

KONEC VĚKŮ



TVŮRCI

Autor hry
Kevin Riley

Vývoj hry
**Nick Little, Travis R. Chance
a Jenny Iglesias**

Ilustrace
Gong Studios

Hlavní ilustrátoři
Travis R. Chance a Scott Hartman

Redakce
Denise Patterson-Monroe

Grafická úprava
Scott Hartman, Daniel Solis, Stephanie Gustafsson

Výroba **Strom Manufacturing, Inc.**

Testovali: Brian „Big Mac“ McCarthy, Benjamin Adelman, David Andrews, Cameron Boozarjomehri, Raymond Carley, David Colmenares, Stelios Despotakis, Cas Gray, Yizhu Gu, Muneeb Hai, Matt Hin, Ann Iglesias, Yang Jiao, Elad Karni, Mike Leider, Austin Matthews, Guru Prashanth, Addison Sadewater, Markham Shofner, CJ Smith, Christian Tjandraatmadja, Jay Walker, Wenting Yu, Ian Zang, Jerry Buhle, Trish Buhle, Brian Busha, Dingyan Zheng, Brick Busha, Shu-Chu, Chun Yin Fung, Patrick Jost, Max Gibiansky, Mattijs Reinen, Matthew Simpson, Tony Truong, Teddy Brewer, Curtis Redus, Matt Hin, Tricia Victor, Federico „Kentervin“ Luison, Neelam Balasubramanian, Cody Heim, Eric Mullen, Ian Swift, Rebecca Streitz, Matt Hogg, Solomon Stein, Cory Dawson, Kristen Armellino, Casey Davis, Greg a Sarah Shoemakerovi a Addison Sadewater.

Zvláštní poděkování: Zvláštní díky od nás patří našim partnerkám, které nám mnoho dávají a nazpět chtějí jen málo: Kirsten, Jennifer C., Violet, Jennifer W. a Denise. Poděkovat bychom chtěli též Richardu Hamovi, Sen-Foongu Limovi, Lanci Myxterovi, Brentovi Poyisovi, Casu Grayovi, Mishovi Lavrovovi a Toddu Sandersovi... A také The Game Preserve a Game Time.

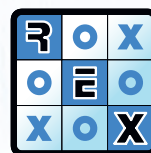
Velké díky taky patří všem podporovatelům, kteří umožnili financovat tento projekt! Díky vám vznikl!

Český překlad
Martin Hrabálek a Jan Březina

Grafická úprava
**Vladimír Smolík, Monika Schmidtová
a Black Light Studio**

Jazyková úprava
Eliška Pospíšilová a Jan Březina

Redakce překladu
**Kamil Smola, Michal Požárek
a Filip X Kroa**



„Toto není konec světa. Konec světa již nastal. Zůstali jsme jen my. Jen my, naše Útočiště... a Bezejmenní – hrůzné bytosti, snažící se připravit nás i o to málo, co nám zůstalo. O dech v našich plicích, o jiskru světla v našich očích. Po generace se ukrýváme v tomto prastarém prokletém místě, jehož původní účel byl zapomenut již před tisíci lety. A my jsme mu svým exodem opět vdechli život a v jeho temnotách hledáme cestu zpět na světlo.“

Trhlinovým mágům trvalo snad věčnost, než dosáhli ve svém umění dokonalosti. Ale teď již jsou připraveni a jejich moc je smrtící. Naši největší zbraní se staly trhliny – cesty, jimiž se přepravují Bezejmenní – a jejichž energii dokázali trhlinoví mágové spoutat a využít k tomu, abychom přežili. Abychom ochránili náš poslední domov. Abychom snad jednou navrátili Svět, který jsme kdysi znali.“

— NERVA, PŘEZIVŠÍ Z ÚTOČIŠTĚ

CÍL HRY

Konec věků je kooperativní hra, ve které vytváříte vlastní balíček herních karet (deckbuilding), ale na rozdíl od jiných podobných her jej nikdy nemícháte. Vaším cílem je porazit Pána Bezejmenných dříve, než bude Útočiště zničeno, a dříve, než budou všechny vaše postavy vyčerpány.

V každém kole odehrajete vy i Pán Bezejmenných pevný počet akcí, ovšem pořadí jejich hraní bude vždy náhodné. Budete získávat krystaly a artefakty. Budete získávat také kouzla, která budete sesílat za pomoci trhlin, které si budete muset nejprve otevřít. Budete používat i své speciální schopnosti. Čtyři Páni Bezejmenných, které ve hře naleznete, ale mají unikátní herní mechaniky, a vy jim tak budete muset přizpůsobit svoji herní strategii, abyste je dokázali přemoci.

OBSAH HRY

V následující části vám představíme herní komponenty a s nimi spojené názvosloví. Projděte si je, prosím, před tím, než se pustíte do pravidel.



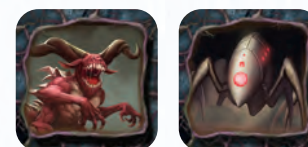
30 žetonů života v hodnotě 1
10 žetonů života v hodnotě 5:
využíváte je k zaznamenávání
životů hráčů a přísluhovačů.



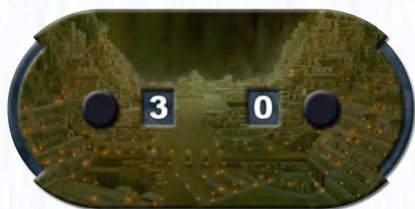
21 žetonů energie:
jsou využívány k nabíjení
schopností hráčů.



10 žetonů hrozby:
jsou využívány na některých
kartách Bezejmenných, abyste
viděli, kolik kol zbývá do
spuštění jejich schopnosti.



15 žetonů zuřivosti/Kusadel:
využíváte je, když hrajete
proti Rozzuřenému
a Chitinové královně.



2 počítadla životů: zaznamenáváte na nich
počet životů Útočiště a Pánů Bezejmenných.



4 žetony s čísly hráčů: jsou položeny
na deskách hráčů a využívány ve spojení
s kartami pořadí hry k určení pořadí v kole.



87 karet drahokamů



86 karet kouzel

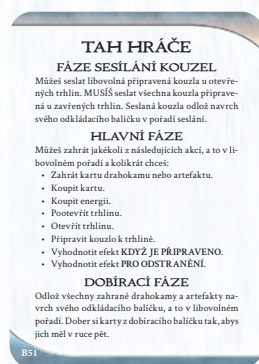


30 karet artefaktů

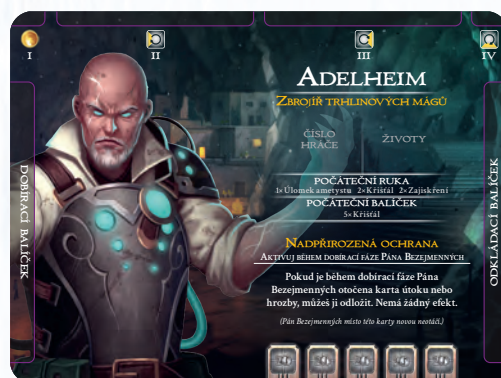


27 karet přípravy hry: využívány k určení toho, jaké karty budou v dané hře k dispozici.

Karty hráčů – drahokamy, kouzla a artefakty: využívány hráči k vylepšování jejich balíčků.



4 pomocné karty hráčů: využívány pro připomenutí pořadí fází hry.



8 desek mágů: využívány ke sledování důležitých informací o jednotlivých hráčích



16 trhlin: využívány hráči k sesílání kouzel.



9 karet pořadí hry: využívány k určování pořadí hry v kole.



4 desky Pánů Bezejmenných: obsahují specifická pravidla pro každého z Pánů Bezejmenných.



75 karet Bezejmenných: využívány Pány Bezejmenných v boji proti Útočišti

POPIS KOMPONENT HRY

DESKY HRÁČŮ

- Jméno trhlinového mága.**
- Nastavení trhlin:** Úvodní nastavení trhlin hráče. Ne všichni hráči mají k dispozici stejný počet trhlin.
- Počáteční ruka:** Pět karet, které budete mít v ruce na začátku hry.
- Počáteční balíček:** Pět karet a pořadí, v jakém jsou seřazeny v dobíracím balíčku hráče na začátku hry. Karta nejvíc vlevo patří navrch počátečního balíčku.
- Číslo hráče:** Sem položte svůj žeton s číslem hráče. Žetony jsou využívány ve spojení s kartami pořadí hry k určení pořadí hráčů v kole.
- Životy:** Sem si hráč položí své žetony životů.
- Schopnost:** Každý trhlinový mág má svoji speciální schopnost. Na desce hráče je její popis a jak ji aktivovat. Schopnost může být aktivována jen v okamžiku, kdy jsou pod ní zaplněna všechna místa na žetony energie. Schopnosti mohou být spuštěny ve stejném tahu, kdy byl získán poslední žeton energie. Po spuštění schopnosti z ní hráč odstraní všechny žetony energie.
- Balíček:** Sem si hráč položí lícem dolů svůj dobírací balíček.
- Odkládací balíček:** Sem si hráč bude ukládat odložené karty lícem nahoru.
- Mágův příběh:** Nemá žádný vliv na hru. Pouze rozvíjí svět hry *Konec věků*.



Zadní strana

TRHLINY

Trhliny jsou oboustranné žetony používané k přípravě a sesílání kouzel. Kouzlo se připravuje tak, že jej hráč v průběhu svého tahu položí k jedné ze svých otevřených trhlin. V následujících tazích může hráč kouzlo seslat a kartu odložit.

- Otevřená/Zavřená:** Jedna strana žetonu ukazuje, že je trhlina otevřená, druhá, že je stále ještě zavřená.
- Číslo trhliny:** Využívá se především ve fázi přípravy hry, aby hráči věděli, jak trhliny rozložit.
- Cena otevření:** Cena za otevření trhliny v éterech. Když se hráči podaří trhlinu otevřít, otočí ji na otevřenou stranu. Jakmile je trhlina otevřena, zůstává otevřená do konce hry.
- Cena pootevření:** Cena za pootevření trhliny v éterech. Když hráč pootevřít trhlinu, otočí ji o 90 stupňů po směru hodinových ručiček. K zavřené trhlině může být kouzlo připraveno, POUZE pokud ji ve stejném tahu hráč pootevřel.

Hráč může otvírat či pootevřít trhliny v libovolném pořadí. Může pootevřít trhlinu III před tím, než cokoli dělá s trhlinou II. Nebo zcela otevřít trhlinu IV před II či III.

- Efekt otevřené trhliny:** Některé trhliny po otevření ovlivňují kouzla, která jsou z nich sesílána.



Otevřená trhlina (na přední straně)



Zavřená trhlina (na zadní straně)

PŘÍLEHLOST

Některá kouzla ovlivňují přilehlé trhliny. Každá trhlina je přilehlá k jedné či dvěma trhlinám přímo vedle ní.

Například trhlina I je přilehlá jen ke II. Trhlina II ale již k I a III.

KARTY HRÁČŮ

Karty hráčů jsou různé karty, které hráči mohou využívat ke stavbě svých balíčků, aby porazili Pány. Každý hráč začíná se svou unikátní startovní rukou i balíčkem. Nové karty do balíčku kupují hráči ze zásoby karet za éter ④.

1 **Jméno karty.**

2 **Typ:** Ve hře jsou tři typy karet hráčů – drahokamy, artefakty a kouzla.

- **Drahokamy** dávají hráčům éter ④, hlavní platidlo ve hře. Za éter je možno získávat další karty, energii pro speciální schopnosti a pootvírat či otevírat trhliny (trhliny hráči potřebují, aby mohli sesílat kouzla).
- **Artefakty** mají celou řadu užitečných okamžitých efektů.
- **Kouzla** jsou hlavní způsob, jak udělovat zranění Pánovi Bezejmenných a jeho přísluhovačům. Kouzla musí být před sesláním připravena k trhlinám (karty s kouzly jsou vykládány na žetony trhlín nad deskou hráče).

3 **Cena:** Hodnota, kterou hráč platí v éterech ④ při nákupu karty.

4 **Efekt:** Efekty se vyhodnocují při zahrání karty. Efekty drahokamů a artefaktů se vyhodnocují okamžitě. Kouzla musí být připravena na trhlinách před tím, než mohou být seslána. Pokud karta odporuje obecným pravidlům, řiďte se textem na kartě.

5 **Doprovodný text:** Nemá žádný vliv na hru. Pouze rozvíjí svět hry *Konec věků*.



KARTY PŘÍPRAVY HRY

6 Ve hře je jedna karta se šedým okrajem od každého typu karty hráčů. Tyto karty se používají k určení toho, s jakými drahokamy, artefakty a kouzly se bude hrát (budou tvořit zásobu). S těmito kartami se nehraje, používají se jen pro přípravu hry.

Viz Příprava hry na straně 11.



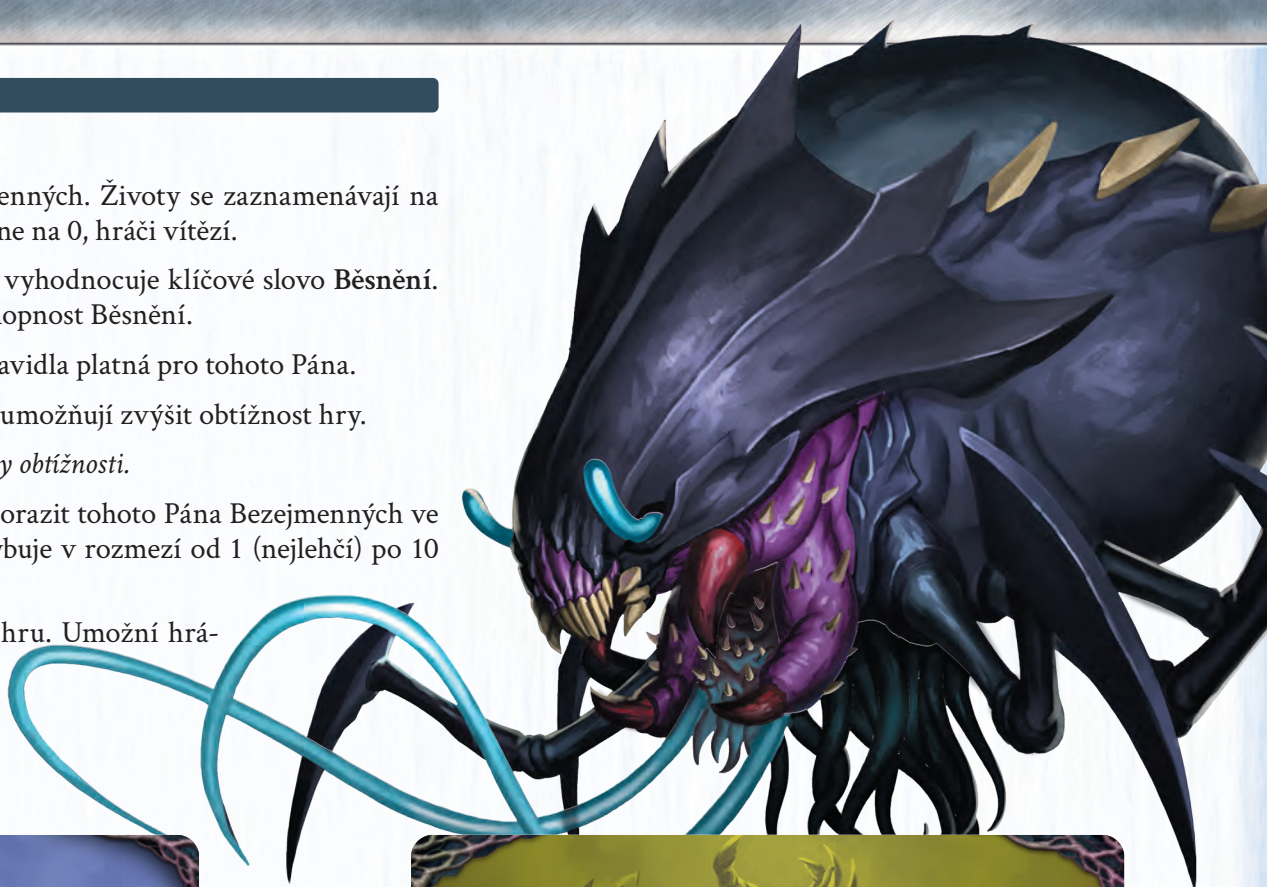
Karta hráčů



Karta náhodné volby

DESKY PÁNŮ BEZEJMENNÝCH

- 1 **Jméno Pána Bezejmenných.**
- 2 **Životy:** Startovní počet životů Pána Bezejmenných. Životy se zaznamenávají na počítadle životů Pána. Když počet životů klesne na 0, hráči vítězí.
- 3 **Efekt Běsnění:** Efekt, který nastane, když se vyhodnocuje klíčové slovo Běsnění. Každý Pán Bezejmenných má svoji vlastní schopnost Běsnění.
- 4 **Dodatečná pravidla:** Jakákoliv dodatečná pravidla platná pro tohoto Pána.
- 5 **Zvýšená obtížnost:** Volitelná pravidla, která umožňují zvýšit obtížnost hry.
Podívejte se na stranu 20 pro další možnosti úpravy obtížnosti.
- 6 **Úroveň obtížnosti:** Ukazuje, jak obtížné je porazit tohoto Pána Bezejmenných ve srovnání s jinými. Úroveň obtížnosti se pohybuje v rozmezí od 1 (nejlehčí) po 10 (nejtěžší).
- 7 **Příběh Pána Bezejmenných:** Nemá vliv na hru. Umožní hráčům proniknout hlouběji do světa *Konce věků*.
- 8 **Příprava:** Dodatečné informace pro přípravu hry s tímto Pánem Bezejmenných.



Přední strana



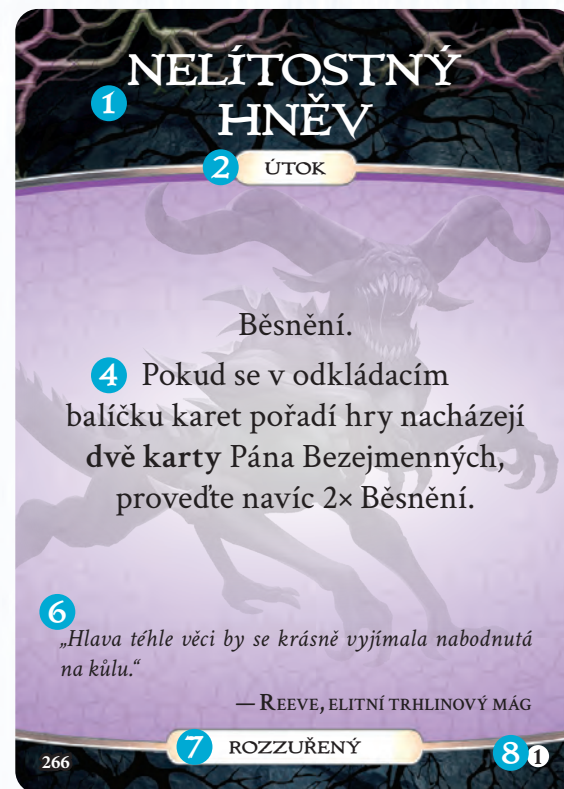
Zadní strana



Karta přísluhovače



Karta hrozby



Karta útoku

KARTY PÁNŮ BEZEJMENNÝCH

Karty Pánů Bezejmenných představují útoky, přísluhovače a hrozby, které Páni používají při boji s hráči a proti Útočišti. Balíček Pána Bezejmenných je na začátku každé hry utvořen ze směsice základních karet, které mohou být použity v každém balíčku, a určitého počtu unikátních karet, které přísluší jen vybranému Pánovi Bezejmenných. Se stejným Pánem Bezejmenných tak můžete bojovat mnohokrát a každá hra bude jiná.

1 Jméno karty.

2 **Typ:** Ve hře jsou tři typy karet Pánů Bezejmenných – útoky, přísluhovači a hrozby.

- **Útoky** jsou ihned vyhodnoceny a poté odloženy.
- **Přísluhovači:** Přísluhovači přicházejí do hry s určitým počtem životů a zůstávají, dokud nejsou poraženi. Mají přetrvávající efekt, který se vyhodnocuje v hlavní fázi Pánů Bezejmenných. Jakmile počet životů přísluhovače klesne na 0, je okamžitě odložen.
- **Hrozby:** Všechny karty hrozeb na sobě mají **SÍLA X**. Když se karta hrozby dostane do hry, položte na ni X žetonů hrozby. Pokud karty hrozby nejsou odloženy, zůstávají ve hře po X tahů Pánů Bezejmenných, než jsou vyhodnoceny. Během hlavní fáze Pána Bezejmenných odeberte z každé karty hrozby ve hře jeden žeton. Jakmile na sobě karta hrozby nemá žádný žeton, vyhodnoťte její efekt a poté ji odložte.

3 **Životy:** Karty přísluhovačů mají životy, které ztrácí tím, že jim hráči udělují zranění. Jakmile počet životů přísluhovače klesne na 0, je karta ihned odložena na odkládací balíček Pána Bezejmenných.

4 **Efekt:** Efekt karty, který je třeba vyhodnotit.

5 **Efekt PRO ODSTRANĚNÍ:** Některé hrozby mají efekt **PRO ODSTRANĚNÍ**. Kterýkoli hráč může v průběhu své hlavní fáze **PLNĚ** splnit tuto podmínku, aby kartu hrozby odložil. Pokud je karta odložena tímto způsobem, její efekt nebude vyhodnocen.

6 **Doprovodný text:** Nemá žádný vliv na hru. Pouze rozvíjí svět hry *Konec věků*.

7 **Pán Bezejmenných:** Určuje, ke kterému Pánovi Bezejmenných karta patří. Pokud je na kartě napsáno **Základní**, může být použita s kterýmkoli Pánem Bezejmenných.

8 **Úroveň:** Karty Pánů Bezejmenných mají tři úrovně. Karty úrovně 1 jsou méně nebezpečné než karty úrovně 2, které jsou méně nebezpečné než karty úrovně 3. Některé unikátní karty Pánů Bezejmenných jsou označeny jako „Úroveň 0“. Tyto karty jsou uvedeny v dodatečných pravidlech na desce Pána Bezejmenných, ke kterému patří.

PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

- 1 Každý hráč si vezme desku hráče a žeton s číslem hráče.
- 2 Každý hráč si nachystá svou startovní ruku a startovní dobírací balíček dle informací na své desce hráče. Karty v balíčku by měly být nachystány v pořadí daném deskou hráče. Karta nejvíc nalevo by měla být navrchu balíčku, karta nejvíc napravo naspodu.
- 3 Každý hráč si vezme po jednom žetonu trhliny každého typu (I–IV) dle toho, jak má uvedeno na desce. Hráči poté dle své desky žetony správně natočí. Někteří trhlinoví mágové začínají s méně než čtyřmi trhlinami, což znamená, že je za ně o něco těžší hrát.
- 4 Každý hráč začíná s 10 životy. Nastavte počítadlo Útočiště na 30. Hráči ani Útočiště nikdy nemohou mít více životů, než je jejich úvodní hodnota.

STARTOVNÍ KARTY

Abyste dokázali snadno odlišit startovní karty pro ruku a balíček hráče od ostatních karet ve hře, mají tyto malý symbol „S“ v pravém dolním rohu.



BALÍČEK POŘADÍ TAHU

- 5 Balíček pořadí tahu se vždy skládá ze čtyř karet pořadí tahu hráčů a dvou karet pořadí tahu Pánů Bezejmenných. Karty pořadí tahu hráčů mají vazbu na žetony s číslem hráčů na deskách hráčů.
- Při hře ve **dvou hráčích** dejte do balíčku po dvou kartách pořadí tahu za každého hráče.
 - Při hře ve **třech hráčích** dejte po jedné kartě pořadí tahu za každého hráče plus jednoho žolíka. Když je otočen žolík, tak se hráči dohodnou, který z nich bude hrát. Žolík je považován za kartu pořadí tahu hráče.
 - Při hře ve **čtyřech hráčích** dejte do balíčku po jedné kartě pořadí tahu hráče za každého hráče.
 - Bez ohledu na počet hráčů přidejte do balíčku dvě karty pořadí tahu Pánů Bezejmenných a zamíchejte je.

Když je balíček pořadí tahu prázdný a má být otočena či ukázána nová karta, zamíchejte všechny již otočené karty pořadí tahu a položte je lícem dolů, abyste vytvořili nový balíček pořadí tahu pro další kolo.

PŘÍKLAD PŘÍPRAVY HRY

Honza a Hanka hrají *Konec věků* ve dvou. (1) Hanka bude začínajícím hráčem, a proto si jako první vybere postavu – Kadir. Vezme si Kadirinu desku hráče a položí ji před sebe. Poté si na ni umístí žeton s pořadím tahu hráče s číslem 1.

(2) Hanka na desce Kadir vidí, že začíná hru s kartami *Úloemek smaragdu*, *třemi Křišťály* a *Zajiskřením* v ruce. Vidí také, že do dobíracího balíčku si má nachystat *tři Křišťály* a *dvě Zajiskření*. Hanka si vezme z krabice tyto karty. Karty, které bude mít na ruce, si položí před sebe. Karty v dobíracím balíčku si položí na levou stranu desky hráče, seřazené tak, že *Zajiskření* budou naspod tohoto balíčku, protože jsou vypsána na desce až jako druhá (jsou více vpravo).

(3) Hanka si vezme po jednom typu od každé z trhlín (aby měla I–IV). Položí je vedle svojí desky a natočí je tak, jak má naznačeno na desce. Trhlina I je otevřená. Trhliny II a IV mají žlutou část nalevo. Trhlina III má žlutou část dole.



PŘÍKLAD VYTVOŘENÍ BALÍČKU POŘADÍ TAHU

(5) Honza a Hanka hrají ve dvou. Každý z nich tak dá do balíčku pořadí tahu dvě karty se svým číslem pořadí tahu a pak přidají dvě karty Pána.



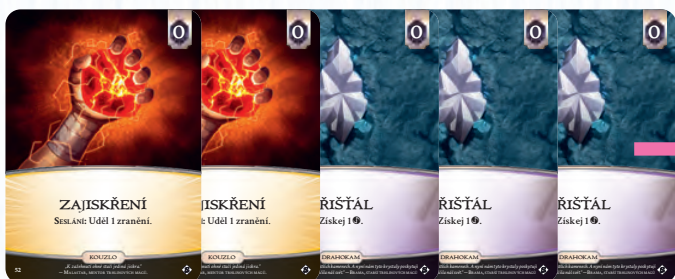
2 KARTY 1. HRÁČE

2 KARTY 2. HRÁČE

2 KARTY PÁNA BEZEJMENNÝCH



STARTOVNÍ RUKA HRÁČE



ŠPODEK BALÍČKU

VRCH BALÍČKU



2

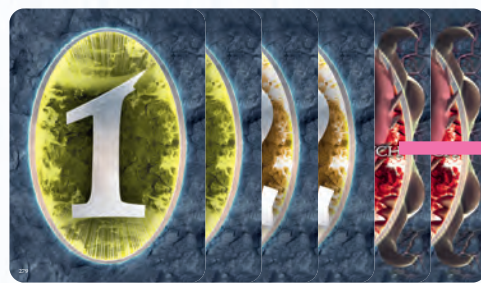
DOBÍRACÍ BALÍČEK HRÁČE (NEZAMÍCHANÝ)



4



7



5 BALÍČEK POŘADÍ TAHU (ZAMÍCHANÝ)



6

7

9



KARTY PÁNA BEZEJMENNÝCH ÚROVNĚ 1 ZÁKLADNÍ A SPECIÁLNÍ (ZAMÍCHANÉ)

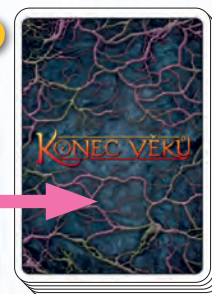


KARTY PÁNA BEZEJMENNÝCH ÚROVNĚ 2 ZÁKLADNÍ A SPECIÁLNÍ (ZAMÍCHANÉ)



KARTY PÁNA BEZEJMENNÝCH ÚROVNĚ 3 ZÁKLADNÍ A SPECIÁLNÍ (ZAMÍCHANÉ)

8



BALÍČEK PÁNA BEZEJMENNÝCH (NEZAMÍCHANÝ)

ÚROVEŇ 1 NAVRCH
ÚROVEŇ 2 DOPROSTŘED
ÚROVEŇ 3 DOSPUDU

3 TRHLINY I, II, III, IV (NATOČENY TAK, JAK JE NAZNAČENO NA DESCE)



PŘÍPRAVA PÁNA BEZEJMENNÝCH

- 6 Vyberte si Pána Bezejmenných, proti kterému budete hrát, a jeho desku položte před sebe. Pozorně si přečtete všechna dodatečná pravidla pro hru s tímto Pánem Bezejmenných.
- 7 Vezměte si počítadlo životů Pána Bezejmenných a nastavte jej na hodnotu, která je uvedena na desce Pána Bezejmenných. Pán Bezejmenných nikdy nemůže mít víc životů, než je uvedeno na desce.

Pro každého Pána Bezejmenných je ve hře sada karet s jeho jménem (dole na kartě). Balíček se pak skládá z karet tohoto Pána Bezejmenných a některých základních karet Pánů Bezejmenných.

8 Balíček Pána Bezejmenných:

Balíček Pána Bezejmenných se skládá z 20 až 31 karet (dle počtu hráčů). Balíček se skládá z karet tří úrovní, které postupně navyšují obtížnost hry. Budou v něm základní karty a unikátní karty, které přísluší Pánovi Bezejmenných, proti kterému hrajete. Úroveň karty poznáte podle čísla 1, 2, 3 vpravo dole na kartě. Každý Pán Bezejmenných má 9 unikátních karet se svým jménem dole na kartě.

Stavba balíčku Pána Bezejmenných:

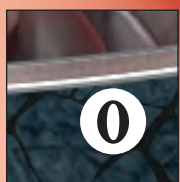
- Najděte v krabici 9 unikátních karet Pána Bezejmenných, proti kterému hrajete. Rozdělte je do tří balíčků podle jejich úrovně.
- Podle tabulky níže přidejte do balíčku každé úrovně uvedený počet náhodně tažených základních karet Pánů Bezejmenných.

POČET ZÁKLADNÍCH KARET	1 HRÁČ	2 HRÁČI	3 HRÁČI	4 HRÁČI
ÚROVEŇ 1	1	3	5	8
ÚROVEŇ 2	3	5	6	7
ÚROVEŇ 3	7	7	7	7

- Každý balíček zvlášť zamíchejte.
 - Položte balíček úrovně 3 lícem dolů na stůl, na něj lícem dolů balíček úrovně 2 a navrch lícem dolů balíček úrovně 1. Takto jste vytvořili balíček karet Pána Bezejmenných.
 - Jakmile jste balíček vytvořili, rozhodně jej nemíchejte!
- 9 Po vytvoření balíčku následujte další instrukce pro přípravu na desce Pána Bezejmenných.

ÚROVEŇ 0

Při hře proti některým Pánům Bezejmenných mohou být navíc využívány ještě speciální karty úrovně 0. Poznate je dle číslice 0 vpravo dole. Další instrukce jsou uvedeny na deskách daných Pánů Bezejmenných.



PŘÍPRAVA PÁNA BEZEJMENNÝCH: PODÍVEJTE SE NA OBRÁZEK NA STRANĚ 9

(6) Honza a Hanka se rozhodli hrát proti Rozzuřenému. Honza najde v krabici desku Rozzuřeného a položí ji na stůl. Poté si oba pozorně přečtou pravidla pro tohoto Pána.

(7) Na desce se píše, že Rozzuřený začíná se 70 životy. Nastaví tak počítadlo životů Pána Bezejmenných na číslo 70.

(8) Honza najde v krabici patnáct unikátních karet Rozzuřeného (mají jeho jméno dole) a rozdělí je dle úrovně na tři balíčky. Poté se podívá do tabulky na straně 10, kolik má ve dvou hráčích přidat základních karet každé úrovně. Náhodně vezme tři základní karty Pánů Bezejmenných úrovně 1, pět karet úrovně 2 a sedm karet úrovně 3.

Honza zamíchá tři karty Rozzuřeného úrovně 3 do sedmi základních karet úrovně 3 a položí je lícem dolů jako spodek balíčku. Poté zamíchá tři karty Rozzuřeného úrovně 2 do pěti základních karet úrovně 2 a položí je na karty úrovně 3. Poté smíchá tři karty Rozzuřeného úrovně 1 s třemi základními kartami úrovně 1 a položí je navrch balíčku. Takto vytvořený balíček už pak Honza nemíchá a položí ho vedle desky Pána Bezejmenných.



Z ROZZUŘENÉHO KARET ÚROVNĚ 0 VYTVOŘÍ BALÍČEK VÝPADU.

(9) Honzovi zbylo 6 karet Rozzuřeného úrovně 0. Honza se tak podívá na desku Rozzuřeného, aby zjistil další instrukce. Deska říká: „Zamíchejte všechny karty výpadu dohromady a umístěte je lícem dolů, abyste vytvořili balíček výpadu. Rozzuřený získá 1 žeton zuřivosti.“ Honza se podívá na šest karet úrovně 0 a zjistí, že na všech je napsáno „Výpad“ místo obvyklého Síla nebo Útok. Zamíchá je a položí je lícem dolů vedle balíčku karet Pána.

Poté Honza vytáhne z krabice všechny žetony zuřivosti a jeden položí na desku Rozzuřeného, jelikož ten právě jeden získal.



ŽETONY ZUŘIVOSTI POUŽÍVÁTE, KDYŽ HRAJETE PROTI ROZZUŘENÉMU.



PŘÍPRAVA ZÁSObY

- 10** Zásoba jsou balíčky karet, které mohou hráči v průběhu hry nakupovat. Zásoba se skládá z devíti balíčků. Každý balíček obsahuje několik kopií té samé karty. Hráči mohou zásobu nachystat náhodně, použít k tomu karty přípravy hry nebo si prostě vybrat, které se jim líbí.

PRÁZDNÝ BALÍČEK V ZÁSObĚ

Po dobrání balíček v zásobě zůstává prázdný. Nedoplňujte jej!

NÁVOD NA PŘÍPRAVU ZÁSObY

Vyberte si 3 drahokamy, 2 artefakty a 4 kouzla. Každý z typů karet položte jako samostatnou hromádku do středu stolu.



Drahokamy představují hlavní zdroj éteru. Éter potřebujete na nákup nových karet, pootevření či otevírání trhlin a získávání energie.

V každém balíčku drahokamů v zásobě je **sedm karet**.



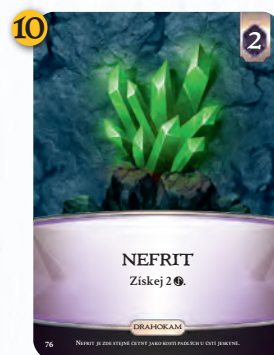
Artefakty mají různé efekty a jsou vyhodnocovány ihned po zahrání.

V každém balíčku artefaktů v zásobě je **pět karet**.



Kouzla jsou hlavním zdrojem zranění, která hráči dávají Pánům Bezejmenných a jejich přísluhovačům. Musí být v jednom tahu připravena, aby mohla být v dalším seslána.

V každém balíčku kouzel v zásobě je **pět karet**.



DOPORUČENÉ STARTOVNÍ ZÁSObY

Níže najdete dvě předpřipravené sady balíčků pro zásobu:

Doporučená zásoba: „Destrukce balíčku“ (zobrazená výše)

Drahokamy: Nefrit, Žhnoucí rubín, Spalující opál

Artefakty: Mihotavá čepel, Vír v láhvi

Kouzla: Rozšířené vidění, Krádež esence, Síla mysli, Všepohlcující prázdnota

Doporučená zásoba: „Hodně energie“

Drahokamy: Nefrit, Vrijský jantar, Trs diamantů

Artefakty: Mágův talisman, Proměnlivé spektrum

Kouzla: Spektrální ozvěna, Vznícení, Nezkrotný blesk, Ohnivý šleh

UKÁZKA PŘÍPRAVY ZÁSObY

(10) Honza s Hankou si zvolí předpřipravenou sadu Destrukce balíčku, protože je zaujala možnost vytvořit efektivní balíček s pomocí Víru v láhvi či Všepohlcující prázdnoty.

POŘADÍ TAHU

Konec věků má proměnlivé pořadí tahů v rámci kola. To je určováno kartami pořadí tahu. Na začátku hry a po každém tahu jednoho z hráčů nebo Pána Bezejmenných vždy otočte novou kartu pořadí tahu z vrchu balíčku. Ta určí, kdo hraje další. Poté tuto kartu odložte navrch odkládacího balíčku karet pořadí tahu.

Pokud máte otočit nebo ukázat kartu z balíčku pořadí tahu a tento balíček je prázdný, zamíchejte všechny odložené karty pořadí tahu dohromady a utvořte z nich nový balíček.

FÁZE TAHU HRÁČE

1. Fáze sesílání kouzel

Hráč může seslat jakákoliv připravená kouzla u otevřených trhlin. Hráč **MUSÍ** seslat všechna kouzla připravená u zavřených trhlin. Seslaná kouzla hráč odloží navrch svého odkládacího balíčku v pořadí seslání.

2. Hlavní fáze

V této fázi může hráč zahrát jakékoliv z následujících akcí, a to v libovolném pořadí a kolikrát chce:

1. Zahrát kartu drahokamu nebo artefaktu
2. Koupit kartu
3. Koupit energii
4. Pootevřít trhlinu
5. Otevřít trhlinu
6. Připravit kartu kouzla k trhlíně
7. Vyhodnotit efekt „**Když je připraveno**“
8. Vyhodnotit efekt **PRO ODSTRANĚNÍ**

3. Dobírací fáze

Hráč odloží všechny zahrané drahokamy a artefakty navrch svého odkládacího balíčku, a to v pořadí, v jakém si přeje. Hráč si dobere karty z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce pět.

Pokud má některý z hráčů v jakémkoliv okamžiku 0 životů, je tento hráč vyčerpaný. *Pravidla o vyčerpaní naleznete na straně 19.*

PŘÍKLAD POŘADÍ TAHU

Honza a Hanka už dokončili přípravu hry. Hru zahájí tak, že otočí vrchní kartu z balíčku karet pořadí tahu. Je to karta s číslem 1, proto začíná Hanka.



Hanka v rámci tahu projde následujícími fázemi: fáze sesílání kouzel, hlavní fáze, dobírací fáze.

Ve fázi sesílání kouzel by Hanka normálně mohla seslat kouzla, která připravila v minulém tahu. Jelikož je ale první tah hry, tuto fázi přeskočí a přejde rovnou na hlavní fázi.





TAH HRÁČE: 1 – FÁZE SESÍLÁNÍ KOUZEL

Sesílání připravených kouzel:

- Jakákoliv kouzla, která jsou připravena u otevřených trhlin, mohou být v této fázi seslána.
- Všechna kouzla, která jsou připravena u zavřených trhlin (tedy kouzla, která byla připravena k trhlinám, které byly v minulém tahu pootevřeny), **MUSÍ** být nyní seslána.
- Pořadí, v němž budou kouzla seslána, si vybírá hráč.

Když je kouzlo sesláno:

- Odložte jej ihned na odkládací balíček a poté vyhodnoťte efekt, který na kartě následuje za slovem „Sesláni“.
- Pokud není uvedeno jinak, může kouzlo zranit jen jednoho přísluhovce nebo Pána Bezejmenných.
- Některé trhliny mají, pokud jsou otevřeny, efekt „+1 zranění při sesláni“. Každé kouzlo seslané od takové trhliny udělí 1 zranění navíc. A to i pokud by normálně žádné zranění nedávalo.

Když udělujete zranění:

- Přísluhovaci, odstraňte z jeho karty počet žetonů života rovný udělenému zranění. Pokud na kartě poté již žádné žetony nezůstávají, ihned ji odložte.
- Pánovi Bezejmenných, snižte jeho počet životů na počítadle o počet právě udělených zranění. V okamžiku, kdy má Pán Bezejmenných 0 životů, hráči vyhrávají!

PŘÍKLAD SESÍLÁNÍ KOUZEL

V tomto příkladu jsme se posunuli o pár kol dál, kdy již Honza získal pár kouzel. Začíná tah s připraveným **Zajiskřením** a **Rozšířeným viděním**, jak je patrné z obrázku. **Zajiskření** je připravené k trhlíně I, která je již otevřená, a tak má Honza možnost kouzlo seslat nyní nebo si ho nechat na později. **Rozšířené vidění** je připraveno k trhlíně III, která je doposud uzavřená. Honza tak toto kouzlo v tomto kole seslat musí.



Honza se rozhodl jako první seslat **Rozšířené vidění**. Ihned kartu umístí na odkládací balíček. Pak vyhodnotí její efekt a dá tak Pánovi Bezejmenných dvě zranění.



Pak se rozhodne pootevřít trhlinu s nejmenší cenou za pootevření. Trhliny I a II jsou již otevřené, a tak pootevře trhlinu III – pootočí ji o 90° po směru hodinových ručiček (viz strana 15 sekce Pootevřování trhlin).

Nakonec se Honza rozhodne neseslat **Zajiskření**. Chce si toto kouzlo nechat na později a být připraven, pokud se objeví přísluhovci.

Některé efekty ve hře umožňují hráčům sesílat připravená kouzla jiných hráčů. Pokud se tak děje, tak kouzlo sesílá a plně o všech jeho efektech rozhoduje hráč, který je právě na tahu (tj. i text kouzla odkazuje na hráče, který právě hraje). Kouzlo je ale odkládáno na odkládací balíček hráče, který jej měl před sebou připraveno.



Příklad: Honza využije **Úlomek granátu**, aby zahrál **Temný plamen** připravený před Hankou. Honza musí odložit dvě karty z ruky na svůj odkládací balíček (efekt **Temného plamene**). Honza vybírá, zda zranění z **Temného plamene** dostane Pán Bezejmenných nebo přísluhovci. **Temný plamen** je ale odložen navrch Hančina odkládacího balíčku.

TAH HRÁČE: 2 – HLAVNÍ FÁZE


Následujících osm akcí mohou hráči v průběhu hlavní fáze provádět opakovaně a v jakémkoliv pořadí.

Hráč může například zahrát drahokam, koupit kartu, připravit kouzlo, zahrát další drahokam a koupit další kartu.

1. Zahrání drahokamu nebo artefaktu:


- Když hráč hraje kartu, musí splnit všechny texty na kartě, pokud je to možné.
- Pokud je na kartě „NEBO“, musí si hráč vybrat přesně jednu z možností na kartě. Pokud může splnit jen jednu ze dvou možností, musí si vybrat právě tuto.
- Hráč může získat éter , i když jej nechce utratit.
- Jakýkoliv nespotřebovaný éter  je na konci tahu ztracen. Éter nelze akumulovat mezi tahy a nelze jej ani předat jiným hráčům.
- Na konci tahu umístí hráč drahokamy a artefakty na odkládací balíček v pořadí, v jakém si vybere.

2. Koupení karty

- Hráč si může koupit kartu ze zásoby, pokud zaplatí éter  v hodnotě, která odpovídá ceně uvedené v pravém horním rohu karty.
- Koupená karta se ihned pokládá navrch odkládacího balíčku hráče, který ji koupil.



3. Koupení energie

- Hráč může zaplatit dva étery , aby koupil energii.
- Koupenou energii si hráč umístí na svou desku, přímo pod popis své schopnosti.
- Hráč nesmí kupovat energii svým spoluhráčům.
- Hráč nesmí koupit více energie, než umožňuje jeho schopnost. Je tak limitován počtem políček pod ní – 4, 5 či 6.

ODKLÁDÁNÍ KARET NA ODKLÁDACÍ BALÍČEK




Když hráč sesílá kouzlo, dává ho navrch svého odkládacího balíčku před vyhodnocením jeho efektu. Koupené karty jsou ihned umísťovány navrch odkládacího balíčku.

Drahokamy a artefakty hraje hráč před sebe. Na začátku dobírací fáze pak dá všechny v tom tahu zahrané drahokamy a artefakty navrch odkládacího balíčku v pořadí, v jakém si vybere.

HLAVNÍ FÁZE: PŘÍKLAD ZÍSKÁVÁNÍ A UTRÁČENÍ ÉTERU





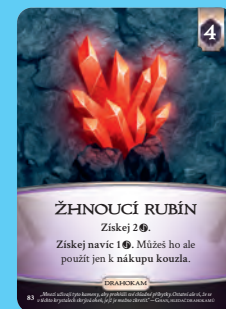
Hanka má při svém prvním tahu v ruce Úlomek smaragdu, tři Křišťály a Zajiskření.

Hanka zahraje 3 Křišťály, a získá tak 3 étery . Poté zahraje Úlomek smaragdu, což jí umožní buď získat 1 éter , nebo vyléčit libovolnému hráči 1 život. Jelikož všichni hráči mají svůj startovní počet životů, zvolí si Hanka 1 éter .


KŘIŠTÁL
Získej 1 .

ÚLOMEK SMARAGDU
Získej 1 .
NEBO
Jeden z hráčů získá 1 život.



Hanka tak má 4 étery  a dost možnosti, za co je utratit. Rozhodne se koupit si Žhnoucí rubín za 4 étery  a ihned ho položí navrch svého odkládacího balíčku.

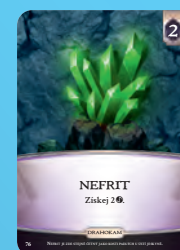


NEBO

Se rozhodne utratit 4 étery  za koupení 2 energií.

NEBO

By si taky mohla koupit Nefrit za 2 étery  a za zbylé 2 étery  si koupit 1 energii.



svého odkládacího balíčku může v tom svém otevřeném odkládacím balíčku

4. Pootevření trhliny:

- Hráč může pootevřít trhlinu tak, že zaplatí počet éterů rovný ceně uvedené blíže středu žetonu trhliny.
- Při pootevření trhliny hráč otočí žeton o 90° po směru hodinových ručiček. Toto kolo může u pootevřené trhliny připravit kouzlo.
- Trhliny mohou být pootevřeny vícekrát za tah. V jednom tahu lze pootevřít více trhlín. Lze pootevřít trhlinu a nepřipravit k ní kouzlo.
- Trhlina, která je otočena žlutým výsekem nahoru, už může být pouze otevřena, jelikož ji není možné dále pootočit.

5. Otevření trhliny:

- Hráč může otevřít trhlinu, pokud zaplatí cenu uvedenou v horní výseči žetonu trhliny. Cena za otevření se snižuje, jak hráč trhlinu pootevřává.
- Když hráč trhlinu otevře, otočí její žeton otevřenou stranou nahoru. Otevřené trhliny zůstávají otevřené do konce hry. K otevřené trhlině lze připravit kouzlo v tahu, kdy byla otevřena, a v jakémkoli následujícím tahu.

6. Příprava kouzla k trhlině:

- Aby hráč připravil kouzlo, musí zahrát kartu s kouzlem z ruky k otevřené trhlině nebo k trhlině, která byla v daném kole pootevřena. Ke každé trhlině lze připravit jen jedno kouzlo. Nelze připravit kouzlo k trhlině, kde již kouzlo je. Hráč nesmí připravovat svá kouzla k trhlinám jiných hráčů.
- Připravená kouzla mohou být sesílána v rámci fáze sesílání kouzel v **následujícím** tahu hráče.

7. Využití efektu „Když je připraveno“:

- Hráč může využít efektů kouzel, která na sobě mají napsáno „**Když je připraveno**“ a zároveň mají efekt spojený s hlavní fází. Těchto efektů lze využít v tom samém tahu, kdy je kouzlo připraveno, stejně tak jako v následujících kolech, dokud není sesláno.
- Některé efekty „Když je připraveno“ nastávají mimo hlavní fázi.

8. Vyhodnocení efektu „PRO ODSTRANĚNÍ“:

- Některé karty hrozeb Pánů Bezejmenných mají na sobě napsáno „**PRO ODSTRANĚNÍ**“. Hráč může v průběhu své hlavní fáze **PLNĚ** splnit podmínku uvedenou na kartě, aby ji odložil. Pokud je karta hrozby odstraněna tímto způsobem, její efekt nebude vyhodnocen.

PŘÍKLAD POOTEVŘENÍ A OTEVŘENÍ TRHLIN

V tomto příkladu poskočíme do druhého Hančina tahu. V ruce má tři Křišťály a dvě Zajiskření. Je ve své hlavní fázi. Má pouze jednu otevřenou trhlinu, a tak bude muset otevřít druhou či některou trhlinu pootevřít, aby mohla připravit obě svá kouzla.

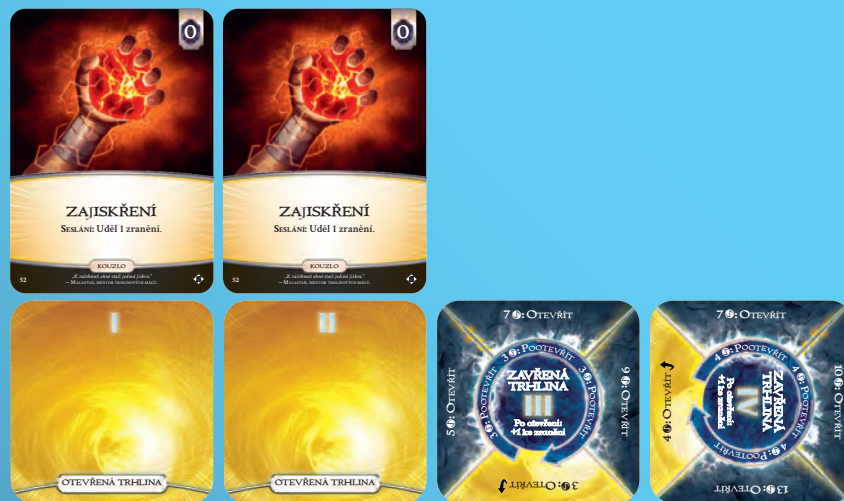


Hanka zahrává všechny Křišťály, a získá tak 3 étery. Má tři možnosti, jak může připravit obě svá kouzla.

- (1) Může pootevřít trhlinu II za 2 étery.
- (2) Může otevřít trhlinu II za 3 étery.
- (3) Může pootevřít trhlinu III za 3 étery.

Hanka se rozhodne otevřít trhlinu II (volba 2). Otočí tak tento žeton, aby ukázala, že trhlina je otevřená. Žeton zůstane otevřenou stranou nahoru do konce hry. Hanka může v tomto, nebo v jakémkoli následujícím tahu, k trhlině připravit kouzlo, a to bez jakékoli dodatečné ceny.

Nakonec Hanka připraví obě Zajiskření tak, že je položí ke dvěma svým otevřeným trhlinám. Kouzla jsou tak připravena k seslání během fáze sesílání kouzel v jejím příštím tahu.



TAH HRÁČE 3: DOBÍRACÍ FÁZE

Jakmile hráč skončí se svou hlavní fází, umístí všechny zahrané drahokamy a artefakty navrch svého odkládacího balíčku, a to v pořadí, v jakém si vybere.

Nezahrané karty si hráč nechává v ruce a k nim si přibere nové z dobíracího balíčku tak, aby měl v ruce pět karet.

Kdykoli má hráč dobrot karty či ukázat vrchní kartu dobíracího balíčku a v tom není dostatek karet, dobere/ukáže tolik, kolik může, a poté otočí svůj odkládací balíček lící karet dolů, čímž vytvoří nový dobírací balíček (z toho dobere v případě potřeby zbylé karty). Balíček se NIKDY nemíchá!

Poznámky:

- Hráč nemůže odkládat karty z ruky v průběhu svého tahu. Na rozdíl od jiných deckbuildingových her hráči **neodkládají** nezahrané karty z ruky na konci každého tahu.
- Hráč se může podívat na karty ve svém odkládacím balíčku, ale **nesmí** je přeskldávat.
- Hráč se **nesmí** podívat na karty ve svém dobíracím balíčku.
- Počet karet v ruce není omezen.



BALÍČEK SE NEMÍCHÁ

Na rozdíl od jiných deckbuildingových her hráči nikdy nemíchají odkládací balíček, když vytváří nový dobírací. Prostě otočí svůj odkládací balíček a tím vytvoří nový dobírací.

PŘÍKLAD DOBÍRACÍ FÁZE

Jsme na konci jednoho Honzova tahu. V rámci fáze sesílání kouzel Honza seslal **Rozšířené vidění**, načež ho ihned umístil na odkládací balíček a poté vyhodnotil jeho efekt.



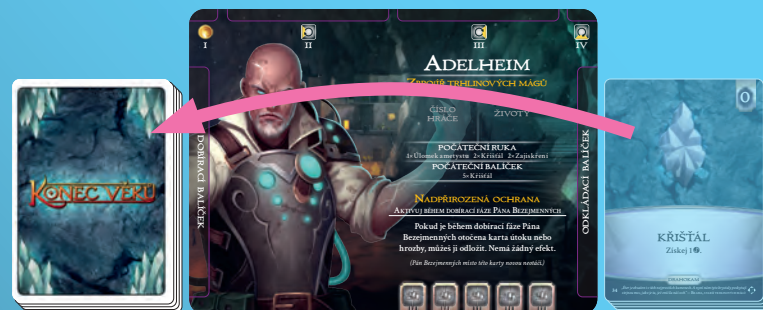
V hlavní fázi Honza zahrál **Mihotavou čepel**, **tri Křišťály** a **Nefrit**. **Mihotavou čepel** využil, aby pootevřel trhlinu III. 5(1) ze **tri Křišťálů** a **Nefritu** využil k tomu, aby si koupil **Krádež esence**.

Jakmile si Honza koupil **Krádež esence**, umístil tuto kartu navrch odkládacího balíčku na **Rozšířené vidění**. Tím Honza ukončil svou hlavní fázi.

Na začátku dobírací fáze Honza odloží **Mihotavou čepel**, **tri Křišťály** a **Nefrit** na odkládací balíček, v jakémkoliv pořadí si zvolí. Honza jako první odloží čepel, pak **Nefrit** a nakonec navrch všechny **tri Křišťály**.



Poté si Honza dobere karty z dobíracího balíčku tak, aby jich měl v ruce 5. Jeho dobírací balíček ale obsahuje jen dvě karty. Honza si je vezme a poté bez míchání otočí svůj odkládací balíček a vytvoří z něj svůj nový dobírací. Z toho si dobere zbylé tři karty, takže jich nyní má v ruce pět.



PŘEHLED TAHU PÁNA BEZEJMENNÝCH

1. Hlavní fáze

Vyhodnoťte efekty všech karet přísluhovačů a karet hrozeb, které má Pán ve hře, a to od nejstarší karty k nejnovější.

2. Dobírací fáze

Doberte kartu z balíčku Pána Bezejmenných.

- Pokud je to karta útoku, ihned vyhodnoťte její efekt.
- Pokud je to karta přísluhovače nebo hrozby, umístěte ji do hry s příslušným počtem žetonů života nebo hrozby. Vyhodnoťte všechny efekty, u kterých je na kartě napsáno „IHNEĎ“. Ostatní efekty nebudou v tomto tahu vyhodnocovány.

Pokud v jakémkoliv okamžiku počet životů hráče klesne na 0, hráč je vyčerpaný. Podívejte se na stránku 19 pro více informací o vyčerpání.

TAH PÁNA BEZEJMENNÝCH: 1 – HLAVNÍ FÁZE

Počínaje kartou přísluhovače či hrozby, která byla ve hře nejdéle, budou hráči postupně vyhodnocovat efekty na všech kartách přísluhovačů nebo hrozeb, které jsou ve hře.

- Jsou vyhodnoceny efekty **PŘETRVÁVAJÍCÍ**.
- Z každé karty hrozby ve hře je odstraněn 1 žeton. Pokud po odstranění žetonu na kartě žádný žeton nezůstává, vyhodnoťte efekt, který je uveden za „SÍLA X“ a odložte kartu ze hry.

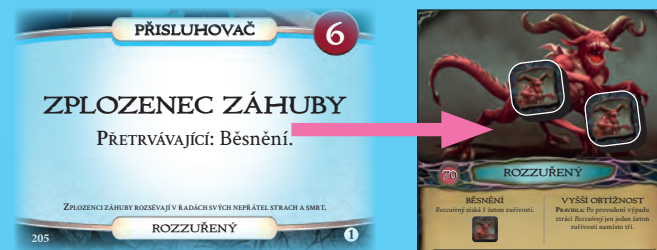


PŘÍKLAD HLAVNÍ FÁZE PÁNA BEZEJMENNÝCH

V tomto příkladu se dostáváme do rozehrané hry. Byla otočena karta pořadí tahu Pána Bezejmenných. Rozzurený začíná tah s jedním žetonem zuřivosti. Ve hře má Zplozence záhuby, Utkaná nebesa s jedním žetonem hrozby a Vztekli. Tyto karty přišly do hry v tomto pořadí, a tak budou v tomto pořadí i vyhodnocovány.



- 1 Zplozence záhuby má jako přetrvávající efekt Běsnění. Každý Pán Bezejmenných má svůj vlastní efekt Běsnění uvedený na své desce. U Rozzureného je: „Rozzurený získá 1 žeton zuřivosti.“ Honza přidá Rozzurenému 1 žeton zuřivosti a ten tak má už dva.



- 2 Poté hráči odstraní 1 žeton hrozby z karty hrozby Utkaná nebesa. Na kartě už nezbyvají žádné žetony hrozby, a tak je vyhodnocena. Efekt na kartě říká „Běsnění. Jeden hráč dostane 4 zranění.“ Vyhodnotí se Pánův efekt Běsnění, a ten tak dostane další žeton zuřivosti a má celkem tři. Hanka s Honzou se dohodnou, že zranění dostane Honza, jelikož má více životů. Honza tak odstraní 4 žetony životů ze své desky. Poté je karta Utkaná nebesa odložena.



- 3 Poslední vyhodnocovanou kartou jsou Vztekli. Jejich přetrvávajícím efektem je „Útočiště utrpí zranění odpovídající počtu žetonů zuřivosti Rozzureného.“ Rozzurený má na sobě tři žetony, a tak Vztekli způsobí Útočišti 3 zranění. Hanka tak upraví počet životů na počítadle Útočiště z 30 na 27.



Otočte horní kartu z balíčku karet Pána Bezejmenných:

- Pokud je balíček karet Pána Bezejmenných prázdný a máte otočit kartu Pána Bezejmenných, proveďte místo toho tříkrát Běsnění.

Pokud je otočená karta:

- **Útok**
Ihned vyhodnoťte efekty na kartě v pořadí, v jakém jsou na ní uvedeny. Poté odložte kartu na odkládací balíček Pána Bezejmenných.
- **Přísluhovače**
Vyhodnoťte efekt, následující za slovem „**IHNED**“. Poté dejte přísluhovače do hry s počtem žetonů životů určeným na kartě.
- **Hrozby**
Vyhodnoťte efekt, následující za slovem „**IHNED**“. Poté dejte kartu hrozby do hry s počtem žetonů hrozby určeným silou na kartě.

Když vyhodnocujete efekty karet:

- Pokud vyhodnocujete efekt, který nemůže být proveden zcela, snažte se vyhodnotit co nejvíce. Pokud máte volbu mezi dvěma efekty, musíte si vybrat ten, který jste schopni vyhodnotit zcela.
- Přetrvávající efekty a efekty hrozeb se spouští jen v hlavní fázi Pána Bezejmenných. U nově umístěných karet přísluhovačů a hrozeb se nevyhodnocují, stane se tak až v příštím tahu.

NEJEDNOZNAČNOST

U některých efektů může dojít k nejednoznačné situaci a není jasné, který z hráčů bude efektem postížen. V těchto případech se rozhodují sami hráči.

Například při vyhodnocování karty, která říká, že hráč s nejméně životy dostane zranění, se při více hráčích s nejnižším počtem životů hráči sami rozhodnou, který z nich zranění obdrží.

Jiná karta může postihnout hráče, který má nejméně energie. Pokud žádný hráč energií nemá, rozhodnou se hráči, který z nich zranění dostane.

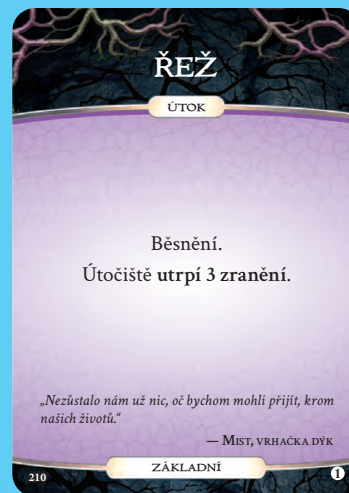
Pokud vyhodnocujete negativní efekt, který nemůže být proveden zcela, snažte se z něj vyhodnotit co nejvíce.

Například pokud vyhodnocujete efekt, který říká „Jeden hráč zničí pět karet v ruce“, je efektem v situaci, kdy žádný hráč nemá alespoň pět karet, postížen hráč s nejvíce kartami v ruce, aby bylo zničeno co nejvíce karet.



PŘÍKLAD DOBÍRACÍ FÁZE PÁNA BEZEJMENNÝCH

Poté co odehráli celou hlavní fázi Pána Bezejmenných, přejdou Honza s Hankou k dobírací fázi Pána Bezejmenných. V této fázi otočí kartu z balíčku karet Pána Bezejmenných a vyhodnotí ji. Tady jsou příklady tří typů karet a toho, jak mohou být vyhodnoceny.



PŘÍKLAD KARTY ÚTOKU

V tomto případě otočí Honza a Hanka z balíčku karet Bezejmenných kartu Řež.

Karty útoku se vyhodnocují ihned. Efekt Řeže je „Běsnění. Útočiště utrpí 3 zranění.“

Efekt Běsnění Pána Bezejmenných je: „Rozzuřený získává 1 žeton zuřivosti.“ Honza tak přidá Rozzuřenému 1 žeton zuřivosti.

Hanka poté upraví počet životů Útočiště – posune počítadlo životů z 27 na 24.

Nakonec je karta Řež odložena na odkládací balíček Pána Bezejmenných.



PŘÍKLAD KARTY PŘISLUHOVAČE

V tomto případě je z balíčku karet Pána Bezejmenných otočena karta přísluhovače Plivač jedu.

Plivač jedu nemá žádný okamžitý efekt, a proto je jen přidán do hry. Má 5 životů, a tak na něj Honza s Hankou položí 5 žetonů života.

Zároveň si přečtou přetrvávající efekt Plivače jedu, aby se dozvěděli, co se stane během příští hlavní fáze Pána Bezejmenných. Tento efekt se již v tomto tahu nevyhodnocuje, jelikož bývá vždy vyhodnocován jen v hlavní fázi Pána Bezejmenných, která již v tomto kole proběhla.



PŘÍKLAD KARTY HROZBY

V tomto případě otočili Honza s Hankou z balíčku karet Pána kartu Oko nicoty.

Je to karta hrozby, takže je dána rovnou do hry. Karta má sílu 2. Honza s Hankou tak položí na kartu 2 žetony hrozby. Karta nemá žádný okamžitý efekt a Honza s Hankou s ní nic jiného tento tah řešit nemusí.

Poté si přečtou efekt karty, aby věděli, co se stane při vyhodnocení. Karta se vyhodnocuje a žetony hrozby se odstraňují v hlavní fázi Pána. Nic z toho v tomto tahu nenastane, jelikož hlavní fáze již proběhla.

Oko nicoty má na sobě efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“. Kterýkoli hráč může ve své hlavní fázi splnit podmínku uvedenou za „PRO ODSTRANĚNÍ“, aby tuto kartu hrozby odložil na odkládací balíček.

vyčerpání

Pokud klesne počet životů jednoho z hráčů na 0, je tento hráč vyčerpaný. V případě vyčerpání provedte v uvedeném pořadí následující:

- Dvakrát provedte efekt Běsnění Pána Bezejmenných.
- Vyčerpaný hráč zničí jednu ze svých trhlin a případně odloží kouzlo, které bylo připravené u ní. Zničené trhliny můžete vrátit zpět do krabice. Neexistuje způsob, jak by hráč mohl ve hře získat zničenou trhlinu zpět. Ostatní trhliny zůstávají na svých místech.
- Vyčerpaný hráč odloží všechny své žetony energie.

Vyčerpaný hráč pokračuje ve hře jako normálně, s následujícími výjimkami.

- Vyčerpaný hráč nemůže získávat životy.
- Pokud dostává zranění hráč s nejméně životy, dostane toto zranění hráč s nejméně životy mimo vyčerpaného hráče (ten se nepočítá).
- Utrpí-li vyčerpaný hráč zranění, udělte místo toho dvojnásobek tohoto zranění Útočišti. To se provede i pro přebytečná zranění, která měl hráč obdržet, když jeho životy klesly na 0 a byl vyčerpan.

Pokud jsou vyčerpani všichni hráči, hra okamžitě končí a hráči prohrávají.

herní termíny

Běsnění

Některé karty Bezejmenných na sobě mají napsáno „Běsnění.“ Každý Pán Bezejmenných má svůj vlastní efekt Běsnění. Efekty najdete na deskách Pánů Bezejmenných.

Efekt „NEBO“

Pokud je na kartě „NEBO“, musí si hráč vybrat přesně jednu z možností na kartě. Pokud může plně splnit jen jednu ze dvou možností, musí si vybrat právě tuto.

Efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“

Některé karty hrozeb na sobě mají efekt „PRO ODSTRANĚNÍ“. Kterýkoliv hráč může v průběhu své hlavní fáze PLNĚ splnit tuto podmínku, aby kartu hrozby odložil ze hry. Pokud je karta hrozby odložena tímto způsobem, její efekt nebude vyhodnocen.

Spojenec

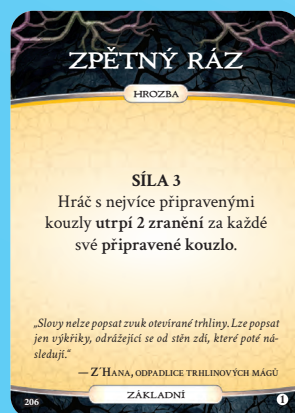
Spojenec je jakýkoliv jiný hráč než ty.

Zničit

Karty, které jsou zničeny, jsou nadobro odstraněny ze hry a dále se s nimi nehraje.

Příklad vyčerpání

Později ve hře je v rámci hlavní fáze Pána Bezejmenných vyhodnocován efekt karty Zpětný ráz (hráč s nejvíce připravenými kartami kouzel utrpí 2 zranění za každé připravené kouzlo).



- 1 Hanka má 3 připravená kouzla, což je víc než Honza. Dostane tak 6 zranění. Zbývají jí ale jen 2 životy. Utrpí tak první 2 zranění a stane se vyčerpanou. V důsledku vyčerpání provede následující kroky:
- 2 Dvakrát provede efekt Běsnění Rozzuřeného. Ten tak dostane 2 žetony zuřivosti.
- 3 Zničí svoji trhlinu IV a odloží kouzlo, které u ní bylo připraveno.
- 4 Odloží všechny svoje žetony energie.
- 5 Zbývající 4 zranění jsou dvojnásobena (na 8) a všechna jsou udělena Útočišti. Hanka tak upraví počítadlo Útočiště z 24 na 16.



KONEC HRY

Hra končí, pokud je splněna kterákoli z následujících podmínek.

Hráči zvítězí, pokud:

- Pán Bezejmenných na konci kteréhokoliv tahu nemá žádné karty v do-
bíracím balíčku a nemá ve hře žádné karty přísluhovačů ani hrozby.
- Počet životů Pána Bezejmenných klesne na 0.

Hráči prohrávají, pokud:

- Jsou všichni vyčerpaní (mají 0 životů).
- Počet životů Útočiště klesne na 0.

Pánové Bezejmenných mohou mít kromě toho na svých deskách uvedena speciální pravidla, která mohou způsobit okamžitou prohru hráčů.



VARIABILNÍ OBTÍŽNOST

Konec věků má volitelnou obtížnost. Pro normální obtížnost následujte pravidla na desce daného Pána Bezejmenných. Další úpravy obtížnosti:

ZAČÁTEČNÍK

Každý hráč začíná s 12 životy (o 2 více).
Útočiště začíná s 35 životy (o 5 více).
Pán Bezejmenných má o 10 životů méně.

EXPERT

Použijte pravidla pro Zvýšenou obtížnost na desce Pána Bezejmenných. Tato pravidla mohou ovlivnit přípravu hry, Běsnění či dodatečná pravidla na desce daného Pána Bezejmenných.

NA ŽIVOT A NA SMRT

Použijte pravidla pro Zvýšenou obtížnost a navíc:
Každý hráč začne jen s 8 životy (o 2 méně).
Útočiště začne jen s 25 životy (o 5 méně).
Pán Bezejmenných začne s 10 životy navíc.

SÓLOVÁ HRA

Hráč může hrát sólo tak, že bude sám hrát za více mágů – za každého zvlášť. Pokud si tak zvolí, použije pravidla pro nachystání hry podle počtu mágů, za které hraje. Nedoporučujeme, aby hráč zkoušel hrát za více než dva mágy.

Pokud ale chce hráč hrát opravdu sólo jen s jedním mágem, nachystá balíček karet Pána Bezejmenných podle prvního sloupce tabulky na straně 10.

Balíček karet pořadí tahu se skládá ze tří karet pořadí tahu hráčů a ze dvou karet pořadí tahu Pána Bezejmenných. Kdykoli je tažena jedna z karet tahu hráčů, hraje sólový hráč.

V sólové hře je hráč sám sobě spojencem. Když například karta umožňuje dát energii spojenci, hráč ji může dát sám sobě. Pokud efekt ovlivňuje jej a jiného hráče, vyhodnotí efekt dvakrát.

Hráč neprohrává, pokud je vyčerpan. Prohrává, jen pokud se Útočiště s životy dostane na 0. Všechna ostatní pravidla platí beze změny.

Tady jsou dva tipy, jak upravit sólovou hru, tak, aby byla o něco lehčí:

- Hrát se čtyřmi kartami pořadí tahu hráčů.
- Začínat hru s 12 nebo 15 životy.

TABULKA PRO PŘÍPRAVU BALÍČKU KARET

- 9 unikátních karet Pána Bezejmenných rozdělte podle jejich úrovně. Podle tabulky níže přidejte do balíčku každé úrovně uvedený počet náhodně tažených základních karet.

POČET ZÁKLADNÍCH KARET	1 HRÁČ	2 HRÁČI	3 HRÁČI	4 HRÁČI
ÚROVEŇ 1	1	3	5	8
ÚROVEŇ 2	3	5	6	7
ÚROVEŇ 3	7	7	7	7

