto krabičku použijete k uložení karet, které na mapě zůstanou na konci vaší partie.



## 8 ODDĚLOVAČŮ ARCHIVU

Tyto oddělovače použijte k rozřídění karet do menší části krabice po skončení každé partie.

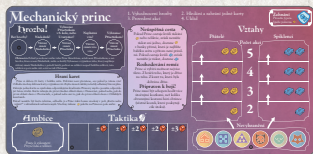


## 10 ŽETONŮ BANDITŮ (OBOUSTRANNÝCH)

Tyto žetony můžete volitelně umístit na karty prázdných oblastí, abyste nezapomněli na zde přítomné bandity (strana 27).

# HERNÍ KOMPONENTY MECHANICKÉHO PRINCE

Mechanický princ je automatický hráč, kterého doporučujeme používat až po odehrání několika standardních partií v situaci, kdy budete hrát v jednom nebo dvou hráčích. Chcete-li se dozvědět více, přečtěte si přehled pravidel pro Mechanického prince.



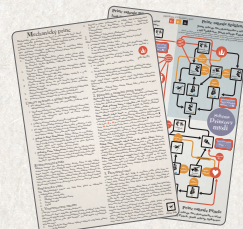
## 1 DESKA MECHANICKÉHO PRINCE A 1 DESKA PRINCOVA RELIKVIÁŘE

Tyto desky jsou zadními stranami desky Kancléře a desky Říšského relikviáře.



## 10 ŽETONŮ (OBOUSTRANNÝCH)

Jedná se o zadní strany žetonů banditů.



## 1 PŘEHLED PRAVIDEL PRO PRINCE A 1 SCHÉMA PRINCOVY MYSLI

Schéma Princovy mysli se nachází na zadní straně Shrnutí zápisu do Kroniky.



# Jak se naučit vysvětlit Oath?

**Pokud se učíte Oath ještě předtím, než k němu zasednete se svou herní skupinou, existuje více způsobů, jak do něj proniknout. Záleží jen na tom, jaký z nich vám vyhovuje.**

Pokud se hry rádi učíte postupně a za pomoci příkladů, přečtěte si tuto příručku. Hrajete-li převážně hry jako *Osadníci z Katanu* nebo *Pandemic*, tento průvodce je určen právě vám.

Pokud se hry rádi učíte podle striktních doslovných pravidel, přečtěte si *Zákon Oathu*. Je to hutná příručka s minimem ilustrací a bez příkladů, takže pro někoho může být její první přečtení velmi obtížné. Vyhledáváte-li však hry jako *Studená válka* nebo tituly ze série *18XX*, je *Zákon Oathu* přesně pro vás.

Pokud se hry rádi učíte za pochodu, připravte hru podle instrukcí na kartách a postupujte podle komentovaných tahů v této příručce, jak vás navádí kapitola „Jak se Oath naučit teď hned?“ níže. Ať už se hru učíte z této příručky, nebo ze *Zákona Oathu*, důrazně vám doporučujeme prostudovat si komentované tahy nebo si je nejlépe rovnou i odehrát!

## TIPY A OČEKÁVÁNÍ

Svoji první partii odehrajte ve třech nebo čtyřech hráčích. Ať už se řídíte komentovanými tahy, či nikoli, rozhodně vám doporučujeme právě tento počet. Pokud ke hře zasednou více než čtyři hráči, utvořte raději dvojice. Chcete-li hrát *Oath* pouze ve dvou hráčích, doporučujeme přidat do hry *Mechanického prince* – automatického hráče, kterého však raději využijte až ve svých následujících partiích.

Očekávejte různorodou herní dobu. *Oath* může skončit rychle a také se může protáhnout. Vaše první partie, při níž budete všechny hráče hru teprve učit, nejspíš bude trvat dvě až tři hodiny – výjimečně čtyři až pět hodin. Po několika zahráních však budete schopni dohrát většinu partií za dvě hodiny, nebo dokonce ještě rychleji.

# Jak se Oath naučit teď hned?

**Pokud se chystáte Oath naučit teď hned bez zvláštní přípravy, doporučujeme vám připravit hru podle instrukcí na kartách a jedno kolo odehrát podle komentovaných tahů.**

Připravte hru podle instrukcí na kartách. Vyhledejte v krabici tři balíčky označené **BALÍČEK A, B a C**. Otevřete Balíček A, otočte první kartu a začněte s přípravou hry. Jakmile budete hotovi, měla by vaše hra vypadat stejně jako v příkladu na následující straně.



Takovéto rámečky, které naleznete napříč touto příručkou, vám pomohou s rychlým proniknutím do hry a budou vás vybízet k otevírání nových balíčků karet.

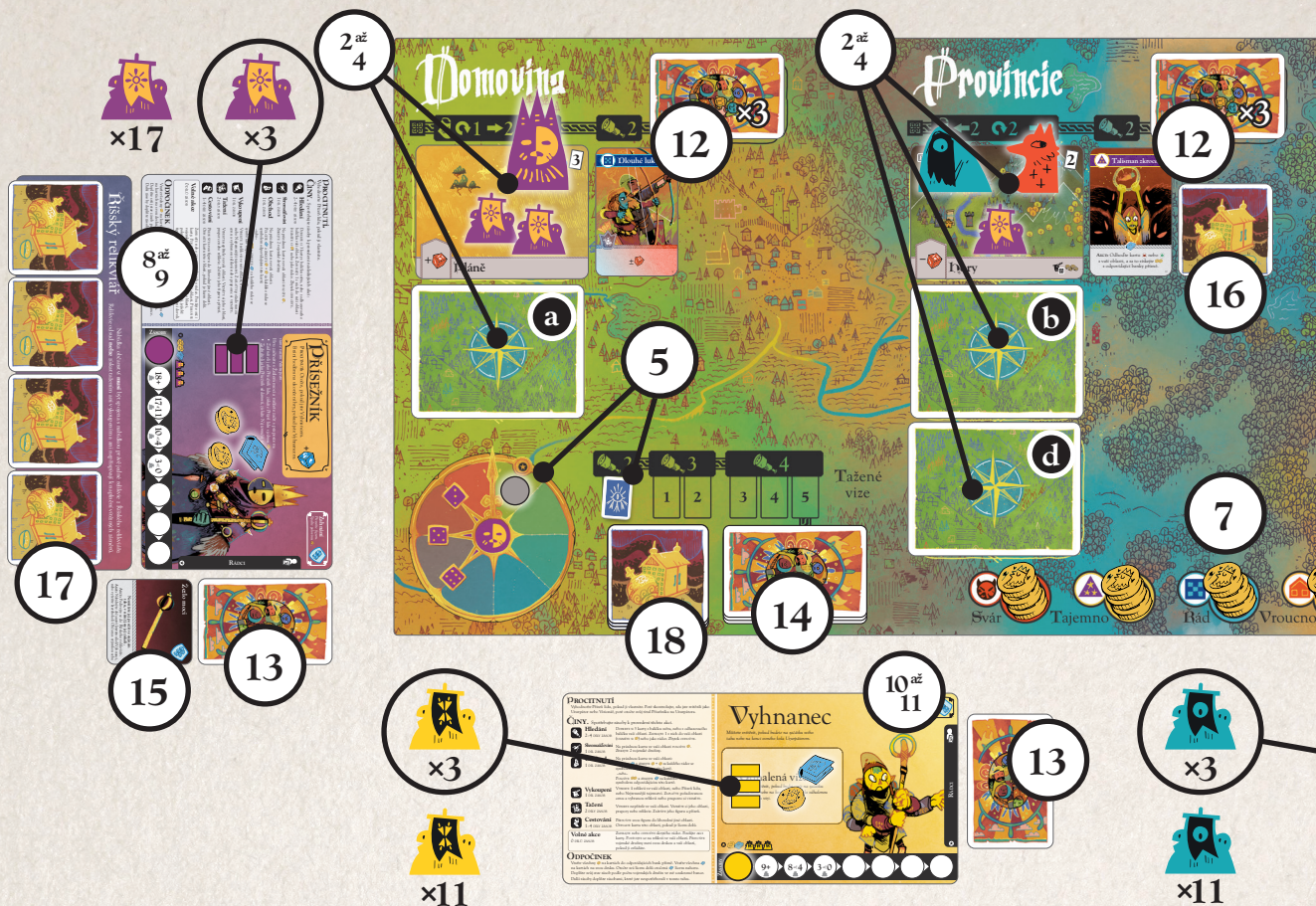
**Základy hry jsou vysvětleny na stranách 8–11.** Na těchto stranách naleznete veškeré informace nutné k tomu, abyste mohli začít hrát. Přečtěte je nahlas a podle potřeby ukazujte na příslušné herní komponenty.

**Přeskočte detailní popis akcí na stranách 12–17.** Tyto strany jsou určeny k nastudování a výkladu před samotným hraním. Skupinu by vysvětlování všeho dopředu jen zdržovalo, proto je přeskočte!

**Postupujte podle komentovaných tahů na stranách 18–25.** Tyto tahy jsou navrženy pro čtyři hráče, ovšem můžete podle nich hrát i ve třech, pokud bude jeden z vás hrát za dva. S pomocí komentovaných tahů odehrajete pouze první kolo, na jehož konci můžete z mapy odstranit buď všechny červené, modré, nebo žluté figury a vojenské družiny, odhodit všechny karty hráče příslušné barvy a ve hře pokračovat již jen ve třech. Komentované tahy vybízí k následujícím herním stylům:

- Chcete-li vládnout železnou rukou a překonávat krizi za krizí, hrajte za **Kancléře**.
- Chcete-li budovat silnou ekonomiku, hrajte za **červeného Vyhnance**,
- Chcete-li rozvíjet různorodé cesty k vítězství, hrajte za **modrého Vyhnance**,
- Chcete-li rozdrtit své nepřátele silnou armádou, hrajte za **žlutého Vyhnance**,

**Budete-li někdy v budoucnu potřebovat obnovit balíčky karet,** karty použité v komentovaných tazích jsou uvedeny na stranách 6–7.



# Příprava první partie

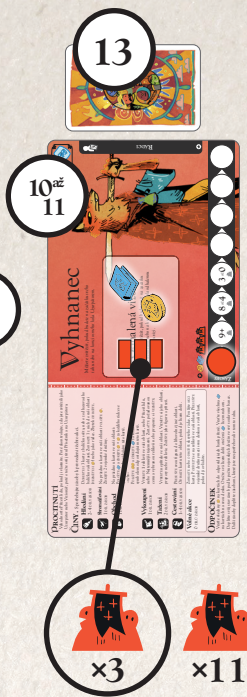


Nyní otevřete **BALÍČEK A** a začnete s přípravou hry dle instrukcí na kartách! Pokud chcete raději postupovat podle instrukcí na této straně, každý balíček s potřebnými kartami je uveden tam, kde je ho zapotřebí.

- Rozviňte **MAPU** a položte ji na stůl.
- KARTY OBLASTÍ PLÁNĚ, HORY a SKALNATÉ POBŘEŽÍ** položte (v uvedeném pořadí) lícem nahoru na horní pole oblastí Domovina, Provincie a Odlehlé končiny. Zbývajících **5 KARET OBLASTÍ** položte lícem dolů na pole pro oblasti od a–e, jak je znázorněno výše (a představuje *Neprostupné pobřeží*, c jsou *Pustiny*, d jsou *Solné pláně*).
- FIGURU FIALOVÉHO HRÁČE** umístěte na Pláně, **FIGURU ČERVENÉHO a MODRÉHO HRÁČE** do Hor a **FIGURU ŽLUTÉHO HRÁČE** na Skalnaté pobřeží.
- Přichystejte **24 FIALOVÝCH VOJENSKÝCH DRUŽIN**. Dvě vojenské družiny umístěte na Pláně, jednu do Hor a jednu na Skalnaté pobřeží.
- Průslušné **UKAZATELE** položte na počáteční pole (s hvězdičkou) na počítadle herních kol a na počítadle tažených vizí.
- NÁSLEDUJÍCÍ HERNÍ KOMPONENTY** umístěte poblíž mapy do společné banky: 36 žetonů přízně, 20 žetonů tajemství, 10 útočných kostek, 6 obranných kostek, kostku osudu, destičku vítězného záměru *Prisezník nadvlády*, destičku praporece *Přízně lidu (ukazující neporušený praporec)* a destičku praporece *Nejtemnějšího tajemství*. Na *Přízeň lidu* položte 1 **ŽETON PŘÍZNĚ** a na *Nejtemnější tajemství* položte 1 **ŽETON TAJEMSTVÍ**.
- Do každé ze šesti bank přízně zobrazených na mapě umístěte po 3 **ŽETONECH PŘÍZNĚ**.
- Zvolte jednoho hráče, který bude hrát za **Kancléře**. Kancléř se posadí ke kratšímu okraji mapy poblíž nápisu „Domovina“ a vezme si **DESKU KANCLÉŘE** a **DESKU ŘÍŠSKÉHO RELIKVIÁŘE**.



BALÍČEK A  
Krok 2



9. Kancléř učiní následující:

- Vezme si 20 FIALOVÝCH VOJENSKÝCH DRUŽIN. Tři z nich umístí na svou desku a zbylých 17 si ponechá ve svém dosahu.
- Na svou desku položí 2 ŽETONY PŘÍZNĚ 🍷 a 1 ŽETON TAJEMSTVÍ 🗡️.
- UKAZATEL STAVU ZÁSOB umístí na pole nejvíce vlevo na počítadle zásob na své desce.
- Titul Kancléře na své desce překryje TITULEM PŘÍSEŽNÍKA.

10. Ostatní tři hráči si vezmou DESKU ČERVENÉHO, MODRÉHO a ŽLUTÉHO VYHNANCE a posadí se ke stolu nalevo od Kancléře a dále po směru hodinových ručiček v pořadí – červený, modrý a žlutý.

11. Každý Vyhnanec učiní následující:

- Vezme si 14 VOJENSKÝCH DRUŽIN ve své barvě. Tři z nich umístí na svou desku a zbylých 11 si ponechá ve svém dosahu.
- Na svou desku položí 1 ŽETON PŘÍZNĚ 🍷 a 1 ŽETON TAJEMSTVÍ 🗡️.
- UKAZATEL STAVU ZÁSOB umístí na pole nejvíce vlevo na počítadle zásob na své desce.

12. Karty obyvatel položte na mapu následujícím způsobem:

- **Domovina:** Dlouhé luky do oblasti Pláni. Tři karty lícem dolů do odhazovacího




- **balíčku Domoviny.**
  - **Provincie:** Talisman zkrocení do oblasti Hor. Tři karty lícem dolů do odhazovacího balíčku Provincii.
  - **Odlehlé končiny:** Stařešiny do oblasti Skalnatého pobřeží. Pět karet lícem dolů do odhazovacího balíčku Odlehlých končin.
13. Následující 4 KARTY OBYVATEL položte lícem dolů napravo od desek uvedených hráčů:
- **Kancléř:** Lesní stezky
  - **Červený Vyhnanec:** Zvířecí kamarádi
  - **Modrý Vyhnanec:** Skeptici
  - **Žlutý Vyhnanec:** Drobná laskavost
14. Zbylých 41 KARTY OBYVATEL a KARTY VIZÍ z balíčku B položte v jejich nezměněném pořadí na pole označené na mapě jako „Balíček světa“.
15. KARTU RELIKVIE ŽEZLO MOCI dejte Kancléři, který si ji položí poblíž své desky.
16. KARTU RELIKVIE SLONOVINOVÉ OKO položte lícem dolů do oblasti Hor.
17. Další 4 KARTY RELIKVIÍ položte lícem dolů na čtyři pole na Říšském relikviáři.
18. Zbylých 15 KARTY RELIKVIÍ položte na pole označené na mapě jako „Balíček relikvií“.



# Kým jste a jak zvítězíte?

Oath je hra o historii. O tom, co zůstalo zapomenuto, kdo byl ponechán svému osudu a jak se moc přelévá z jedné úrovně společnosti do jiné. V každé partii budou hráči směřovat osud země k naplnění vlastních cílů, a tím ovlivní podobu budoucích partií hry.

 **Strany 8–11 přečtete nahlas.**

Ve vaší první partii Oathu se jeden hráč zhostí role **Kancléře** a ostatní hráči začnou v rolích **Vyhnanců**. Někteří Vyhnanci se mohou v průběhu hry stát **Občany**.

## KANCLĚŘ

Ve vaší první partii začíná **Kanclář** jako **Přísežník nadvlády**.

Aby Přísežníkem nadvlády zůstal, musí **Kanclář** ovládat nejvíce oblastí, jak uvádí destička vítězného záměru Přísežníka níže.



**DESTIČKA VÍTĚZNÉHO ZÁMĚRU**

**PŘÍSEŽNÍK NADVLÁDY**  
OVLÁDÁ NEJVÍCE OBLASTÍ

**Vítězný záměr Přísežníka**

**SPODNÍ VÍTĚZNÝ ZÁMĚR JE VYSVĚTLEN NA STRANĚ 26.**

**OVLÁDÁNÍ OBLASTÍ NA MAPĚ**

Na začátku vaší partie ovládá **Kanclář** tři oblasti.

Jak je ukázáno výše, země, v níž se hra odehrává, je na mapě rozdělena na tři **KRAJE** – Domovinu, Provincie a Odlehlé končiny. Domovinu tvoří dvě oblasti, zatímco jak Provincie, tak Odlehlé končiny jsou tvořeny třemi oblastmi. (Výše jsou ukázány pouze horní oblasti každého kraje.)

Oblast **OVLÁDÁTE**, pokud se v ní nacházejí vaše **VOJENSKÉ DRUŽINY**. V jednom okamžiku se mohou v oblasti nacházet pouze družiny jedné barvy, tím pádem může každou oblast ovládat pouze jeden hráč.

Na začátku této partie ovládá tři oblasti **Kanclář** a ostatní hráči neovládají žádnou oblast, **Kanclář** tedy svůj titul **Přísežníka** označí převzetím tohoto titulu.

**TITUL PŘÍSEŽNÍKA**

**PŘÍSEŽNÍK**  
PROCTNUTÍ OTOČTE, POKUD JSTE VYHNANEC.  
BRÁNÍ HOĎNÍ NA UKONČENÍ HRY, POKUD JSTE VYHNANEC.

**PROCTNUTÍ**  
Vyhnanec: Proctnutí káží, pokud je ovládnutá oblast.  
**CÍNY**  
1: Spoutání síly k poměrně náhodným dávkám.  
2: Hladní: Dostupné v 3 barvách (červená, modrá, zelená).  
3: Hromadění: Hromadění síly.  
4: Přechod: Přechod síly.  
5: Vyhnanec: Vyhnanec.  
6: Falziv: Falziv.  
7: Osvědčení: Osvědčení.  
Vítěz: Vítěz.  
Vítěz: Vítěz.

**ODPOČINEK**  
Odpocinek: Odpocinek.



## Oath trvá nejvýše osm herních kol, Kanclář však může zvítězit pouze v pátém až osmém kole.

Na konci pátého, šestého a sedmého kola má Kanclář šanci zvítězit následujícím způsobem. Pokud je Přísežníkem, hodí šestistěnnou kostkou osudu, která rozhodne, zda hra skončí dříve:

- Na konci pátého kola: Hra skončí, pokud padne 6.
- Na konci šestého kola: Hra skončí, pokud padne 5–6.
- Na konci sedmého kola: Hra skončí, pokud padne 3–6.
- Na konci osmého kola: Není potřeba házet – hra skončí automaticky.

Kanclář zvítězí, ukončí-li hru kostkou osudu, nebo pokud je na konci osmého kola držitelem titulu Přísežníka.

*Pokud se někteří Vyhnanci stanou Občany, mohou zvítězit místo Kancláře. Více se o tom dozvíte na straně 26!*



## VYHNANCI

**Vyhnanec se může stát Přísežníkem, ovšem aby zvítězil, musí se stát Uzurpátorem.**

Pokud Vyhnanec ovládá nejvíce oblastí, vezme si titul Přísežníka od jeho aktuálního držitele. Pokud je na začátku svého tahu stále Přísežníkem, otočí svůj titul na stranu Uzurpátora.



Udrželi si Vyhnanec titul Uzurpátora až do začátku svého dalšího tahu, zvítězí!

Vítězem se Vyhnanec stane také v případě, že je Uzurpátorem na konci osmého kola.

**Každý Vyhnanec má ještě jednu cestu k vítězství – stát se Vizionářem.**

V každé partii *Oathu* budete hrát pouze s jedním ze čtyř možných vítězných záměrů Přísežníka – v této první partii je vítězným záměrem Přísežník nadvlády. Na druhou stranu jsou však ve hře přítomny vždy všechny čtyři pravé vize, jež odráží čtyři vítězné záměry Přísežníka. Například *Vize dobývání* vám umožní zvítězit, pokud ovládnete nejvíce oblastí, je tudíž odrazem vítězného záměru Přísežníka nadvlády. Na vizi můžete narazit při hledání karet!

Na vizi můžete narazit při hledání karet!

Vyhnanec zvítězí, pokud má zahraniou vizi a na začátku svého tahu naplní její vítězný záměr. Tímto způsobem zvítězí také na konci osmého kola v případě, že Kanclář není Přísežníkem.

Vyhnanci se často snaží stát Přísežníkem – což brání Kanclěři v hodu kostkou osudu (a tedy ve vítězství výše uvedeným způsobem) – a zároveň usilují o naplnění vize.

*O páté, falešné vizi – Spiknutí – se více dozvíte na straně 27.*

### TATO VIZE ODRÁŽÍ TUTO PŘÍSAHU



# Základní rysy hry

V průběhu svého tahu vyhodnotíte tři fáze – Procitnutí, Činy a Odpočinek. Jakmile dokončíte svůj tah, je na řadě další hráč po směru hodinových ručiček. Poté co odehrají svůj tah všichni hráči, herní kolo skončí. Pokračujte tímto způsobem, dokud někdo nezvítězí, nebo do konce osmého kola!

## FÁZE PROCITNUTÍ

Tato fáze je důležitá zejména pro Vyhnance. Jste-li Vyhnanec, nejprve zkontrolujte, zda jste nezvítězili jako Uzurpátor nebo Vizionář, a poté – pokud jste držiteli titulu Přísežníka – jej otočte na stranu Uzurpátora. Ať už jste, nebo nejste Vyhnanec, můžete také použít schopnosti **PROCITNUTÍ** na kartách, které je mají.

## FÁZE ČINŮ

V této fázi, která tvoří hlavní část tahu každého hráče, můžete provádět tyto **HLAVNÍ AKCE**:

	<b>HLEDÁNÍ:</b> Doberte si tři karty, dvě odhodte a jednu zahrajte. Můžete si dobrat kartu z balíčku světa nebo z odhazovacího balíčku kraje, v němž se nachází vaše figura, a získat tak více schopností a možností zvítězit. Pokud zahrajete kartu do vaší oblasti (viz níže), získáte také přízeň.	 + 
	<b>SHROMAŽĎOVÁNÍ:</b> Získejte dvě vojenské družiny z karty ve vaší oblasti. Chcete-li vést efektivní tažení proti svým nepřátelům a zároveň se před nimi chcete úspěšně bránit, kupte si vojenské družiny za vám projevou přízeň.	
	<b>OBCHOD:</b> Získejte přízeň nebo tajemství z karet ve vaší oblasti. Přízeň a tajemství jsou zdroje, kterými můžete zaplatit za provedení mnoha akcí. Přízeň potřebujete k získání tajemství, tajemství potřebujete k získání přízně.	 nebo 
	<b>VYKUPENÍ:</b> Vezměte si relikvii z oblasti. Relikvie vás budou stát přízeň nebo tajemství, ale poskytnou vám silné schopnosti a mohou přispět k naplnění některých vítězných záměrů.	
	<b>TAŽENÍ:</b> Zaútočte na oblasti, relikvie, praporce a figury. Mají-li vaši nepřátelé to, po čem toužíte, vedte proti nim tažení a vezměte si to. Možná však občas zjistíte, že vás vítězství přišlo až příliš drahoo...	 vs 
	<b>CESTOVÁNÍ:</b> Přesuňte svou figuru do jiné oblasti. Abyste mohli využívat silných schopností karet a efektivně provádět své další akce, potřebujete se svou figurou cestovat po mapě.	

## Proveďte tolik akcí, kolik chcete, a v libovolném pořadí.

Můžete provést stejnou akci vícekrát nebo neprovést akci vůbec žádnou!

## Za provedení každé hlavní akce spotřebujete 1 až 4 díly zásob.

Pokaždé, když spotřebováváte zásoby, posuňte ukazatel stavu zásob na své desce o jedno pole doprava za každý spotřebovaný díl zásob. Tato cena je uvedena v kapitole „Akce“ (strany 12–17).

## Většina hlavních akcí odkazuje na „vaši oblast“.

Tento termín označuje oblast, v níž se nachází vaše figura.

## Můžete provádět také různé volné akce, které nespotebovávají žádné vaše zásoby.

Volné akce zahrnují odhalení karet a jejich následné zahrání, podívání se na relikvie ve vaší oblasti a přesuny vojenských družin mezi vaší deskou a oblastí, kterou ovládáte (strana 17).



## Mnoho karet poskytuje nové akce.

Tyto akce nespotebouvají vaše zásoby, ale platíte za ně přízní nebo tajemstvími, které obvykle pokládáte na kartu. Obecně platí, že na kartu nemůžete položit přízeň ani tajemství, pokud už na ní přízeň či tajemství leží!

Téměř všechny karty jsou vyloženy buď v oblastech, nebo jako hráčovi rádcí, což je skupina karet ve vlastnictví hráče napravo od jeho desky.

## Schopnosti karet můžete použít, pouze pokud:

- se vaše figura nachází v oblasti, v níž je karta vyložená, nebo –
- kartu ovládáte, což nevyžaduje přítomnost vaší figury v oblasti, v níž je karta vyložená. Ovládáte všechny karty svých rádců a všechny karty v oblastech, které ovládáte.

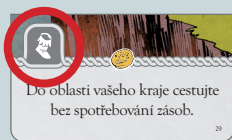
## Existuje ještě několik dalších schopností karet.

Některé z nich upravují šest hlavních akcí, některé se provedou pouze v okamžiku jejich zahrání a některé mohou být použity, pouze pokud tyto karty ovládáte, přičemž nezáleží na tom, zda se vaše figura nachází v oblasti s takovou kartou či nikoli.

**PŘÍZEŇ**  
**CENA**

AKCE: Získejte 2 díly zásob.

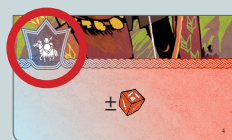
Tato karta vám poskytuje novou akci, kterou můžete provést, pokud na kartu položíte jednu přízeň.



**Modifikátory akcí.** Například tato schopnost upravuje akci cestování.



**Schopnosti při zahrání.** Nastávají v okamžiku, kdy je karta zahrána lícem nahoru.



**Bitevní plány.** Obrys koruny naznačuje, že kartu musíte ovládat, abyste mohli použít její schopnost.

## FÁZE ODPOČINKU

V této fázi se žetony přízně položené na kartách vrací do šesti bank přízně, které se nacházejí na mapě. Přízeň se vrací do té banky přízně, jejíž symbol odpovídá (tzn. symboly jsou stejné) symbolu karty. Žetony tajemství položené na kartách se vrací na vaši desku! Jak brzy pochopíte, tajemství představují hlavní způsob, jak získat přízeň, takže se snažte nepřijít o své poslední tajemství.



Přízeň na kartách se vrací do odpovídajících bank.



Tajemství na kartách se vrací na vaši desku!

Poté doplňte své zásoby. Množství doplněných zásob závisí na počtu vojenských družin, které vám zbyly ve vaší soukromé bance poblíž vaší desky – tedy těch, které nejsou ani na mapě, ani na vaší desce. Čím méně vojenských družin shromáždíte a následně musíte krmit, tím více zásob vám zůstane.

Pokud v průběhu svého tahu nespotebujete všechny své zásoby, uchováte si je do dalšího tahu! Za každý díl zásob, který jste nespotebovali, doplňte zásoby o jedno pole doleva.



Ve vaší soukromé bance poblíž vaší desky zůstaly dvě vojenské družiny...



... takže doplňte zásoby na pole „3 až 0“, což znamená, že máte v bance 3 až 0 vojenských družin.



Kdybyste však spotřebovali o dva díly zásob méně, doplnili byste zásoby o další dvě pole.

# Akce



## HLEDÁNÍ

*Doberte si tři karty, dvě odhodte a jednu zahrajte.*

**Cena:** 2–4 díly zásob, viz rámeček vpravo.

**Doberte si tři karty.** Můžete si je dobrat buď z balíčku světa, nebo z odhazovacího balíčku kraje, v němž se nachází vaše figura.

**Poté odhodte dvě karty.** Pokud se vaše figura nachází v Domovině, odhodte je navrch odhazovacího balíčku Provincii. Pokud se nachází v Provincích, odhodte je na odhazovací balíček Odlehlých končin. Pokud se nachází v Odlehlých končinách, odhodte je na odhazovací balíček Domoviny.

**Nakonec zahrajte jednu kartu.** Zbývající kartu zahrajte do vaší oblasti nebo jako svého rádce – nebo ji odhodte. Pokud je na kartě ikona stromu 🌳, můžete ji zahrát pouze do vaší oblasti. Pokud je na kartě ikona postavy 👤, můžete ji zahrát pouze jako svého rádce.

Pokud zahrajete kartu do oblasti, vezměte si jednu přízeň 😊 z té banky přízně, jejíž symbol odpovídá symbolu právě zahrané karty. **Nemůžete zahrát kartu do oblasti, která dosáhla svého limitu**, jak je uvedeno v rámečku napravo.

Pokud zahrajete kartu jako svého rádce, můžete ji položit odhaleně (tj. lícem nahoru) nebo skrytě (tj. lícem dolů) s tím, že ji lícem nahoru zahrajete později (strana 17). **Můžete mít nanejvýš tři rádce**, ať už odhalené, nebo skrytě. Zahrajete-li čtvrtého rádce, musíte jednoho odhodit.



## VIZE!

Vize jsou speciální karty s odlišným rubem a některými speciálními pravidly.

- Pokud z balíčku světa táhnete vizi, přestaňte s dobíráním a posuňte ukazatel tažených vizí na příslušném počítadle o jedno pole doprava. V rámci stejné akce hledání si již nemůžete dobrat žádné další karty.
- Kdokoli může vizi zahrát jako skrytého rádce, avšak pouze Vyhnanci je mohou zahrát lícem nahoru a získat tím nový vítězný záměr.
- Pokud zahrajete vizi lícem nahoru, položte ji na pole „Odhalená vize“ na své desce. Nejedná se o rádce! Pokud později odhalíte jinou vizi, musíte tu starou odhodit.

## PROČ HLEDAT?

**Hledání vám přináší možnosti.** Cítíte-li se být pozadu za ostatními, hledání vám může opatřit přesně tu kartu, kterou potřebujete, abyste vytvořili novou strategii nebo získali nový vítězný záměr.

**Karty si můžete ponechat a použít je ve správný čas.** V *Oathu* nemáte tradiční „ruku“ karet. Nicméně karty si můžete po hledání ponechat jako skryté rádce – které můžete považovat za cosi podobného vaší ruce – a buď je zahrát později, nebo je odhodit!

**Zahrání karty do oblasti vám přináší přízeň.** Pokud postrádáte přízeň, můžete kartu zahrát do vaší oblasti, abyste jednu získali. Nejedná se o nejefektivnější způsob, jak přízeň získat, ale pomáhá!

**Vize fungují až tehdy, když jich byl tažen dostatek.** Část vítězného záměru každé vize říká, že musí být taženy alespoň tři vize z balíčku světa. Díky vizi tedy nemůžete zvítězit, dokud není tato podmínka splněna. Odhalit vizi můžete i dříve, avšak prozatím s její pomocí nemůžete zvítězit.



**Přeskočte na první komentovaný tah** na straně 18, pokud chcete hned začít!

## CENA HLEDÁNÍ

Pokud si dobíráte z odhazovacího balíčku vašeho kraje, spotřebujete vždy 2 díly zásob.

Pokud si dobíráte z balíčku světa, spotřebujete od 2 do 4 dílů zásob, jak je uvedeno na počítadle tažených vizí vedle balíčku.



Při hledání v balíčku světa spotřebujete 3 díly zásob, pokud z něj byla dosud tažena jen jedna vize.



V oblasti vlevo se mohou nacházet nanejvýš tři karty. Karta obyvatel vpravo může být zahrána pouze do oblasti, protože je na ní zobrazený strom 🌳.



## SHROMAŽĎOVÁNÍ

Získejte vojenskou družinu z karty ve vaší oblasti.  
Cena: 1 díl zásob.

Položte jednu přízeň 🍌 na kartu ve vaší oblasti, která je prázdná, tzn. na níž dosud neleží žádná přízeň ani tajemství.

Ze své soukromé banky poblíž své desky si vezměte dvě své vojenské družiny a umístěte je na svou desku. Na vaší desce jich můžete mít libovolné množství!

### PROČ SHROMAŽĎOVAT?

Vojenské družiny jsou klíčové při taženích. Při útoku vám umožní hodit větším počtem útočných kostek. Při obraně vám poskytnou větší obrannou sílu a aby vás porazil, bude muset útočník hodit ještě více.



## OBCHOD

Získejte přízeň nebo tajemství z karty ve vaší oblasti.  
Cena: 1 díl zásob.

Při obchodu můžete buď směnit jedno tajemství za přízeň, nebo dvě přízně za tajemství.

Při obchodu za účelem získání přízně položte jedno tajemství 🧠 na prázdnou kartu ve vaší oblasti. Vezměte si jednu přízeň 🍌, a poté si vezměte další přízeň 🍌 za každého svého odhaleného rádce, jehož symbol odpovídá symbolu karty, s níž obchodujete. Přízeň získáte z té banky přízně, jejíž symbol odpovídá symbolu karty, na kterou jste tajemství položili.

Při obchodu za účelem získání tajemství položte dvě přízně 🍌🍌 na prázdnou kartu ve vaší oblasti. Vezměte si jedno tajemství 🧠 za každého svého odhaleného rádce, jehož symbol odpovídá symbolu karty, s níž obchodujete. Tato tajemství si vezměte ze společné banky.



Kancléř obchoduje s Věštcem 🧙 v jeho oblasti. Jeho jediným rádcem je karta Řádu 🧠, takže si vezme pouze jednu přízeň 🍌 z banky Sváru 🧙. Kdyby zkusil obchodovat za účelem získání tajemství 🧠, nezískal by nic.

### PROČ OBCHODOVAT?

Přízeň a tajemství potřebujete k provádění většiny věcí ve hře. Kdykoli provádíte shromažďování vojenských družin, vykoupení relikvií nebo používáte schopnosti karet, musíte často utrácet právě tyto zdroje.

Získáním většího množství tajemství urychlíte svoji ekonomiku. Větší množství tajemství vám ve vašem tahu umožní vícekrát provádět akci obchod, protože veškerá tajemství, která položíte na karty, se ve fázi Odpočinku vrátí zpět na vaši desku. Tajemství nemusí být snadné získat, a proto se často jeví jako dobrý nápad získat je obchodem, pokud je to možné. Ze stejného důvodu bývá často špatným nápadem spálit své poslední tajemství na začátku hry.

Své nepřátele můžete blokovat v jejich snaze získat přízeň. Pokud ostatní hráči rádi získávají přízeň z banky přízně určitého symbolu, vyprázdňte ji a oni si z ní již nebudou moci žádnou přízeň vzít! Zpomalí je to a vás to takřka nic nestojí.



## VYKOUPENÍ

Vezměte si relikvii z vaší oblasti.

Cena: 1 díl zásob.

Můžete vykoupit skrytou relikvii z vaší oblasti, pokud zaplatíte cenu uvedenou v pravém dolním rohu na kartě oblasti.

Uvedená cena vás může vyzvat odevzdat přízeň 🍪 do určité banky přízně, spálit přízeň 🗑️ nebo tajemství 🗝️ (tzn. vrátit je do společné banky).

Vezměte si relikvii a položte ji licem nahoru poblíž své desky. Můžete vlastnit libovolné množství relikvií.

## PROČ VYKUPOVAT?

Relikvie pomáhají naplnit některé vítězné záměry.

Navíc vám propůjčují mnoho silných schopností.

Buďte však na pozoru – ostatní hráči vám je mohou vzít, když proti nim povedou tažení.



## TAŽENÍ

Útočte na oblasti, relikvie, praporce a figury.

Cena: 2 díly zásob.

Vyberte si jednoho obránce. Může se jednat o jiného hráče, který ovládá vaši oblast, nebo jehož figura se právě nachází ve vaší oblasti. Pokud žádný hráč neovládá vaši oblast, můžete si vybrat **BANDITY** – jedná se o neutrálního hráče, který ovládá prázdné oblasti.

**Určete cíle tažení.** Můžete určit libovolný počet cílů, avšak alespoň jeden z těchto cílů se musí nacházet ve vaší oblasti (tj. v oblasti s vaší figurou) a jedním z cílů musí být vaše oblast, pokud ji obránce ovládá (to znamená, že se v ní nachází libovolný počet jeho vojenských družin).

Toto jsou vaše možné cíle:

- Jakákoli oblast ovládaná obráncem – ano, kdekoli na mapě!
- Jakákoli relikvie, kterou obránce vlastní, pokud se figura obránce nachází ve vaší oblasti.
- Obránceva figura a přízeň, pokud se jeho figura nachází ve vaší oblasti.

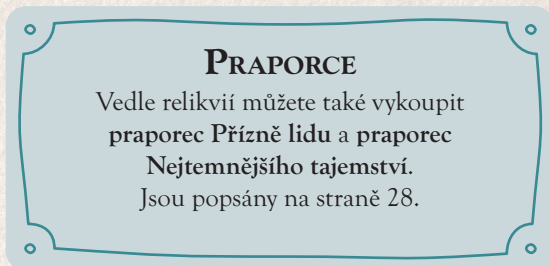
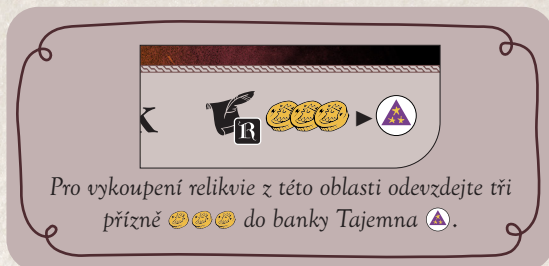
Každý cíl přidává **OBRAŇNÉ KOSTKY**, které jsou uvedeny v jeho štítu v pravém horním rohu, do obráncevy skupiny kostek. (Štít figury a přízně najdete na desce obránce.)

Vezměte až tolik **ÚTOČNÝCH KOSTEK**, kolik vojenských družin se nachází na vaší desce.

Použijte **bitevní plány**. Nejprve oznamte, zda chcete nějaké použít, poté jejich použití oznámí obránce. Tyto karty hráčům pomáhají při tažení (strana 27).

**Hod na obranu.** Obránce hodí svou skupinou obranných kostek. Celková síla jeho obrany je pak rovna součtu:

- Počtu hrozených štítů 🛡️ na obranných kostkách. Každý 🛡️ zdvojnásobuje počet hrozených 🎲.
- Počtu vojenských družin obránce v oblasti, která je cílem tažení – bandité se v každé oblasti počítají jako jedna vojenská družina.
- Počtu vojenských družin na desce obránce, pokud se jeho figura nachází ve vaší oblasti nebo v jakékoli oblasti, která je cílem tažení.



**Hod na útok.** Hodte svou skupinou **ÚTOČNÝCH KOSTEK**. Síla vašeho **ÚTOKU** je dána součtem všech hozených mečů ✄, přičemž každé dva prázdné meče ✄✄ se počítají jako jeden meč ✄. (Nepočítejte poslední nepárový prázdný meč.)

Každá hozená lebka ☠ okamžitě zabije jednu vojenskou družinu na vaší desce. (Nikoli na desce obránce!)

Pokud je útok větší než obrana, jste **VÍTĚZEM TAŽENÍ**. V případě remízy nebo pokud je obrana větší než útok, je vítězem tažení obránce.

Pokud není útok dostatečně silný, můžete jej zvýšit obětováním vojenských družin na své desce. Každá obětovaná družina zvyšuje sílu vašeho útoku o jedna.

**VYHODNOŇTE VÍTĚZSTVÍ NEBO PROHRU.** Pokud jste vítězem tažení, proveďte následující:

- Zabijte polovinu vojenských družin (zaokrouhloveno dolů), které se podílely na obraně, jejich přesunutím poblíž desky obránce (tedy do jeho *soukromé banky*). Jeho zbylé družiny vraťte na jeho desku.
- Do oblastí, které byly cílem tažení, umístěte libovolný počet vojenských družin ze své desky.
- Vezměte si všechny relikvie, které byly cílem tažení.
- Pokud byla cílem vašeho tažení obránceva figura a přízeň, přesuňte jeho figuru cestováním do vámi vybrané oblasti a **SPALTE** polovinu přízně obránce (zaokrouhloveno dolů) na jeho desce (tj. vraťte ji do *společné banky*).







Pokud jste byli poraženi, neberte si žádný z cílů svého tažení a zabijte polovinu vojenských družin na své desce (zaokrouhloveno dolů).

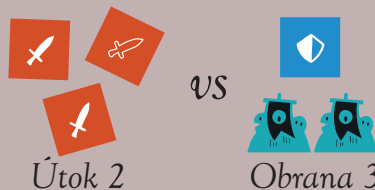
## PROČ SE POUŠTĚT DO TAŽENÍ?

Jedná se o jednoduchý způsob, jak si něco vzít.

Ale pozor, může to být drahé! Tažením spotřebujete spoustu zásob a můžete přijít o své vojenské družiny, aniž byste vůbec něčeho dosáhli.

## HODNOTY NA KOSTKÁCH

Útočná kostka			
	x3	x2	x1
Obranná kostka			
	x2	x2	x1



Obránci padl jeden štít a v oblasti, která je cílem tažení, se nacházejí dvě jeho vojenské družiny.

Vám při hodu na útok padly dva meče a jeden prázdný meč, který se však nepočítá, takže celková síla vašeho útoku je rovna dvěma.

Abyste v tažení zvítězili, musíte obětovat dvě vojenské družiny. Rozhodnete se tak učinit! Odstraníte dvě vojenské družiny ze své desky a umístíte je poblíž ní.

Zabijete jednu vojenskou družinu obránce (přesunete ji poblíž obráncevy desky) a druhou vrátíte na jeho desku.





## CESTOVÁNÍ

Přesuňte svou figuru do jiné oblasti.

**Cena:** 1–4 díly zásob, jak je ukázáno v rámečku napravo.

Přesuňte svou figuru do libovolné oblasti, do které chcete cestovat. Pokud je oblast skrytá, otočte ji!

Pokud jste odhalili oblast, v jejímž levém horním rohu je uvedena ikona přízně ☺ nebo tajemství 🔮, položte na ni uvedené množství přízně nebo tajemství ze společné banky. Obdobně, pokud se v levém horním rohu karty nachází ikona/y „R“, doberte uvedený počet karet relikvií z balíčku relikvií a položte je skrytě vedle karty oblasti.

### PROČ CESTOVAT?

**Cestování vám umožňuje použít nové karty.** Ať už potřebujete s prázdnou kartou provést akci obchod nebo shromažďování, nebo chcete použít schopnost konkrétní karty, je pravděpodobné, že ji budete moci použít, jakmile se k ní dostanete.

**Cestování vám umožňuje hledat jinde.** Pokud chcete kartu, která se nachází v odhazovacím balíčku jiného kraje, musíte cestovat do oblasti tohoto kraje. Stejně tak musíte cestovat, pokud je odhazovací balíček vašeho kraje prázdný a nechcete hledat v balíčku světa.

**Cestování vám poskytuje prostor pro zahranií karet.** Každá oblast má svůj limit počtu karet. Takže pokud vaše oblast dosáhla tohoto limitu a chcete zahrát kartu do oblasti, musíte cestovat do nové oblasti.

**Cestováním nacházíte nové relikvie.** Abyste mohli vykoupit relikvii, musí se vaše figura nacházet v oblasti s ní. A pokud v odhalených oblastech nejsou žádné relikvie, pravděpodobně nějaké naleznete v těch, které jsou dosud skryté!

## CENA CESTOVÁNÍ

Tato cena je uvedena u každého kraje a záleží na tom, kam cestujete. Zde je příklad cestování z Domoviny.

### DOMOVINA



1 díl zásob za cestování do jiné oblasti Domoviny.

2 díly zásob za cestování do libovolné oblasti Provincií.

4 díly zásob za cestování do libovolné oblasti Odlehlých končin.



Při odhalení jsou do oblasti umístěny tři přízně ze společné banky a jedna karta relikvie z balíčku relikvií.





## VOLNÉ AKCE

**Cena (za všechny níže uvedené druhy akcí):**

0 dílů zásob.

**Otočte rádce lícem nahoru, nebo ho odhoďte.**

Postup je stejný, jako byste si kartu právě dobrali hledáním (strana 12).

Jednoduše uvažujte o svých skrytých rádcích jako o kartách ve své ruce, které můžete během svého tahu zahrát bez spotřebování zásob. Nicméně všichni vaši rádci – ať už jsou skrytí, nebo odhalení – se počítají do vašeho limitu tří rádců.

**Použijte akční schopnost karty.** Tento postup byl popsán v kapitole „Základní rysy hry“ (strany 10–11).

**Můžete použít schopnost karty, na níž je uvedeno „AKCE:“**, pokud se karta nachází ve stejné oblasti jako vaše figura, nebo je vaším odhaleným rádcem, nebo pokud ovládáte oblast, v níž se karta nachází – a to, i když se v ní nenachází vaše figura!

**Přesuňte vojenské družiny z/do vaší oblasti, pokud ji ovládáte.** V takové oblasti však vždy musíte ponechat alespoň jednu svou vojenskou družinu.

**Podívejte se na relikvii ve vaší oblasti.** Vlastník Žezla moci – relikvie, s níž vždy začíná hru Kancléř – se může podívat také na relikvie v Říšském relikviáři.



*Každý hráč začíná s jedním skrytým rádcem. Například v první partii začíná Kancléř s Lesními stezkami! Může je zahrát do své oblasti nebo jako svého rádce.*

## A PÁR DALŠÍCH...

Existuje ještě několik dalších akcí, které se týkají nabídky občanství a vyhoštění. S pravidly souvisejícími s občanstvím se seznámíte později (na straně 26).

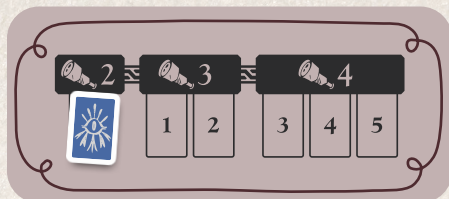
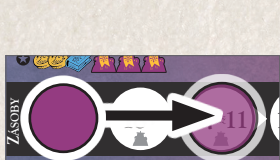


# Komentovaný tah – Kanclář

PRVNÍ FÁZI TAHU JE FÁZE PROBUZENÍ. Nicméně to jediné, co může Kanclář v této fázi udělat, je vyhodnocení Přízně lidu. Kanclář však Přízeň lidu nevlastní – sám není oblíben! –, takže tuto fázi přeskočí a přejde k fázi Činů, hlavní části hry.

**HLEDÁNÍ V BALÍČKU.** Abych si mohl dobrat karty z balíčku světa, musím spotřebovat 2 díly zásob. Posunu ukazatel stavu zásob o dvě pole doprava a doberu si tři karty.

*Proč 2 díly zásob? Podívejte se na počítadlo tažených vizí vedle balíčku světa, na kterém je uvedeno, že dobírání karet z tohoto balíčku vás stojí 2 díly zásob. S každou dříve taženou vizí se cena hledání zvyšuje.*



Mohu si nechat pouze jednu kartu a vyberu si Posádku. Moje figura se nachází na Pláních, které jsou součástí kraje Domovina, takže odhodím zbylé dvě karty lícem dolů navrch odhazovacího balíčku Provincii.

*Kdykoli odhazujete karty, položte je (lícem dolů) na vedlejší odhazovací balíček. Karty odhozené z Domoviny patří do odhazovacího balíčku Provincii, karty z Provincii do Odlehlých končin a karty z Odlehlých končin patří zpátky do odhazovacího balíčku Domoviny.*

Zahráji Posádku do oblasti Pláni.

Na kartě Posádky je v levém horním rohu pod jejím symbolem uvedena ikona omezení stromu. To znamená, že Posádka může být zahrána pouze do vaší oblasti! Je důležité mít na paměti, že každou kartu lze zahrát jako skrytého (tj. lícem dolů otočeného) rádce, včetně Posádky a podobných karet.



Vezmu si jednu přízeň z banky Řádu ve spodní části mapy a položím ji na svou desku.

**Proč si Kanclář vzal přízeň?** Kdykoli zahrájete kartu do vaší oblasti, získáte jednu přízeň! Získáte ji z té banky přízně, jejíž symbol odpovídá symbolu vámi zahrané karty – v tomto případě je to symbol Řádu.



Poté vyhodnotím schopnost Posádky: Získám tři vojenské družiny a ty umístím po jedné do tří oblastí, které ovládám – do Pláni, Hor a Skalnatého pobřeží.

*Nezapomínejte – oblast OVLÁDÁTE, pokud se v ní nachází libovolné množství vašich vojenských družin. Pro účely ovládnutí nezáleží na přítomnosti figur.*



**OBCHODOVÁNÍ S POSÁDKOU.** Spotřebuji 1 díl zásob, vezmu jedno tajemství ze své desky a položím je na kartu Posádky. Na oplátku vezmu jednu přízeň z banky Řádu a položím ji na svou desku.

Akce obchod a akce zahrání karty do oblasti, která vám přinese jednu přízeň, se od sebe liší. Obchodem získáte jednu přízeň plus jednu další přízeň za každého svého rádce, jehož symbol odpovídá symbolu na kartě, s níž obchodujete. *Nezapomínejte – vaši RÁDCE jsou karty napravo od vaší desky s vjímkou relikvii.*



**HLEDÁNÍ V BALÍČKU.** Stejně jako předtím spotřebuji 2 díly zásob a doberu si tři karty. Zahraji Poslíčka jako svého rádce napravo od své desky a odhodím dvě zbylé dobrané karty do Provincii.

*Na rozdíl od Posádky nemá Poslíček pod svým symbolem uvedeno žádné omezení, takže je možné jej zahrát do oblasti, ale i jako rádce. Pověšněte si, že když zahrájete kartu jako svého rádce, nezískáte žádnou přízeň.*



**CESTOVÁNÍ DO JINÉ OBLASTI DOMOVINY.** Spotřebuji 1 díl zásob, otočím kartu oblasti v Domovině, která byla dosud skrytá, odhalím Neprostupné pobřeží a přesunu na něj svou figuru.

**Proč 1 díl zásob?** Podívejte se na cenu za cestování pod označením Domoviny na mapě. Cestování mezi oblastmi v Domovině stojí 1 díl zásob, cestování do oblastí v Provincii stojí 2 díly zásob a cestování do oblastí Odlehklých končin stojí 4 díly zásob.



**ODHALENÍ LESNÍCH STEZEK.** Jako volnou akci otočím kartu, která byla původně mým skrytým rádčem. Zahraji ji do mé oblasti a vezmu si jednu přízeň z banky Dravosti. Tato akce nespotřebovává žádné zásoby.

**Jakže je možné takto zahrát Lesní stezky?** Když zahrájete rádce lícem dolů, říkáte tím v podstatě: „Tuto kartu zahráji lícem nahoru později.“ Když ji později zahrájete, funguje to naprosto stejně, jako byste ji právě dobrali, včetně případného zisku přízně za její vyložení do oblasti. Tím, že si necháte skrytého rádce, můžete schovat užitečné informace a počkat si na správný okamžik, než kartu zahrájete! Můžete si takto ponechat dokonce i karty s omezeními, jako například karty s ikonou stromu.



**OBCHOD S LESNÍMI STEZKAMI.** Spotřebuji 1 díl zásob. Na kartu Lesní stezky položím dvě přízně, vezmu si jedno tajemství ze společné banky a položím je na svou desku.

Obchodování za účelem získání tajemství je obtížnější než obchodování pro zisk přízně. Získáte pouze jedno tajemství za každého rádce s odpovídajícím symbolem – pokud nemáte žádného odpovídajícího rádce, nezískáte vůbec žádná tajemství. Obyvatelé Říše jsou na svá tajemství opatrní!



**ODPOČINEK.** Došly mi zásoby, takže musím odpočívat. Dvě přízně ležící na Lesních stezkách vrátím do banky Dravosti a tajemství ležící na Posádce vrátím na svou desku. Ve své soukromé bance mám 14 vojenských družin – jinými slovy se nenacházejí na mapě ani na mé desce –, takže doplním své zásoby na pole „17 až 11“.

Čím více shromáždíte vojenských družin, které musíte zásobit, tím méně zásob zůstane pro vás!



**Proč to Kancléř udělal?** Kancléř chce shromáždit vojenské družiny v oblastech, které ovládá, neboť pak bude obtížnější proti němu na ně vést tažení. V této partii je vítězným záměrem Přísežníka ovládat co nejvíce oblastí a být Přísežníkem je pro Kancléře hlavní cestou k vítězství.

Mimochodem – nikdy neuškodí získat více přízně a tajemství, protože se jedná o hlavní zdroje, kterými ve hře platíte. Získání dalších tajemství je zvláště důležité – není snadné je získat a umožňují častější obchodování.

# Komentovaný tah – Červený Vyhnanec

**HLEDÁNÍ V ODHAZOVACÍM BALÍČKU PROVINCÍ.** Spotřebuji 2 díly zásob. Doberu si tři karty z vrchu odhazovacího balíčku Provincii. Zahraji Starý dub do mé oblasti, vezmu si jednu přízeň z banky Dravosti a odhodím zbylé dvě karty do odhazovacího balíčku Odlehlých končin.

**Zdraží se někdy dobírání z odhazovacího balíčku? Ne! Vždy stojí 2 díly zásob a nezáleží na tom, jak nákladné je dobírání z balíčku světa. Nicméně můžete dobírat jen z odhazovacího balíčku kraje, v němž se nachází vaše figura, a tento balíček je možné vyprázdnit.**



V Horách je místo pro nanejvýš dvě karty obyvatel, jak je uvedeno v pravém horním rohu karty této oblasti, takže nyní je zde plno!

**Je možné odhodit kartu z oblasti? Není, pokud vám to není výslovně umožněno. Později během tohoto tahu však vykoupite Přízeň lidu, která vám odhazovat karty z oblastí umožní!**

**ODHALENÍ MÝCH ZVÍŘECÍCH KAMARÁDŮ.** Jako volnou akci odhalím svého skrytého rádce a tuto kartu zahraji jako rádce. Jsou to mí Zvířecí kamarádi!

Na kartě Zvířecí kamarádi je v levém horním rohu uvedena ikona postavy. To znamená, že karta může být zahrána pouze jako rádce! Nezapomeňte, že můžete mít pouze tři rádce najednou, ať už skryté, nebo odhalené.



**OBCHOD SE STARÝM DUBEM.** Spotřebuji 1 díl zásob a na Starý dub položím dvě přízně. Na oplátku získám dvě tajemství ze společné banky.

**Proč dvě tajemství? Červený získá jedno tajemství, protože má jednoho rádce se symbolem Dravosti, a získá ještě jedno tajemství, protože provedl obchod se Starým dubem za účelem získání tajemství a má alespoň jednoho rádce se symbolem Dravosti.**



**HLEDÁNÍ V BALÍČKU SVĚTA.** Spotřebuji 2 díly zásob. Doberu si pouze dvě karty, nikoli tři. Najdu totiž Alchymistu a následně uzírím vizi! Posunu ukazatel tažených vizí o jedno pole doprava. Zahraji Alchymistu jako svého rádce a vizi odhodím do Odlehlých končin.

**Proč jen dvě karty? Jakmile si z balíčku světa doberete kartu vize, musíte okamžitě přestat dobírat karty! Proto je nutné dobírat karty z balíčku světa jednu po druhé. Pokud si dobíráte karty z odhazovacího balíčku, nepřestáváte s dobíráním, ani když naražíte na vizi.**

**K čemu slouží ukazatel tažených vizí? Ukazuje cenu zásob, které je nutné spotřebovat, abyste mohli hledat v balíčku světa. Čím více vizí je taženo z balíčku světa, tím více roste cena hledání v něm!**



**POUŽITÍ SCHOPNOSTI ALCHEMISTY.** Položím na něj jedno tajemství a jedno tajemství spálím (tzn. vrátím do společné banky). Na oplátku si vezmu čtyři přízně, po jedné z každé z těchto bank: Nomádi (🟢), Tajemno (🟡), Svár (🔴) a Řád (🟠).

*Akce karet nespotřebovávají zásoby. Ikona (📖) v rámečku schopnosti karty znamená: „Položte jedno tajemství na tuto kartu.“ Ikona (🔥) znamená: „Spalte jedno tajemství (tzn. vraťte je do společné banky).“*



**VYKOUPENÍ PŘÍZNĚ LIDU.** Spotřebuji 1 díl zásob. Vezmu si destičku praporec Přízně lidu a položím ji poblíž své desky. Rozhodnu se na ni položit dvě své přízně a přízeň, která na ni původně ležela, se rozhodnu vrátit do banky Dravosti (🔴).

*Co je Přízeň lidu? Jedná se o praporec, který je součástí mnoha vítězných záměrů. Kdykoli odteď zahrajete kartu do oblasti, můžete nejprve jednu kartu z libovolné oblasti vašeho kraje odhodit, a poté můžete zahrát kartu do libovolné oblasti vašeho kraje – tedy ne nutně jen do vaší oblasti. Nemusíte ani odhodit kartu ze stejné oblasti, do níž poté kartu zahrajete! Tuto schopnost můžete použít k získku karet, které jsou výhodné pro vás, a odhození karet výhodných pro vaše nepřátele.*

*Proč dvě přízně? Pro vykoupení Přízně lidu na ni musíte položit více přízně, než kolik přízně na ní dosud leží – v tomto případě na ní ležela jedna počáteční přízeň. Červený se mohl rozhodnout na ni položit i více přízně! Čím více přízně na Přízni lidu leží, tím obtížnější je pro ostatní hráče tento praporec vykoupit nebo jej uchvátit tažením.*

*Co znamená její schopnost „Procitnutí“? Odteď musí červený ve své fázi Procitnutí položit jednu přízeň na Přízeň lidu, jinak praporec o jednu přízeň přijde. Tato přízeň je přesunuta do té banky přízně, v níž je právě přízně nejméně. Lidé jsou hladoví! Je pozoruhodné, že Přízeň lidu nemůže přijít o svou poslední přízeň, takže pokud na ní leží pouze jedna přízeň, nemáte jinou možnost než na ni přízeň položit – pokud tedy ještě nějakou přízeň vlastníte.*

*Mohou od vás nyní ostatní hráči Přízeň lidu vykoupit? Ano, buďte proto na pozoru! Kdokoli ji od vás může vykoupit, pokud zaplatí větším množstvím přízně, než kolik na ní právě leží.*



**ODPOČINEK.** Vrátím dvě přízně ležící na Starém dubu do banky Dravosti (🔴) a tajemství ležící na Alchymistovi vrátím na svou desku. Zásoby si doplním na pole „9+“, avšak protože jsem v tomto tahu nespotřeboval svůj poslední díl zásob, doplním si zásoby na pole nejvíce vlevo.

*Pokud skončíte svůj tah s nespotřebovanými zásobami, ponecháte si je do svého následujícího tahu. Svě zásoby nemůžete doplnit více než na pole nejvíce vlevo.*

**Proč to červený udělal?** Červený se při pohledu na silnou obranu Kanclářových oblastí vyhýbá přímému střetu s ním. Místo toho si buduje silnou ekonomiku – s tím mu pomůže jak zisk dvou tajemství, tak nalezení Alchymisty, který je jednou z nejlepších karet, pokud se hráč snaží získat velké množství přízně v krátkém čase – ale je to drahé!

Vykoupením Přízně lidu se červený zapojil do zápolení o dvě víze – jednu, která říká „musíte vlastnit nejvíce relikvií a praporečů“, a druhou, která říká „musíte vlastnit Přízeň lidu“. Potřebuje udržet svou ekonomiku v takovém stavu, aby mohl doplňovat přízeň na Přízeň lidu a zároveň ji ochránil před ostatními hráči, kteří by proti němu mohli vést tažení. Pokud chce hru vyhrát, bude muset najít správnou kartu víze. Navíc pokud by se později stal Občanem, mohl by se ucházet o vítězný záměr Následníka, který po něm požaduje, aby vlastnil více relikvií a praporečů než Kanclář nebo kterýkoli jiný Občan.

# Komentovaný tah – Modrý Vyhnanec

**POUŽITÍ TALISMANU ZKROCENÍ.** Pro použití schopnosti Talismanu zkracení položím na jeho kartu jedno tajemství, což nestojí žádné zásoby. Umožňuje mi odhodit Starý dub – kartu odhodím na odhazovací balíček Odlehlých končin – a vzít si dvě přízně z banky Dravosti 🐉.

Na kartě Talisman zkracení je schopnost začínající slovem „AKCE:“. To znamená, že můžete použít její schopnost jako svou volnou akci. Nezapomínejte – použití schopnosti karty nestojí žádné zásoby a obecně můžete používat schopnosti všech karet, které jsou vašimi rádci, ve vaší oblasti nebo v oblastech, které ovládáte.



**HLEDÁNÍ V BALÍČKU SVĚTA.** Spotřebuji 3 díly zásob a doberu si tři karty. Uzřím vizi! Ponechám si ji jako skrytého rádce a ukazatel tažených vizí posunu o jedno pole doprava. Poté odhodím zbylé dvě karty do odhazovacího balíčku Odlehlých končin.

**Proč neodhalit vizi?** Modrý by ji mohl odhalit a položit ji na pole pro odhalené vize na své desce, aby nezabírala cenné místo rádce. Později ji však stále může odhalit jako svou volnou akci bez spotřebování zásob. A prozatím ještě nenastal ten správný čas, protože Vyhnanci mohou díky vizi zvítězit jen tehdy, pokud jsou z balíčku světa taženy alespoň tři vize.

**Mohou vize odhalovat pouze Vyhnanci?** Ano, pouze oni, avšak v balíčku světa se nachází vždy jedna falešná vize – Spiknutí –, kterou může zahrát kdokoli. Umožní vám ukrást praporec nebo relikvii hráči, jehož figura se nachází ve vaší oblasti, pokud splníte potřebné podmínky!



**ODHALENÍ SKEPTIKŮ.** Odhalím svého skrytého rádce a zahrají jej.

**Klíčové slovo „ODPOČINEK:“** uvozuje schopnost Skeptiků znamená, že tato schopnost je spuštěna až ve fázi Odpočinku.



**PODÍVÁNÍ SE NA RELIKVIÍ.** S pomocí volné akce se podívám na skrytou relikvii v Horách, aniž bych ji ukazoval někomu jinému. Ani tato akce nespoteřovává žádné zásoby.

Vždy se můžete se podívat na relikvii ve vaší oblasti, a to i když ji nechcete vykoupit.

**VYKOUPENÍ SLONOVINOVÉHO OKA.** Spotřebuji 1 díl zásob a spálím dvě přízně (tzn. vrátím je do společné banky), jak je požadováno na kartě Hory, a vezmu si relikvii v mé oblasti – je to Slonovinové oko! Položím jej odhalené vedle své desky, poblíž svých rádců.

**Jste omezeni pouze na tři relikvie?** Rozhodně ne! Na rozdíl od rádců můžete vlastnit libovolný počet relikvií.

**Mohou od vás relikvie vykoupit ostatní hráči?** Nemohou. Na rozdíl od praporeců – Přízně lidu a Nejtemnějšího tajemství – mohou být vykoupeny pouze relikvie v oblastech, nikoli relikvie hráčů. Pokud si někdo opravdu chce vaši relikvii vzít, musí ji získat tažením!



**CESTOVÁNÍ DO TŘETÍ OBLASTI PROVINCIÍ.** Spotřebuji 2 díly zásob. Odhalím třetí kartu oblasti Provincii – jsou to Solné pláně! Umístím do nich svou figuru a položím do nich také dvě přízně a jedno tajemství ze společné banky.

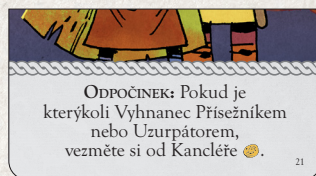
**Proč modrý cestoval do třetí oblasti?** Oblastmi nemusíte procházet v konkrétním pořadí. Modrý mohl cestovat do druhé oblasti, ale rozhodl se místo toho přesunout do třetí, aniž by jej to stálo zásoby navíc!



**Jak můžete vědět, že máte na kartu oblasti položit právě tyto komponenty?** Ikony 🍀🍀📖 v levém horním rohu znamenají: „Při odhalení položte na tuto oblast dvě přízně a jedno tajemství ze společné banky.“

**ODPOČINEK.** Doplním své zásoby až na pole nejvíce vlevo a vrátím tajemství ležící na Talismanu zkrocení na svou desku. Skeptici mi bohužel v tomto tahu nic nepřinesli, protože Kancelář je Přísežníkem, ale mohou mi umožnit vzít si jeho přízeň v pozdějších tazích.

Stejně jako červený hráč si i modrý doplnil o jeden díl zásob více, protože v tomto tahu nespoteřoval svůj poslední díl zásob.



**Proč to modrý udělal?** Znepokojen silnou kombinací, kterou červený použil k získání tajemství ve svém předešlém tahu, se modrý chopil příležitosti tuto kombinaci prolomit a zároveň na tom vydělat. Proto odhodil Starý dub červeného hráče a přitom získal i nějakou přízeň. Starý dub je teď v odhazovacím balíčku, takže může být dobrán a později v této partii znovu zahrán.

Modrý svou hrou předkládá diverzifikovanou strategii – díky tomu, že získal relikvii, může s ostatními soupeřit o vlastnictví největšího počtu relikvií a praporečů, pokud nalezne Vizí útočiště. Ze zahrání Skeptiků bude modrý těžit tak dlouho, dokud bude nějaký Vyhnanec úspěšně usilovat o vítězný záměr Přísežníka, takže ať už sám prahne po naplnění vítězného záměru Přísežníka, nebo toto úsilí přenechá jiným, bude z toho mít prospěch. A konečně nalezl vizí a nechal si ji, takže nyní má nový vítězný záměr, o který může usilovat, pokud bude chtít.



# Komentovaný tah – Žlutý Vyhnanec

**SHROMAŽDOVÁNÍ NA STAŘEŠINECH.** Spotřebuji 1 díl zásob a polořím jednu přízeň na Stařešiny. Na oplátku získám dvě vojenské družiny, které si vezmu ze své soukromé banky, a přidám je ke třem družinám na své desce.

*Pokud již na kartě přízeň nebo tajemství leží, nemůžete na ni polořit přízeň ani tajemství, abyste s ní provedli cokoli jiného. Žlutý již v tomto tahu nemůže znovu shromařřovat na Stařešinech a nemůže na ně ani polořit přízeň, aby použil jejich schopnost AKCE.*



**ODHALENÍ DROBNÉ LASKAVOSTI.** Odhalím svého skrytého rádce a zahrají jej jako svého rádce. Schopnost této karty mi umožní získat čtyři vojenské družiny, které si vezmu ze své soukromé banky a přidám je na svou desku.

*Všimněte si, že na kartě Drobných laskavostí je v levém horním rohu u štítku s omezením uведен řetěz. Tato karta nemůže být odhozena, přesunuta, prohozena s jinými kartami, a nelze s ní ani jinak zacházet. Tato schopnost je absolutní a nelze to nijak zrušit.*



**TAŽENÍ PROTI KANCLÉŘI.** Spotřebuji 2 díly zásob. Jako obránce vyberu Kancléře, protože ovládá moji oblast. Jako cíle určím Hory a Skalnaté pobřeží.

*Obránce je pro vás hráč, na něj chcete útočit, a ve vaší oblasti se musí nacházet jeho figura nebo jeho vojenské družiny. Vaše cíle jsou tím, co si chcete vzít. Mohou jimi být obránce oblasti nebo relikvie. Musíte určit alespoň jeden cíl ve vaší oblasti.*

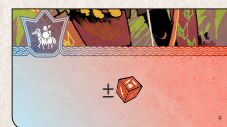
Mé cíle přidávají Kancléři dvě obranné kostky a třetí kostku získá Kancléř za to, že je Přísežníkem. Na své desce mám devět vojenských družin, takže si vezmu devět útočných kostek, ale o jednu z nich okamžitě přijdu, protože jsem jako cíl tažení určil Hory – jejich schopnost snižuje počet útočných kostek o jedna.

**Jak se dozvíte, kolik kostek použít?** *Ve štítu v pravém horním rohu je uведен počet obranných kostek, které cíl přidává.*



Neovládám žádné bitevní plány. Kancléř ovládá Dlouhé luky, s jejichž pomocí mi odebrá jednu z mých útočných kostek.

**Mohl by žlutý použít Dlouhé luky, kdyby se nacházel na Pláních?** *Nemohl! Nemůžete použít bitevní plány, které neovládáte, jak je naznačeno obrysem koruny kolem ikony akce tažení.*



Kancléř hodí třemi obrannými kostkami a padne mu 1, 2, 3, což znamená ve výsledku čtyři 1. Celková obrana Kancléře je rovna osmi – čtyři štíty 1 plus čtyři jeho vojenské družiny v oblastech, které jsou cílem tažení. Hodím sedmi útočnými kostkami a padnou mi dva meče 2, tři prázdné meče 0 a dvakrát lebka s dvojitým mečem 2/2. Dvě lebky pro mě znamenají, že musím okamžitě zabít dvě své vojenské družiny. Dva prázdné meče dají dohromady jeden plný meč, avšak zbývající nepárový prázdný meč se nepočítá vůbec. **Síla mého útoku je sedm.**

*Můžete se rozhodnout házet méně kostkami, než kolik máte vojenských družin na své desce.*



ÚTOK 7

OBRANA 8



Abych prorazil Kancléřovu obranu, potřebuji dosáhnout hodnoty devět, takže obětuji dvě vojenské družiny. Jsem vítězem tažení, takže zabiji polovinu vojenských družin v Kancléřově vojsku. V oblastech, které byly cílem tažení – Hory a Skalnaté pobřeží –, se nacházejí celkem čtyři vojenské družiny – dvě jsou zabity a jsou umístěny zpátky do Kancléřovy soukromé banky poblíž jeho desky, zbylé dvě se vrací na jeho desku.

*Pokud by žlutý neobětoval dostatek vojenských družin, aby v tažení zvítězil, ztratil by polovinu svého vojska – tři vojenské družiny (tedy více, než o kolik přišel obětováním, které mu přineslo vítězství).*

Na Hory umístím jednu vojenskou družinu, na Skalnaté pobřeží dvě. Nyní ovládám nejvíce oblastí, a díky tomu vezmu Kancléři titul Přísežníka.

**Jaké další cíle můžete určit?** Cílem tažení může být cokoli s modrým štítem v pravém horním rohu – oblastí, relikvie a praporec, stejně jako figura a přízeň jiného hráče, jak je uvedeno v rámečku „Zahnání“ na desce hráče. Pokud v tažení zvítězíte a vaším cílem byla obráncova figura a přízeň, můžete přesunout jeho figuru do libovolné oblasti a spálit polovinu přízně na jeho desce (zaokrouhleno dolů), čímž ji vrátíte do společné banky. Chcete-li určit jako cíl tažení relikvie nebo hráčovu figuru a přízeň, musí se obráncova figura nacházet ve stejné oblasti jako ta vaše.

**HLEDÁNÍ V BALÍČKU.** Spotřebuji 3 díly zásob, doberu si tři karty a najdu mezi nimi Stany. Zahraji je do mé oblasti a vezmu si jednu přízeň z banky Nomádů. Zbylé dvě karty odhodím do odhazovacího balíčku Domoviny.

*Může vám připadat divné, že karty z Odlehlých končin přejdou do Domoviny, ale tak to prostě funguje!*



**CESTOVÁNÍ POMOCÍ STANŮ.** Abych mohl Stany použít, položím na ně jednu přízeň. Cestuji do prostřední oblasti Odlehlých končin, odhalím Pustiny a položím do nich jednu relikvii lícem dolů. Tím se nespotebovávají žádné zásoby, protože jsem cestoval do jiné oblasti mého kraje pomocí Stanů.

*Schopnost karty můžete použít, pokud se v oblasti nachází vaše figura nebo pokud ji ovládáte. Žlutý ovládá Skalnaté pobřeží – hlídkují v něm jeho vojenské družiny –, takže může použít Stany ve svých pozdějších tazích i poté, co jeho figura Skalnaté pobřeží opustí.*



**ODPOČINEK.** V tomto tahu jsem nespoteboval svůj poslední díl zásob, takže si doplním své zásoby až na pole nejvíce vlevo, namísto jejich doplnění pouze na pole „9+“. Přízeň ležící na Stařešínech a Stanech vrátím do banky Nomádů.

**TOTO JE KONEC KOLA. POSUŇTE UKAZATEL HERNÍHO KOLA O JEDNO POLE.**

**Proč to žlutý udělal?** Žlutý začal s Drobnou laskavostí, díky níž získal několik vojenských družin, s těmi se chopil příležitosti usilovat o vítězný záměr Přísežníka – a uspěl! Tím, že si vzal titul Přísežníka, je jeho obrana silnější, takže je méně pravděpodobné, že na něj ostatní hráči zaútočí. Stejně tak je obtížné vést proti němu tažení v Horách, což je od útoku odradí ještě více.

Protože si žlutý vybudoval malé království, je pro něj celkem bezpečné zahrát Stany do jedné z oblastí, kterou ovládá, čímž si ponechá mezi svými rádci prostor pro pozdější karty, což je důležité, protože Drobné laskavosti se již nezabaví. Postupem času bude muset žlutý upevnit svou moc bitevními plány, které mu umožní vést tažení ještě efektivněji a také mu zajistí obranu před jeho nepřáteli.

# Několik dalších pravidel...

Pro následující témata naleznete kompletní pravidla v *Zákonu Oathu*, v částech označených [hrnatými závorkami].



Neučte se tato pravidla, dokud neodehrajete první kolo!

## NABÍDKA OBČANSTVÍ

### Kancléř může Vyhnancům předložit lákavou nabídku občanství.

[6.6] Postupem hry se Kancléř často dostane do situace, kdy není schopen udržet si svou moc. Aby nabyl zpátky svou sílu, může Vyhnancům nabídnout občanství s příslibem jedné relikvie z Říšského relikviáře. Pokud Vyhnanec nabídku přijme, připojí se k Říši a vojenské družiny jeho barvy se změny na fialové.

Nicméně pokud Kancléř přijde o Žezlo moci, nemůže nadále nabízet občanství, zatímco jeho nový vlastník ano. Ano, přesně tak, Vyhnanec nebo Občan může převzít kontrolu nad nabídkou občanství!



## VÍTĚZSTVÍ ZA OBČANA

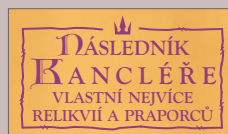
### Občané se nemohou stát Uzurpátory ani Vizionáři. Mohou zvítězit pouze tak, že se stanou Kancléřovými Následníky.

[3.3] Pokud je Kancléř nebo některý z Občanů Přísežníkem, hází Kancléř na konci kola kostkou osudu, díky čemuž může ukončit hru předčasně. Pokud by však měl zvítězit Kancléř, ale jeden z Občanů naplní vítězný záměr Následníka uvedený na destičce vítězného záměru, zvítězí místo toho tento Občan. Občan zvítězí samostatně – nejedná se o sdílené vítězství!

V této partii je vítězným záměrem Následníka vlastnit více relikvií a praporců než Kancléř a vlastnit jich zároveň více než kdokoli jiný.

*V komentovaných tazích vlastní modrý hráč Slonovinové oko, Kancléř Žezlo moci a červený hráč praporec Přízně lidu – jsou vyrovnáni.*

#### DESTIČKA VÍTĚZNÉHO ZÁMĚRU



Vítězný záměr Následníka

## Pro Občany platí několik odlišných pravidel.

[4.3.3] Občan si doplňuje svůj stav zásob na stejné pole, na jakém se nachází ukazatel stavu zásob Kancléře. Poté si doplní ušetřené zásoby jako obvykle.

[6.5] Aby mohl Občan přesunout fialové družiny z jeho oblasti, potřebuje souhlas Kancléře. Pokud se figura Občana nachází ve stejné oblasti jako figura Kancléře nebo jiného Občana, může si se svolením tohoto hráče vzít jeho vojenské družiny na svou desku, nebo mu naopak své vojenské družiny na jeho desku předat.

[5.5.1] Občan může s určitými postihy vést tažení proti Kancléři nebo jiným Občanům.

### Občané mohou být vyhnáni, čímž se z nich opět stanou Vyhnanci.

[6.7] Vlastník Žezla moci může poslat Občana do vyhnanství tím, že mu dá pět přízní. Je-li vlastník Žezla moci Přísežníkem nebo vlastní Přízeň lidu, dá mu o jednu přízeň méně. Pokud platí obojí, dá mu o dvě přízně méně. Pokud je vyháněný Občan Přísežníkem nebo vlastní Přízeň lidu, musí mu vlastník Žezla dát o jednu přízeň více. Pokud platí obojí, musí mu dát o dvě přízně více. Celkový rozsah se tedy pohybuje v rozmezí od tří do sedmi přízní.

[6.8] Občan může vyhnat sám sebe, pokud předá vlastnímu Žezlu moci tolik přízně, kolik činí celkový počet tajemství a vojenských družin na desce vyhnaného Občana. Nicméně Občan nemůže vyhnat sám sebe, pokud vlastní Žezlo moci.

## BANDITÉ

Oblasti, v nichž se nenacházejí žádné vojenské družiny, jsou ovládány bandity – neutrálním hráčem.

[5.5.1] Při tažení si bandity můžete vybrat jako obránce.

[5.5.3] Pokud jsou cílem vašeho tažení oblasti ovládané bandity, každý bandita v této oblasti přidává k obraně hodnotu jedna. (Na každé kartě oblasti je znázorněn jeden bandita, ale pro větší názornost můžete použít žetony banditů.)

[5.5.4] Bandité používají všechny bitevní plány, které ovládají, pokud je jejich použití zdarma.

## BITEVNÍ PLÁNY

Bitevní plány ovlivňují tažení a porušují některá pravidla.

[7.5.1] Bitevní plán můžete použít, pouze pokud jej ovládáte. Nestačí, když se v oblasti s bitevním plánem nachází vaše figura.

[7.5.3] Cenu bitevního plánu můžete zaplatit, přestože na něm již přízeň nebo tajemství leží.

[7.1.2] Pokud používáte bitevní plán k obraně, tedy mimo svůj tah, přízeň umístíte do odpovídající banky přízně. Tajemství otočte, ale ponechte si je na své desce. Tato tajemství otočíte zpět lícem nahoru ve své fázi Odpočinku.



## SPIKNUTÍ

Spiknutí je falešná vize, kterou může zahrát kdokoli.

[5.1.4.IV] Ve hře jsou čtyři pravé vize, jež Vyhnancům poskytují nové vítězné záměry. Ovšem kromě nich existuje i jedna falešná vize – Spiknutí. Tu může zahrát kterýkoli hráč – včetně Kancléře nebo Občana. Její cenou je spálení jednoho tajemství, za což vám Spiknutí umožní ukradnout relikvii nebo praporec hráči, jehož figura se nachází ve vaší oblasti. Navíc musíte splňovat podmínku, že symbol alespoň dvou vašich rádců odpovídá symbolu alespoň jednoho rádce vaší oběti.

## SCHOPNOSTI OBLASTÍ

Každá oblast má svou unikátní schopnost.

Při odhalení každé oblasti přečtěte příslušnou část v přehledu Charakteristiky oblastí, abyste se s jejími schopnostmi seznámili.

*V komentovaných tazích byly následující oblasti odhalené, avšak jejich schopnosti nebyly vysvětleny:*

- **Pláně:** Pokud je tato oblast nebo cokoli v ní cílem tažení, přidává jednu útočnou kostku.
- **Solné pláně:** Na začátku svého tahu (konkrétně ve fázi Procitnutí) odsud získá hráč, jehož figura se zde nachází, jednu přízeň nebo tajemství.
- **Pustiny:** Pokud do této oblasti zahrajete kartu se symbolem Sváru, vykoupíte odsud relikvii bez spotřebování zásob.
- **Skalnaté a Neprostupné pobřeží:** Cestování mezi těmito oblastmi stojí pouze 1 díl zásob, nikoli 4!



## PRAPOREC PŘÍZNĚ LIDU

### Přízeň lidu je jedním ze dvou praporců.

Každý praporec je součástí mnoha vítězných záměrů! V této partii je Přízeň lidu součástí vítězného záměru Následníka a Vize útočiště – oba záměry požadují vlastnit nejvíce relikvií a praporců. Vlastnictví Přízně lidu pomáhá naplnit také Vizi vzpoury.

### Umožňuje vám hrát karty pružněji.

Kdykoli chcete zahrát kartu do oblasti, můžete nejprve odhodit kartu z libovolné oblasti vašeho kraje a poté můžete kartu zahrát do libovolné oblasti vašeho kraje. Nemusí to dokonce být ani ta samá oblast!

### Může být vykoupen jako relikvie, avšak odkudkoli a kýmkoli.

[5.4] Pro vykoupení Přízně lidu musíte na tento praporec položit více přízně, než kolik jí na něm právě leží. Jakmile to uděláte, vezmete veškerou přízeň, která na něm původně ležela, a umístíte ji do bank přízně, jednu po druhé. Můžete začít libovolnou bankou přízně a od ní pokračujte dál směrem od balíčku světa (a v případě nutnosti pak opět od začátku).

### V každém vašem tahu od vás požaduje přízeň.

[4.1.1] Ve své fázi Procitnutí na něj musíte buď jednu přízeň položit, nebo z něj jednu přízeň vrátit do takové banky přízně, v níž je jí nejméně. Nezapomínejte, že na tomto praporci musí zůstat alespoň jedna přízeň, v takové situaci na něj musíte jednu přízeň položit, pokud ji máte. Pokud je praporec otočen na stranu Lůzy, požaduje přízeň dvakrát. Na stranu Lůzy se praporec otáčí, pokud je uchvácen při tažení nebo pokud na něm leží šest a více přízně.

## PRAPOREC NEJTEMNĚJŠÍHO TAJEMSTVÍ

Funguje podobně jako Přízeň lidu. Hlavní rozdíl spočívá v tom, že na něm závisí Vize víry, a nikoli Vize vzpoury.

### Díky němu při hledání spotřebujete vždy pouze 2 díly zásob.

S více taženými vizemi stoupá cena zásob při dobírání z balíčku světa až ke 4 dílům – je to trestuhodně vysoká cena! Avšak Nejtemnější tajemství drží tuto cenu nízkou, protože svádí obyvatele Říše k tomu, aby se s vámi chtěli setkat.

### Může být vykoupen odkudkoli...

[5.4.4] Musíte na něj položit více tajemství, než kolik jich na něm původně leželo. Jedno předchozí tajemství si vezměte a zbytek odevzdejte hráči, který praporec původně vlastnil.

### ... pokud není Nejtemnější tajemství v bezpečí.

Pokud každá karta v oblasti vlastníka praporce odpovídá jeho rádcům, je Nejtemnější tajemství v bezpečí a nelze je vykoupit! Nelze je vykoupit ani tehdy, pokud se ve vlastníkově oblasti nenachází žádná karta.

## VÍTĚZSTVÍ VÁLEČNÝM VYČERPÁNÍM

### Na konci osmého kola hra vždy skončí.



[3.4] Na destičce vítězného záměru je uvedeno pořadí, v jakém je vyhodnoceno vítězství ve hře. Na některých místech je uvedeno „Říše“, což znamená, že vítězství bude Kancléř, nebo Občan, který naplnil vítězný záměr Následníka.


### PŘÍZEŇ LIDU



### NEJTEMNĚJŠÍ TAJEMSTVÍ



V oblasti vlastníka praporce, který má jednoho rádce se symbolem Řádu , se nacházejí dvě karty se symbolem Řádu . Nejtemnější tajemství je v bezpečí!

Zahraje-li do této oblasti někdo kartu se symbolem Vroucna , Nejtemnější tajemství už nebude nadále v bezpečí!

### ZADNÍ STRANA DESTIČKY VÍTĚZNÉHO ZÁMĚRU

VÍTĚZSTVÍ VYČERPÁNÍM  
s obyvateli této země vyčerpánými  
nekonečnou válkou

# Otázky na pravidla

Napoprvé si příliš nedělejte hlavu s tím, že budete při hraní dělat chyby v pravidlech.

Oath je rozsáhlá, složitá hra a některé věci je běžné napoprvé zahrát špatně. Pokud není vaše skupina soutěživá, doporučujeme, abyste rozhodovali podle toho, co vám přijde správné, a správné znění pravidel dohledali až po hře.

Pokud v pravidlech hledáte přesnou odpověď, přečtěte si **Zákon Oathu**.

- Pokud se otázka týká herních komponent, přečtěte si „Herní komponenty“ (strana 4).
- Pokud se otázka týká akcí, přečtěte si „Hlavní akce“ (strany 6–7) a „Volné akce“ (strana 8).
- Pokud se otázka týká herních pojmů, přečtěte si „Glosář“ (strana 11).

Pokud si potřebujete rychle osvěžit pravidla, nebo si myslíte, že jste nějaká drobná pravidla přehlédli, přečtěte si kapitulu „Podivnosti Oathu“ na zadní straně této příručky.

Pokud hledáte vysvětlivky ke schopnostem oblastí nebo obecně ke kartám, přečtěte si Přehled pravidel.

Pokud stále hledáte nějaké odpovědi na svoje otázky, zkuste diskusní fóra na komunitních serverech nebo položit dotaz na našich stránkách: [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz)

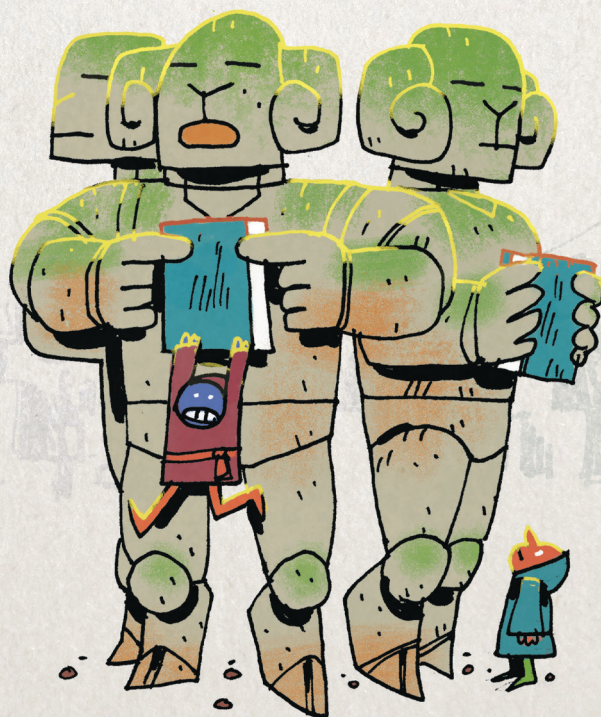
## Zakončení vaší první partie

Až dohrajete, hru hned nesklízejte ze stolu! Čeká vás první zápis do **KRONIKY**. Do té je vždy uložen aktuální stav herního světa, v němž se poté ocitnete na začátku vaší další partie.



**Otevřete balíček Archivu.** Vložte 8 kartonových oddělovačů do malé přihrádky v krabici. 6 karet staveb roztrďte do jednotlivých částí podle jejich symbolu. Každý ze 6 balíčků karet rozdělených podle symbolů zamíchejte zvlášť a vložte je do části označené odpovídajícím symbolem. Tato část krabice se nazývá **ARCHIV**.

Vezměte přehled Shrnutí zápisu do Kroniky nebo vyhledejte kapitulu „Zápis do Kroniky“ v **Zákonu Oathu** (strana 10) a podle příslušných instrukcí uklidte hru.



# Příprava na další partie

K přípravě další partie použijte *Zákon Oathu* (strana 2). V několika bodech se liší od přípravy vaší první partie. Zde jsou důležité rozdíly:

- **Hráči si mohou vybrat, zda začnou jako Občané**, pokud byla jejich deska na konci předchozí partie otočena na stranu Občana. Občané nedostanou při přípravě hry žádnou relikvii.
- **Vyhnanci a Občané si mohou vybrat oblast pro svou figuru**. Kancléř umístí svou figuru do horní oblasti Domoviny. Ostatní hráči si své figury umístí do libovolné odhalené oblasti.
- **Hráči si vyberou rádce**. Každý hráč si dobere tři karty zespuď balíčku světa, vybere si jednoho skrytého rádce a zbylé dvě karty odhodí stejně jako při hledání.
- **Každý odhazovací balíček začíná s kartou navíc**. Kromě karet odhozených výše je do každého odhazovacího balíčku přidána ještě jedna karta zespuď balíčku světa.
- **Kancléř může začít partii s Přízní lidu nebo s Nejtemnějším tajemstvím** (v závislosti na aktuálním vítězném záměru). Jako Přisežník oddanosti získá Kancléř Nejtemnější tajemství. Jako Přisežník lidu získá Kancléř Přizeň lidu.
- **Vojenské družiny Říše začínají v předem určených oblastech**. Dvě fialové vojenské družiny umístíte do horní oblasti Domoviny a do každé odhalené oblasti, v níž se nachází alespoň jeden obyvatel nebo neporušená stavba, umístíte po jedné fialové družině. Zničené stavby se nepočítají, ty však na mapě nevidíte až do vaší třetí, nebo dokonce pozdější partie.



Na deskách hráčů si povšimněte ikon hvězdiček, které uvádějí, s kolika žetony přízně a tajemství a s kolika vojenskými družinami každý hráč začíná.

Povšimněte si také polí označených hvězdičkou na deskách hráčů a na mapě. Ta označují počáteční pozici příslušných ukazatelů, složení balíčku světa a fakt, že každý odhazovací balíček začíná s jednou kartou navíc.



# Dohoda ve skupině

*Oath* je hrou o vyprávění příběhů a své příběhy můžete vyprávět tak, jak sami uznáte za vhodné. Aby byl *Oath* zábavný pro všechny, měli byste si společně promluvit o tom, jak ke hře přistoupíte.

První a nejdůležitější otázka, na kterou je zapotřebí si odpovědět, se týká **stálosti vaší skupiny**. Chcete hrát tuto kopii hry pouze se skupinou, která právě teď sedí u stolu, nebo se všichni shodnete na tom, že mezi jednotlivými partiemi budou přicházet a odcházet i jiní hráči? *Oath* je navržen tak, aby bylo možné obojí! Měli byste se také zeptat, zda si hráči chtějí rezervovat určitou barvu pro všechny budoucí partie, ovšem budete se muset přizpůsobit, pokud hrajete v šesti hráčích, protože těchto desek je pouze pět.

Většina ostatních otázek se týká **informací**. Ačkoli v *Zákonu Oathu* (strana 11) uvádíme některá pravidla, která vymezují, jaké informace jsou soukromé a jaké veřejné, v případech, které nejsou popsány, ponecháváme rozhodnutí na dohodě vaší skupiny. Některé příklady jsou uvedeny níže.

**Sdílení dobraných karet.** Pokud si někdo dobere karty při hledání, může je ukázat někomu jinému? Musí je ukázat všem, nebo je může ukázat pouze jedné osobě?

*Obvykle nepovolujeme ukazování dobraných karet, pokud se nejedná o pomoc novému hráči, který by jinak neúměrně zdržoval hru. Vyhovují-li však vaší skupině dlouhé herní seance plné zákulisních intrik, jen do toho.*

**Dobraní příliš mnoha karet.** Pokud si někdo z balíčku světa dobere další kartu i poté, co si dobral vízi, nebo pokud si omylem dobere příliš mnoho karet, mají se tyto karty vrátit zpět, aniž by je kdokoli viděl? Nebo mají být odhaleny? Vráti se navrch příslušného balíčku, nebo dospod?

*Obvykle je hráče necháváme vrátit tam, odkud je vzali. Občas se to stane každému. Větší zábava je držet víze u co největším utajení, takže hráče většinou nežádáme, aby odhalili právě taženou vízi.*

**Odhozené karty.** Řekněme, že někdo odhodí kartu a chce se ujistit, že si zapamatuje, kam to bylo. Může si dělat poznámky? Nebo může očekávat upřímnou odpověď na otázku typu: „Pamatuje si někdo, zda je tato víze ta samá, kterou jsem před dvěma tahy odhodil?“

*Obvykle si neděláme poznámky, ale také si neděláme velké starosti se sledováním karet, tedy až na některé víze.*

**Balíček světa.** Rozložení symbolů v balíčku světa má významný vliv na strategii – např. více Nomádů znamená dostupnější cestování! Obzvláště důležité je to tehdy, když do rozjeté hry nastoupí noví hráči. Nebudou mít špatný pocit, když nebudou vědět nic, zatímco zkušenější hráči budou vědět mnohem více? Nebo možná půjdou do hry naslepo a přijmou tajemství tohoto světa? Pokud hrajete se soutěživější skupinou, budou všichni chtít znát plný obsah balíčku světa na konci každého zápisu do Kroniky?

*Karty, které se do balíčku dostanou, obvykle držíme v tajnosti, avšak při zápisu do Kroniky si spočítáme, kolik karet každého symbolu do balíčku přichází a kolik jich z něj odchází. Pokud nový hráč vstupuje do hry, zeptáme se ho, kolik toho chce vědět.*

**Vracení akcí.** Může se stát, že hráč bude chtít vrátit akci, nebo dokonce odehrát celý svůj tah od začátku. Je to povolené? Pokud ano, v jaké míře?

*Obvykle necháváme hráče vracet tah tak dlouho, jak si přejí, pokud to netrvá věčnost. Nenecháváme je však vrátit akci, při níž cestovali do skryté oblasti, pokud se podívali na novou relikvii, nebo se ve svém tažení dostali tak daleko, že znají plány druhého hráče. V zásadě platí, že pokud se dozvědí něco nového, neměli by se vracet do okamžiku předtím, než se danou věc dozvěděli.*



# Podivnosti Oathu

## DOBÍRÁNÍ, HRANÍ A ODHAZOVÁNÍ KARET

Doberte si tři karty, pokud... Kdykoli si dobíráte karty z odhazovacího balíčku vašeho kraje nebo z balíčku světa, doberte si tři karty. S dobíráním přestaňte, jakmile si z balíčku světa doberete vízi, nebo pokud je balíček prázdný. Dobrání víze z odhazovacího balíčku však dobírání neukončuje!

Při zahrání karty mějte na paměti její omezení. Pokud je pod jejím symbolem uveden strom 🌳, může být zahrána pouze do oblasti. Pokud je na ní uvedena postava 🧑, může být zahrána pouze jako váš rádce. Právě víze mohou zahrát pouze Vyhnanci, ovšem kdokoli může zahrát Spiknutí.

Vždy můžete zahrát kartu jako svého skrytého rádce. Nezáleží na tom, zda je na kartě uveden strom 🌳. Nezáleží na tom, zda je to víze, a vy jste přitom Kancléř. Karty můžete skrytě zahrát vždy!

Karty odhazujte lícem dolů. Přestože jsou ve většině her odhazovací balíčky lícem nahoru, v Oathu tomu tak není!

Karty odhazujte do odhazovacího balíčku následujícího kraje v pořadí. Karty z Domoviny vždy odhazujte navrch odhazovacího balíčku Provincii. Karty z Provincii odhazujte do Odlehlých končin a karty z Odlehlých končin do Domoviny. Neodhazujte karty do stejného kraje, z něhož pocházejí!

## POUŽÍVÁNÍ KARET

Vždy můžete používat schopnosti karet, které se nacházejí v oblasti s vaší figurou, a karet, které ovládáte, u nichž nezáleží na tom, zda se nacházejí v oblasti s vaší figurou, či nikoli. Tento princip je odlišný od akcí obchod a shromažďování, které vyžadují „vaši oblast“, tedy oblast, v níž se nachází vaše figura, nikoli tu, kterou ovládáte. Jednoduše lze říci, že pokud provádíte akci uvedenou na své desce, provádíte ji tam, kde se nachází vaše figura.

Za schopnost karty nemůžete zaplatit, pokud již na této kartě přízeň nebo tajemství leží. Nemůžete tak obchodovat s kartou ani na ní shromažďovat, pokud na ní již leží přízeň nebo tajemství.

Bitevní plány předchozí pravidlo porušují. Bitevní plány můžete použít, pouze pokud je ovládáte, nestačí, když se v jejich oblasti nachází vaše figura. Na bitevní plány navíc můžete položit přízeň nebo tajemství, přestože na nich již nějaké leží – stále však s nimi v takovém případě nemůžete provádět obchod ani na nich shromažďovat!

## VAŠI RÁDCE

Ve hře nemáte žádné karty v ruce. Místo toho máte nanejvýš tři karty jako své rádce. Pokud vám to nějak pomůže, považujte své skryté rádce za karty ve své ruce. Když odhalíte svého skrytého rádce, postupujte stejně, jako byste právě dokončili akci hledání – odhalenou kartu můžete zahrát lícem nahoru nebo ji odhodit.

Odhaleného rádce neodhazujete, pokud k tomu nejste donuceni. Jakmile zahrajete rádce lícem nahoru, nemůžete se jej zbavit jen proto, že chcete – rádce odhodte jen tehdy, pokud již máte tři rádce a chcete zahrát dalšího, nebo když vás k tomu hra vyzve.

## TAŽENÍ

Tažení je trochu specifické. Cílem vašeho tažení může být libovolná oblast obránce, nejen oblast, v níž se nachází vaše figura. Vojské družiny poskytují obranu rovnou svému počtu, avšak nepřidávají obranné kostky!

Oblasti, v nichž se nenacházejí žádné vojenské družiny, jsou ovládnány bandity. Ty prostě považujte za dalšího hráče. Můžete je vybrat jako obránce a jako cíl svého tažení určit libovolnou oblast, kterou ovládají. Bandité používají všechny bitevní plány, které ovládají a jejichž použití je zdarma. Bandité nijak neusilují o dosažení vítězných záměrů.

S výjimkou tažení nemůžete do prázdných oblastí umístit vojenské družiny. Prázdné oblasti jsou ovládnány bandity! Abyste ovládli takovou oblast, musíte provést tažení proti banditům, tuto oblast určit jako jeho cíl a v tomto tažení zvítězit. Jakmile oblast ovládáte a nachází se v ní vaše figura, můžete do ní přesouvat nebo z ní odebrat vojenské družiny – nesmíte z ní však odstranit poslední družinu.

STÁLE MÁTE DOTAZY?

Navštivte naši stránku: [ledergames.com/oath](http://ledergames.com/oath) (v angličtině) nebo [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz)