

# ZÁKON HRY

# ROOT



## Jak používat tuto knihu

Hra ROOT obsahuje dvě knihy s pravidly: tato pravidla s názvem Zákon hry ROOT a pak Průvodce hrou. Pokud vám více vyhovuje konverzační styl učení a máte rádi příklady, přečtěte si Průvodce hrou. Pokud se pravidla raději učíte z přesně definovaných, formálně psaných pravidel ve zhuštěné formě, přečtěte si tento sešit. Průvodce hrou obsahuje také instrukce pro použití zimní mapy a pro hru s různými kombinacemi frakcí v různém počtu hráčů.

Text psaný KAPITÁLKAMI definuje klíčové pojmy, text v kurzívě obsahuje připomenutí a vysvětlivky. Symboly jednotlivých herních frakcí označují pravidla, která jsou upravena v části pravidel a schopností jednotlivých frakcí – tedy Markýzy (🐱), Orlů (🦅), Aliance (🌿), Tuláka (🐉), Kultu (👤) nebo Říčního lidu (👥).

# 1. Zlatá pravidla

## 1.1 KONFLIKT PRAVIDEL

**Přednost.** Pokud jsou v rozporu text na kartě a text v Zákonu hry ROOT, má karta přednost. Pokud jsou v rozporu text v Průvodci hrou a text v Zákonu hry ROOT, má Zákon přednost.

- 1.1.1 **Použití slova „nesmíte“.** Pravidlo, které zahrnuje slovo „nesmíte“, je absolutní. Žádné jiné pravidlo jej nesmí změnit, pokud to není výslovně uvedeno.
- 1.1.2 **Současné efekty.** Pokud nastanou dva herní efekty současně, hráč, který je právě na tahu, zvolí pořadí, ve kterém se efekty vyhodnotí, pokud situace není upravena jinými pravidly.

## 1.2 VEŘEJNÉ A SOUKROMÉ INFORMACE

- 1.2.1 **Karty v ruce.** Hráči mohou ukázat karty ze své ruky pouze tehdy, pokud je to výslovně uvedeno. Počet karet, které mají v ruce, je však veřejnou informací. 🗣️
- 1.2.2 **Odhazovací balíček.** Odhazovací balíček může být kdykoli prozkoumán kterýmkoli hráčem.

## 1.3 VYJEDNÁVÁNÍ A DOHODY

- 1.3.1 **Úmluvy.** Hráči mohou během hry volně diskutovat, takto dohodnuté úmluvy však nikdy nejsou závazné.
- 1.3.2 **Karty.** Hráči si mohou předávat karty pouze tehdy, když je to výslovně uvedeno.

## 1.4 STRUKTURA HRY

Tah každého hráče se skládá ze tří fází: Rozbřesk, Bílý den a Večer. Poté, co hráč dokončí všechny tři fáze, začíná tah dalšího hráče v pořadí. Hra takto pokračuje, dokud některý z hráčů nezvítězí (3.1).

# 2. Klíčové pojmy a koncepty

## 2.1 KARTY

Každá karta má symbol (pták, liška, zajíc nebo myš). Většina karet má také efekt, který můžete vyrobit (4.1).

- 2.1.1 **Ptáci jsou žolíci.** Kartu se symbolem ptáka vždy můžete považovat za kartu jiného symbolu, a to i tehdy, pokud musíte použít, vzít si nebo odevzdat více karet stejného symbolu. 😊
- I. **Vynucený efekt.** Pokud jste donuceni odhodit kartu lišky, zajíce nebo myši, musíte své karty ptáku považovat za karty požadovaného symbolu.
- II. **Náhrada v opačném směru.** Pokud musíte použít, vzít si nebo odevzdat kartu ptáka, nesmíte ji nahradit kartou jiného symbolu.

- 2.1.2 **Táhnout ze společného balíčku.** Kdykoli jste do-

nuceni TÁHNOUT kartu, berete si ji ze společného balíčku. Pokud je tento balíček prázdný, zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.

- 2.1.3 **Použit či odhodit kartu do společného balíčku.** Kdykoli jste donuceni POUŽÍT nebo ODHODIT kartu, položte ji do společného odhazovacího balíčku, pokud se nejedná o kartu dominance (3.3). 😊
- 2.1.4 **Karty přepadení.** Existuje pět KARET PŘEPADENÍ: jedna myš, jedna zaječí, jedna liščí a dvě ptačí. Tuto kartu můžete využít pro její symbol, ale nelze z ní nic vyrobit. Můžete ji také použít v bitvě, abyste udělili zásahy (4.3.1).
- 2.1.5 **Karty dominance.** Existují čtyři KARTY DOMINANCE odpovídající čtyřem symbolům. Můžete kartu dominance použít jako její symbol, ale nelze z ní nic vyrobit. Můžete s její pomocí trvale změnit svou vítěznou podmínku (3.3).

## 2.2 MÝTINY A CESTY

Mapa Lesní říše se skládá z mnoha MÝTIN spojených CESTAMI.

- 2.2.1 **Sousedství.** Mýtina sousedí se všemi dalšími mýtinami, se kterými je přímo spojená cestami.
- 2.2.2 **Symbol.** Každá mýtina má SYMBOL myši, zajíce nebo lišky.
- 2.2.3 **Pozice.** Každá mýtina má určitý počet POZIC vyznačených bílými čtverci. Kdykoli budete stavbu, umístíte ji na volnou pozici. Na mýtině, kde není volná pozice, se nedá stavět.
- 2.2.4 **Ruiny.** Pozice označené písmenem „R“ začínají hru obsazené žetony RUIN. Ruiny mohou být odstraněny pouze Tulákovou akcí Průzkum (9.5.3).

## 2.3 ŘEKY

Mnoho mýtin je propojeno ŘEKAMI, které se považují za cesty pouze pro frakci Říčního lidu. Řeky nerozdělují mýtiny ani lesy. 🗣️

## 2.4 LESY

Oblasti na mapě ohraničené cestami a mýtinami se označují jako LESY.

- 2.4.1 **Sousedství.** Les sousedí se všemi mýtinami, které se jej dotýkají, aniž by musela být překročena cesta. Sousedí také se všemi lesy, od kterých ho dělí právě jedna cesta.

## 2.5 HERNÍ KOMPONENTY

Každá frakce má k dispozici sadu HERNÍCH KOMPONENT, vypsanych na zadní straně své frakční desky. KOMPONENTY jsou omezeny obsahem krabice. Pokud musíte umístit, vzít si nebo odstranit HERNÍ KOMPONENTU, ale nemůžete, umístíte, vezměte si nebo odstraňte její maximální možný počet.

- 2.5.1 **Bojovníci.** Pokud jste donuceni umístit bojovníka, berete jej ze své zásoby. Pokud je některý z vašich bojovníků odstraněn, vraťte jej do své zásoby. 🐱🐉
- 2.5.2 **Stavby.** Pokud jste donuceni umístit stavbu, vezměte žeton stavby nejvíce vlevo z její stupnice na vaší desce frakce. Pokud je některá z vašich staveb odstraněna, vraťte ji na místo nejvíce vpravo na její stupnici.

2.5.3 **Žetony.** Pokud jste donuceni umístit žeton, vezměte žeton nejvíce vlevo z jeho stupnice na vaší desce frakce, pokud stupnici má (nebo jej vezměte ze své zásoby). Pokud je některý z vašich žetonů odstraněn, vraťte jej na místo nejvíce vpravo na jeho stupnici, jestli ji má (nebo do své zásoby). 🐾🐾

2.5.4 **Figura Tuláka.** Figura Tuláka nesmí být odstraněna z mapy.

2.5.5 **Předměty.** Pokud jste donuceni vzít si předmět, vezměte si jeho žeton ze společné zásoby na mapě a položte jej do prostoru označeného jako Vyrobené předměty na své desce frakce. Pokud jste donuceni odstranit předmět, vraťte jej do krabice – ve hře se jej již nepodaří vyrobit. 🐾

## 2.6 HERNÍ PROSTOR

Vaším HERNÍM PROSTOREM je oblast kolem vaší desky frakce.

## 2.7 SOUPEŘ

SOUPEŘEM je každá z frakcí, se kterou nejste v koalici (9.2.8).

## 2.8 VLÁDCE MÝTINY

Mýtinu OVLÁDÁ hráč s nejvyšším součtem bojovníků a staveb na této mýtině. (*Žetony a figury – v případě Tuláka – se pro ovládání nepočítají.*) Pokud mezi hráči panuje remíza, neovládá tuto mýtinu nikdo. 🐾🐾🐾

# 3. VÍTĚZSTVÍ

## 3.1 JAK ZVÍTĚZIT

První hráč, který dosáhne počtu 30 vítězných bodů, se okamžitě stává vítězem hry. Pokud dosáhne více frakcí 30 či více bodů současně, vítězí ta frakce, která získá více bodů. Pokud mezi frakcemi stále panuje remíza, vítězí hráč, který je právě na tahu.

## 3.2 ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

Každá frakce má unikátní způsob zisku vítězných bodů, všechny však mohou body získávat následujícími dvěma způsoby:

3.2.1 **Odstranění staveb a žetonů.** Kdykoli odstraníte soupeřovu stavbu či žeton nebo způsobíte, že soupeř musí stavbu/žeton odstranit, získáte jeden vítězný bod.

3.2.2 **Výroba předmětů.** Kdykoli vyrobíte předmět (4.1), získáte tolik vítězných bodů, kolik udává příslušná karta. 🐾

## 3.3 KARTY DOMINANCE

V balíčku karet se nacházejí čtyři karty dominance, které mohou být zahrány pro dosažení vítězství ve hře, aniž by hráč musel nasbírat 30 vítězných bodů.

3.3.1 **Aktivace.** Pokud máte během své fáze Bílého dne alespoň 10 vítězných bodů, můžete AKTIVOVAT kartu dominance tím, že ji položíte do svého herního prostoru. Odstraňte svůj bodovací žeton ze stupnice. Nadále už nezískáváte vítězné body. 🐾

I. **Karty dominance myši, zajíce a lišky.** Vyhráváte hru, pokud na začátku svého Rozbřesku vládnete třem mýtinám se symbolem odpovídajícím akti-

vované kartě dominance.

II. **Karta dominance ptáku.** Vyhráváte hru, pokud na začátku svého Rozbřesku vládnete dvěma mýtinám v protilehlých rozích mapy.

3.3.2 **Aktivované karty.** Aktivovaná karta dominance se nepočítá do hráčova limitu počtu karet v ruce a nemůže být odstraněna ze hry. Aktivovanou kartu dominance nemůžete nahradit jinou kartou dominance.

3.3.3 **Použití jako symbolu.** Kartu dominance můžete použít jako její symbol. Namísto jejího odhození do odhazovacího balíčku ji však položte vedle herní desky k naznačení toho, že je DOSTUPNÁ, a mohou ji tedy získat ostatní hráči. 🐾

3.3.4 **Braní si dostupných karet.** Během své fáze Bílého dne si můžete vzít do ruky dostupnou kartu dominance použitím karty se stejným symbolem.

# 4. Základní akce

## 4.1 VÝROBA

Můžete VYROBIT většinu karet ze své ruky, čímž získáte okamžitý či trvalý efekt.

4.1.1 **Cena.** Na výrobu karty musíte AKTIVOVAT výrobní prostředky podle symbolů uvedených v levém dolním rohu karty. Symbol výrobního prostředku odpovídá mýtině. Každý výrobní prostředek smí být aktivován pouze jednou za tah hráče. Tříbarevný otazník označuje výrobní prostředek libovolného symbolu. 🐾🐾

4.1.2 **Okamžité efekty.** Jakmile hráč vyrobí okamžitý efekt, vyhodnoťte jej a poté kartu odhodte. Pokud je na kartě vyobrazen předmět, vezměte žeton předmětu ze zásoby a položte jej na místo pro vyrobené předměty na své desce frakce. Pokud je na kartě vyobrazen předmět, který není v zásobě, není možné kartu vyrobit. 🐾🐾

4.1.3 **Trvalé efekty.** Jakmile vyrobíte trvalý efekt, položte kartu do svého herního prostoru. Od té chvíle můžete efekt používat způsobem uvedeným na kartě.

4.1.4 **Zákaz duplikátů.** Nesmíte vyrobit trvalý efekt, pokud již máte stejný efekt aktivní ve svém herním prostoru.

## 4.2 POHYB

Když se POHYBUJETE, můžete vzít libovolný počet svých bojovníků nebo svou figuru z jedné mýtiny a přesunout je na sousedící mýtinu.

4.2.1 **Musíte ovládat mýtinu.** Pro pohyb je nutné, aby hráč ovládal mýtinu, odkud odchází, mýtinu, kam se přesouvá, nebo obě tyto mýtiny. 🐾🐾

4.2.2 **Bez omezení pohybu.** Jeden bojovník či figura se může pohybovat i opakovaně během jednoho tahu hráče. Pokud jste nuceni udělat několik pohybů, můžete pohnout stejnou či jinou skupinou bojovníků.

## 4.3 BITVA

Když chcete BOJOVAT, vyberte si mýtinu, na které se nacházejí vaši bojovníci. Budeme jí říkat BITEVNÍ MÝTINA. Jste ÚTOČNÍKEM a jeden vámi vybraný soupeř na této mýtině je OBRÁNCEM.

4.3.1 **Krok 1: Obránce může podniknout přepadení.** 3

Obránce může použít jednu kartu přepadení se symbolem shodujícím se se symbolem bitevní mýtiny. Pokud přepadení není zmařeno, může obránce ihned udělit dva zásahy. Poté obránce odhodí kartu přepadení. Pokud po vyřešení přepadení nezůstane na bitevní mýtině žádný bojovník útočníka, bitva okamžitě končí.

I. **Zmařené přepadení.** Poté, co obránce zahraje kartu přepadení, může útočník přepadení zmařit tím, že sám zahraje kartu přepadení se symbolem odpovídajícím symbolu bitevní mýtiny. *(Obránce i tak musí svou kartu přepadení odhodit jako zahranou.)*

4.3.2 **Krok 2: Hodte kostkami a přidejte dodatečné zásahy.** Hodte oběma kostkami. Útočník udělí obránci tolik zásahů, kolik ukazuje vyšší z čísel na obou kostkách. Obránce udělí útočníkovi tolik zásahů, kolik udává nižší z obou čísel. Pokud padnou na obou kostkách stejná čísla, udělí si obránce i útočník navzájem stejný počet zásahů. *(V tomto kroku se pouze zjišťuje počet zásahů. Uděleny ovšem budou až v kroku 3.)* 🎲

I. **Maximum hozených zásahů.** Maximální počet zásahů, které můžete udělit prostřednictvím hodů kostkou, je roven počtu vašich bojovníků na bitevní mýtině. To se týká obránce i útočníka. 🎲

II. **Dodatečné zásahy.** Po zjištění počtu zásahů daných hodem kostkami mohou útočník i obránce přidat DODATEČNÉ ZÁSAHY využitím zvláštních schopností nebo jiných efektů ve svém herním prostoru. Počet udělených dodatečných zásahů není omezen počtem bojovníků na bitevní mýtině.

III. **Bezbranný.** Pokud nemá obránce na bitevní mýtině žádného bojovníka, udělí útočník jeden dodatečný zásah. 🎲

4.3.3 **Krok 3: Udělení zásahů.** Útočník a obránce udělují zásahy současně. Každý zásah odstraní z mapy jednu herní komponentu. Hráč, který zásah obdržel, si vybere, kterou komponentu odstraní, ale musí nejprve odstranit všechny své bojovníky a až poté případně své stavby nebo své žetony. *(Získáte jeden vítězný bod za každou soupeřovu stavbu nebo žeton, který musí soupeř odstranit po vašem zásahu.)*

## 5. Příprava hry

### 5.1 STANDARDNÍ POSTUP PŘÍPRAVY HRY

5.1.1 **Krok 1: Rozdělte frakce a určete začínajícího hráče.** Každému hráči přiřaďte libovolnou metodou jednu z herních frakcí. Frakce použitelné v závislosti na počtu hráčů ve hře jsou uvedeny v Průvodci hrou (strana 22). Náhodně určete začínajícího hráče a zasedací pořádek hráčů. Každý hráč si vezme svou desku frakce a všechny herní komponenty tak, jak jsou vypsány na rubové straně desky frakce.

5.1.2 **Krok 2: Položte bodovací žetony.** Každý hráč položí svůj bodovací žeton na pole „0“ na stupnici vítězných bodů.

5.1.3 **Krok 3: Doberte si do ruky počáteční karty.** Pokud hrajete ve dvou hráčích, odstraňte nejprve z balíčku karet všechny karty dominance. Zamíchejte balíček a rozdejte každému hráči tři karty.

5.1.4 **Krok 4: Umístěte ruiny.** Položte žeton ruin na každé místo na mapě označené písmenem „R“ (jsou celkem čtyři).

5.1.5 **Krok 5: Vytvořte zásobu předmětů.** Položte žetony předmětů na odpovídající místa zásoby předmětů u horního okraje mapy: 2 🏠, 2 🏡, 1 🏢, 1 🏣, 2 🏤, 2 🏥.

5.1.6 **Krok 6: Ostatní komponenty.** Rozdejte podle potřeby hráčům 16 přehledových karet s informacemi o jednotlivých frakcích a poblíž mapy položte dvě kostky.

5.1.7 **Krok 7: Připravte frakce.** V pořadí přípravy hry (A, B, C atd.) každý hráč projde instrukce pro přípravu hry své frakce. Najdete je v příslušné části pravidel a na rubu své desky frakce.

## 6. Markýza z Kocourova

### 6.1 PŘEDSTAVENÍ

Markýza z Kocourova okupuje Lesní říši a hodlá ji změnit v průmyslovou a válečnou velmoc. Kdykoli Markýza postaví jednu ze svých STAVEB (dílnu, pilu nebo sídlo verbíře), získá vítězné body. Čím více stejných budov má na mapě, tím více bodů získá. Aby udržela narůstající výstavbu, musí zajistit a ochránit silnou a propojenou ekonomiku založenou na těžbě DŘEVA.

### 6.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

6.2.1 **Výroba.** Markýza vyrábí během fáze Bílého dne aktivací svých dílen.

6.2.2 **Pevnost.** Pouze Markýza může umísťovat komponenty na mýtinu se žetonem pevnosti. *(Jiné komponenty je však na tuto mýtinu možno přesunout.)* Pokud je žeton pevnosti odstraněn, vraťte jej do krabice – ve hře se již nepoužije.

6.2.3 **Polní nemocnice.** Kdykoli jsou z mýtiny odstraněni Markýzini bojovníci, může Markýza použít kartu se stejným symbolem mýtiny, odkud byli bojovníci odstraněni, a umístit je na mýtinu s pevností.

### 6.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

6.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky a dřevo.** Vytvořte u sebe zásobu 25 bojovníků a 8 žetonů dřeva.

6.3.2 **Krok 2: Umístěte pevnost.** Položte žeton pevnosti na libovolnou mýtinu v rohu mapy.

6.3.3 **Krok 3: Posádka.** Položte jednoho bojovníka na každou mýtinu s výjimkou mýtiny v opačném rohu mapy, než v jakém stojí vaše pevnost.

6.3.4 **Krok 4: Umístěte počáteční stavby.** Položte na mapu jednu pilu, jednu dílnu a jedno sídlo verbíře. Můžete je položit libovolně na mýtinu s pevností a na mýtiny s ní sousedící.

6.3.5 **Krok 5: Zaplňte stupnice staveb.** Svých zbylých 5 pil, 5 dílen a 5 sídel verbířů položte na odpovídající stupnice staveb tak, abyste zaplnili všechna pole s výjimkou těch nejvíce vlevo na každé stupnici.

## 6.4 ROZBŘESK

Položte jeden žeton dřeva ke každé pile.

## 6.5 BÍLÝ DEN

Nejprve můžete aktivovat dílny a vyrobit karty ze své ruky. Poté můžete provést až tři akce v libovolném pořadí a kombinaci. Po provedení těchto tří akcí můžete provádět další akce – za každou z nich však musíte zaplatit odhozením karty ptáka.

- 6.5.1 **Bitva.** Zahajte bitvu.
- 6.5.2 **Pochod.** Provedte dva pohyby.
- 6.5.3 **Verbování.** Položte jednoho bojovníka na každou stavbu sídla verbíře. Tuto akci smíte provést nejvýše jednou za svůj tah.
- 6.5.4 **Stavba.** Položte na mapu jednu stavbu.
  - I. **Vyberte si stavbu.** Vyberte si, zda chcete postavit pilu, dílnu nebo sídlo verbíře. Vezměte žeton stavby příslušného typu nejvíce vlevo na stupnici staveb a zjistěte její stavební cenu (*uvedenou nahore ve sloupci, ve kterém se žeton stavby nachází*).
  - II. **Vyberte si mýtinu a zaplaťte dřevo.** Vyberte si libovolnou mýtinu, kterou ovládáte. Odstraňte žetony dřeva v počtu rovném ceně stavby z této mýtiny, sousedních mýtin, jež ovládáte, nebo jiných mýtin, které ovládáte a které jsou spojeny s mýtinou stavby prostřednictvím vámi ovládaných mýtin.
  - III. **Umístěte stavbu a obodujte ji.** Položte vybranou stavbu na zvolenou mýtinu a přičtěte si vítězné body zobrazené na desce frakce na místě, odkud jste žeton stavby vzali.
- 6.5.5 **Přesčas.** Použijte kartu se symbolem shodujícím se se symbolem mýtiny, kde se nachází pila, a položte na ni žeton dřeva.

## 6.6 VEČER

Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý odkrytý symbol dodatečné karty na stupnici staveb. Pokud poté máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zůstalo pět.

# 7. Rody Orlího hnízda

## 7.1 PŘEDSTAVENÍ

Rody Orlího hnízda touží po obnovení slávy svého kdysi vznešeného druhu v celé Lesní říši. Plánují tohoto cíle dosáhnout prostřednictvím získání vlády nad lesními mýtinami. Během své fáze Večera získávají Orli vítězné body podle počtu HŘADŮ na mapě. Čím znatelnější je jejich přítomnost v Lesní říši, tím větší jsou jejich zisky. Orli jsou však vázáni VÝNOSEM – stále se zvětšující sadou povinných akcí, které vyhlásil jejich VŮDCE. V každém tahu musejí Orli provést všechny akce svého výnosu, jinak upadnou do CHAOSU.

## 7.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 7.2.1 **Výroba.** Orli vyrábějí aktivací svých hřadů během fáze Bílého dne před vyhodnocením výnosu.
- 7.2.2 **Páni lesa.** Orli ovládají mýtinu, pokud dojde k remíze v počtu bojovníků a staveb. Nevládnou však

prázdným mýtinám. 😊

- 7.2.3 **Pohrdání obchodem.** Když Orli vyrobí kartu, ignorují počet vítězných bodů uvedených na kartě a namísto toho vždy získají jen jeden vítězný bod.

## 7.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 7.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte u sebe zásobu 20 bojovníků.
- 7.3.2 **Krok 2: Umístěte hřad a počáteční bojovníky.** Položte 1 hřad a 6 bojovníků na mýtinu v rohu, který leží diagonálně naproti mýtině s žetonem pevnosti. Pokud nehraje Markýza, položte tyto komponenty na libovolnou mýtinu v rohu mapy.
- 7.3.3 **Krok 3: Vyberte vůdce.** Vyberte si 1 ze 4 karet Orlich vůdců a položte ji na místo karty vůdce. Zbylé vůdce si ponechte lícem nahoru u sebe.
- 7.3.4 **Krok 4: Přiřadte vezíry.** Zasuňte 2 karty svých věrných vezírů za horní okraj své desky do příslušných sloupců výnosu podle typů akcí na kartě vůdce. Karty zasuňte tak, aby bylo vidět symboly na těchto kartách.
- 7.3.5 **Krok 5: Naplňte stupnici hřadů.** Položte svých zbylých 6 žetonů hřadů na stupnici hřadů tak, abyste zakryli všechna pole s výjimkou toho nejvíce vlevo.

## 7.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 7.4.1 **Nouzové rozkazy.** Pokud v ruce nemáte žádnou kartu, jednu si doberte.
- 7.4.2 **Nový rozkaz výnosu.** Musíte do výnosu přidat jednu nebo dvě nové karty, pouze jedna z těchto karet však může být ptačí karta. Novou kartu můžete přidat do libovolného sloupce a každý sloupec může obsahovat libovolný počet karet.
- 7.4.3 **Nový hřad.** Pokud na mapě nemáte žádný hřad, položte jeden hřad a tři své bojovníky na mýtinu s nejnižším počtem bojovníků, kde lze výše uvedené umístit.

## 7.5 BÍLÝ DEN

Váš Bílý den se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 7.5.1 **Výroba.** Můžete aktivovat hřady a vyrobit tak karty z ruky.
- 7.5.2 **Vyhodnocení výnosu.** Musíte splnit výnos – jako první je vyhodnocen sloupec nejvíce vlevo a dále se pokračuje směrem doprava. V každém sloupci musíte vyhodnotit všechny karty – pořadí jejich vyhodnocení je libovolné. Za každou kartu ve sloupci musíte provést akci odpovídající tomuto sloupci tak, jak je popsáno níže. Pokud akci nelze plně provést, upadnou Orli okamžitě do chaosu (7.7).
  - I. **Verbování.** Položte bojovníka na mýtinu s hřadem; symbol mýtiny musí odpovídat symbolu na kartě.
  - II. **Pohyb.** Pohněte alespoň jedním bojovníkem z mýtiny, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
  - III. **Bitva.** Zahajte bitvu na mýtině, jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě.
  - IV. **Stavba.** Položte hřad na mýtinu, které vládnete,

jejíž symbol odpovídá symbolu na kartě a na níž se dosud nenachází žádný hřad.

## 7.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 7.6.1 **Zisk bodů.** Přičtete si tolik vítězných bodů, kolik udává volné pole nejvíce vpravo na vaší stupnici hřadů.
- 7.6.2 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol dodatečně tažené karty na stupnici hřadů. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte karty dle své volby tak, aby vám jich v ruce zbylo pět.

## 7.7 CHAOS

Pokud nejste z jakéhokoli důvodu schopni vykonat akci z vašeho výnosu (7.5.2), upadnete do chaosu. Proveďte následující kroky:

- 7.7.1 **Krok 1: Ponížení.** Odečtete si jeden vítězný bod za každou kartu ptáka (*včetně věrných vezírů*) ve výnosu.
- 7.7.2 **Krok 2: Vyčištění.** Odhodte všechny karty výnosu s výjimkou věrných vezírů.
- 7.7.3 **Krok 3: Sesazení.** Otočte kartu svého aktuálního vůdce lícem dolů a odložte ji bokem. Pak si vyberte nového vůdce z karet, které jsou lícem nahoru, a položte jej na svou frakční desku. Nakonec zasuňte věrné vezíry do sloupců dle akcí, které udává karta nového vůdce.
  - I. **Nová generace.** Pokud musíte vybrat nového vůdce a nezbývají vám žádní vůdci otočení lícem nahoru, otočte všechny karty vůdců lícem nahoru.
- 7.7.4 **Krok 4: Odpočinek.** Končí Bílý den a začíná Večer.

## 7.8 POPIS VŮDCŮ

Orli mají k dispozici čtyři karty vůdců:

- 7.8.1 **Stavitel.** Věrní vezíři začínají na verbování a pohybu. Kdykoli vyrábíte, ignorujte svou vlastnost pohrání obchodem (7.2.3).
- 7.8.2 **Charismatický.** Věrní vezíři začínají na verbování a bitvě. Kdykoli provádíte akci verbování, musíte umístit dva bojovníky namísto jednoho.
- 7.8.3 **Velitel.** Věrní vezíři začínají na pohybu a bitvě. Jako útočník v bitvě udělujete vždy jeden zásah navíc.
- 7.8.4 **Tyran.** Věrní vezíři začínají na pohybu a stavbě. Kdykoli odstraníte alespoň jednu soupeřovu stavbu nebo žeton v bitvě, získáte jeden vítězný bod (*dodatečně ke standardnímu bodování*).

# 8. Lesní aliance

## 8.1 PŘEDSTAVENÍ

Cílem Lesní aliance je získat SYMPATIE těch obyvatel Lesní říše, kteří jsou nespokojeni se současným stavem věcí veřejných. Aliance získává vítězné body, když položí žeton sympatie. Čím více sympatie na mapě Aliance má, tím více vítězných bodů získává. Zisk sympatie lidu vyžaduje STOUPENCE. Tito Stoupenci mohou být využiti také k páchání násilností typu povstání po celém Lese. Pokud vypukne vzpoura, Alianci tím vznikne ZÁKLADNA. Základny umožňují Alianci trénink důstoj-

níků, čímž roste její vojenská flexibilita.

## 8.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 8.2.1 **Výroba.** Aliance vyrábí během Bílého dne aktivací žetonů sympatie.
- 8.2.2 **Záškodnická válka.** Jako obránce v bitvě uděluje Aliance zásahy podle vyššího hozeného čísla a útočník podle nižšího.
- 8.2.3 **Balíček Stoupců.** Na provádění akcí používá Aliance STOUPENCE, což jsou karty v jejím balíčku Stoupců. Stoupenci mohou být použiti pouze pro svůj symbol a nepočítají se do limitu počtu karet Aliance. Karty Stoupců leží vždy lícem dolů, ale hráč Aliance si je může kdykoli prohlédnout.
  - I. **Množství.** Pokud nemá Aliance na mapě ani jednu základnu, je balíček Stoupců omezen na pět karet. Pokud by Aliance měla získat dalšího Stoupence nad tento limit, je získaná karta odhozena. Jakmile má Aliance na mapě alespoň jednu základnu, je zásoba Stoupců neomezená.
- 8.2.4 **Odstraňování základen.** Kdykoli je odstraněna základna, musí Aliance odhodit všechny Stoupence s odpovídajícím symbolem (*včetně ptáků*) a odstranit polovinu svých důstojníků (zaokrouhlenou nahoru). Pokud byla takto odstraněna poslední základna Aliance na mapě, musí být zásoba Stoupců zredukována na pět karet.
- 8.2.5 **Žetony sympatie.** Aliance má k dispozici 10 žetonů sympatie.
  - I. **Omezení umístění.** Na mýtině smí být umístěn nejvýše jeden žeton sympatie.
  - II. **Názvosloví.** Jako SYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina se žetonem sympatie. Jako NESYMPATIZUJÍCÍ MÝTINA se označuje mýtina bez takového žetonu.
- 8.2.6 **Pobouření.** Kdykoli jiný hráč odstraní žeton sympatie z mýtiny nebo přesune své bojovníky na sympatizující mýtinu, musí položit jednu kartu se symbolem této mýtiny ze své ruky do zásoby Stoupců Aliance. Pokud tento hráč nemá v ruce vhodnou kartu, ukáže karty ve své ruce hráči Aliance a ten pak dobere kartu z dobíracího balíčku a přidá ji do zásoby Stoupců.

## 8.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 8.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte u sebe zásobu 10 bojovníků.
- 8.3.2 **Krok 2: Umístěte základny.** Položte své 3 základny na odpovídající pole na místě pro základny na desce frakce.
- 8.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnici sympatie.** Položte svých 10 žetonů sympatie na svou stupnici sympatie na desce.
- 8.3.4 **Krok 4: Získejte Stoupence.** Doberte si 3 karty a položte je lícem dolů do své zásoby Stoupců.

## 8.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 8.4.1 **Vzpoura.** Odstraňte herní komponenty soupeřů a položte základnu a bojovníky po provedení pod-

mínek popsaných v následujících bodech. Vzpouru můžete provést, kolikrát chcete.

- I. **Vyberte si mýtinu.** Musíte vybrat sympatizující mýtinu se symbolem odpovídajícím nepostavené základně.
- II. **Použijte Stoupence.** Použijte dva Stoupence se stejným symbolem, jaký má vybraná mýtina.
- III. **Vyhodnoťte efekt.** Odstraňte všechny komponenty soupeřů na vybrané mýtině. Poté na mýtinu umístěte základnu se symbolem odpovídajícím symbolu mýtiny a položte na tuto mýtinu tolik bojovníků, kolik je na mapě sympatizujících mýtin se stejným symbolem, jaký má právě položená základna (*včetně aktuální mýtiny*). Nakonec položte jednoho bojovníka na místo pro důstojníky na desce. (*Nezapomeňte si přičíst jeden vítězný bod za každý odstraněný žeton a stavbu.*)

8.4.2 **Šíření sympatie.** Položte žeton sympatie podle následujících pravidel. Sympatii lze šířit, kolikrát chcete.

- I. **Vyberte si mýtinu.** Musí se jednat o nesympatizující mýtinu sousedící se sympatizující mýtinou. Pokud na mapě není žádná sympatizující mýtina, můžete si vybrat libovolnou mýtinu.
- II. **Použijte Stoupence.** Použijte karty z balíčku Stoupců se symbolem shodujícím se se symbolem vybrané mýtiny. Počet karet je dán číslem nad pozicí žetonu sympatie.
  - a) **Stanné právo.** Musíte použít jednoho Stoupence navíc, pokud se na vybrané mýtině nacházejí alespoň tři bojovníci jiného hráče.
- III. **Vyhodnoťte efekt.** Položte na vybranou mýtinu žeton sympatie a přičtěte si vítězné body uvedené na právě odkrytém místě na své desce frakce.

## 8.5 BÍLÝ DEN

V libovolném pořadí a kombinaci můžete provádět následující akce:

- 8.5.1 **Výroba.** Můžete aktivovat žetony sympatie a vyrobit tak kartu z ruky.
- 8.5.2 **Mobilizace.** Přidejte kartu z ruky do balíčku Stoupců.
- 8.5.3 **Výcvik.** Použijte kartu z ruky, jejíž symbol se shoduje s postavenou základnou, a položte na místo pro důstojníky jednoho bojovníka.

## 8.6 VEČER

Tato fáze se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 8.6.1 **Vojenské operace.** Můžete provádět akce popsané v níže uvedených bodech. Počet takto proveditelných akcí je omezen počtem vašich důstojníků. Akce můžete provádět v libovolném pořadí a kombinaci.
  - I. **Pohyb.** Provedte jeden pohyb.
  - II. **Bitva.** Zahajte bitvu.
  - III. **Verbování.** Umístěte bojovníka na libovolnou mýtinu se základnou.
  - IV. **Agitace.** Odstraňte jednoho ze svých bojovníků z nesympatizující mýtiny, položte na tuto mýtinu žeton sympatie a přičtěte si vítězné body vyznačené na právě odkrytém místě na své desce frakce.














8.6.2 **Příjem.** Doberte si jednu kartu a jednu další kartu za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici pro základny. Pokud máte poté v ruce více než pět karet, odhodte karty dle své volby tak, aby vám jich zbylo v ruce pět.

# 9. Tulák

## 9.1 PŘEDSTAVENÍ

Zatímco Tulák podniká výpravy, aby si v lese vybudoval renomé, spolupracuje se všemi stranami konfliktu. Tulák získá vítězné body, kdykoli vylepší svůj VZTAH s jinou frakcí nebo odstraní bojovníka frakce, která je vůči němu nepřátelská. Může také plnit ÚKOLY a tím rovněž získávat vítězné body. Aby se mohl přesouvat a efektivně jednat, musí tulák správně využívat svou sbírku PŘEDMĚTŮ, kterou by měl rozšiřovat průzkumem ruin rozsetých po Lese a spoluprací s ostatními frakcemi.

## 9.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 9.2.1 **Výroba.** Tulák vyrábí použitím . Všechny jeho  se shodují se symbolem mýtiny, kde se právě nachází. Pokud Tulák vyrobí předmět, může si jej okamžitě vzít (*lícem nahoru*).
- 9.2.2 **Osamělý poutník.** Figura Tuláka není bojovník, takže nemůže ovládat mýtinu ani jinému hráči zabránit v tom, aby ji ovládal. Figura Tuláka nesmí být nikdy odstraněna z mapy.
- 9.2.3 **Tulák je mazaný.** Tulák se může pohybovat bez ohledu na to, kdo ovládá mýtinu a odkud nebo kam se přesouvá (4.2.1).
- 9.2.4 **Bezbranný.** V bitvě je Tulák bezbranný (4.3.2.III.), pokud nemá ani jeden nepoškozený .
- 9.2.5 **Předměty.** Tulákovy schopnosti závisí na předmětech, které získá. Předměty na Tulákově desce frakce mohou být lícem nahoru, lícem dolů nebo poškozené. Aby provedl některé akce, musí Tulák nějaké předměty POUŽÍT – otočit je lícem dolů.
  - I. **Stupnice předmětů.** Jakmile Tulák získá  nebo , jsou tyto předměty položeny lícem nahoru na jejich odpovídající stupnici. Na každé stupnici se mohou nacházet pouze tři odpovídající předměty.
  - II. **Brašna.** Pokud Tulák získá , ,  nebo , jsou tyto předměty položeny lícem nahoru do Tulákovy brašny.
  - III. **Přesun předmětů.** Tulák může libovolně přesouvat nepoškozené a lícem nahoru otočené  a  a  mezi příslušnými stupnicemi a brašnou.
- 9.2.6 **Maximum hozených zásahů.** V bitvě je Tulákovy maximum hozených zásahů (4.2.2.1) rovno jeho nepoškozeným , které se nacházejí lícem nahoru či lícem dolů v jeho brašně.
- 9.2.7 **Vyhodnocení zásahů.** Kdykoli Tulák dostane zásah (4.3.3), musí poškodit jeden nepoškozený předmět – ten přesune na místo poškozených předmětů. Pokud už Tulák nemá žádný nepoškozený předmět, přebytečné zásahy ignoruje.
- 9.2.8 **Karty dominance a koalice.** Ve hře čtyř a více hráčů může Tulák aktivovat kartu dominance a vytvořit

tak koalici s hráčem, který má nejméně vítězných bodů (*Tuláka nepočítaje*). Svůj žeton vítězných bodů pak přesune na desku frakce takto zvoleného hráče (*pokud panuje v nejnižším počtu vítězných bodů remíza, Tulák si vybere mezi remizujícími hráči*). Pokud vybraný hráč vyhraje hru, Tulák vyhraje také. (*Tulák pak již nadále nezískává vítězné body. Tulák nesmí uzavřít koalici s hráčem, který už dříve aktivoval kartu dominance.*)

9.2.9 **Vztahy.** Vaše frakční deska ukazuje stupnici vztahů, na které jsou čtyři pole stupňů vztahů a jedno pole nepřítel. Na této stupnici se pohybují žetony všech jednotlivých frakcí kromě Tuláka.

I. **Zlepšování vztahů.** Můžete vylepšit vztah s jednou frakcí, která není nepřátelská, tak, že provedete akci Pomoc.


a) **Cena.** V rámci jednoho tahu provedte akci Pomoc vůči vybrané frakci, která není nepřátelská, tolikrát, kolik činí hodnota zobrazená na ukazateli vztahů mezi aktuální pozicí žetonu frakce a následným polem.

b) **Efekt.** Posuňte žeton vztahu dané frakce o jedno pole doprava na stupnici vztahů a okamžitě si přičtete tolik bodů, kolik ukazuje dosažené pole.

II. **Status spojence.** Pokud byl žeton vztahu frakce posunut na stupnici úplně vpravo, od této chvíle vám bojovníci dané frakce důvěřují. Tato frakce je pro vás odteď SPOJENCEM.

a) **Pomoc spojenci.** Kdykoli pomáháte spojenci, získáte dva vítězné body.

b) **Pohyb po boku spojence.** Kdykoli se přesouváte během Bílého dne, můžete s sebou přesunout bojovníky jedné spojenecké frakce (z *mýtiny, odkud odcházíte, na cílovou mýtinu*). Tito bojovníci musejí dodržovat běžná pravidla pohybu pro svou frakci a nezískají výhody plynoucí z vaší zvláštní schopnosti „Tulák je mazaný“.

c) **Útok po boku spojence.** Kdykoli zahájíte bitvu, můžete považovat bojovníky jedné spojenecké frakce na mýtině za své vlastní. Nejvyšší počet zásahů, které v takové bitvě můžete protivníkovi ušedřit, se rovná součtu vašich nepoškozených  a počtu těchto bojovníků. Nemůžete si takto přivlastnit spojencovy bojovníky, pokud je tento spojenec v dané bitvě obráncem.


d) **Udělení zásahů pomocí spojence.** V bitvě, kde považujete cizí spojenecké bojovníky za své, jejich pomocí můžete absorbovat zásahy, které vám udělil soupeř. Pokud však takto odstraníte více bojovníků, než kolik poškodíte svých předmětů, stane se původně spojenecká frakce vůči vám nepřátelskou (9.2.9.III). Toto pravidlo má přednost před pravidlem pro nepřátelství z 9.2.9.III.

e) **Pobouření pomocí spojence.** Pokud způsobíte pobouření (8.2.6) pohybem nebo přesunem bojovníků svého spojence, kartu odevzdáváte vy.

III. **Nepřítel.** Pokud v průběhu hry odstraní

z mapy bojovníka frakce, která není nepřátelská, žeton vztahu této frakce ihned přesuňte na pole Nepřátelský. Tato frakce je nyní NEPŘÁTELSKÁ.

a) **Nechvalně známý.** Kdykoli během bitvy ve svém tahu odstraníte z mapy herní komponentu nepřátelské frakce, získáte jeden vítězný bod. (*Přičtete tyto body k bodům získaným za odstranění stavby a jiné žetony. Bod nezískáte za odstranění bojovníka, díky kterému se frakce stane nepřátelskou.*)

b) **Pohyb na nepřátelské mýtině.** Pro pohyb na mýtinu, která obsahuje nějakého bojovníka jakékoli frakce, která je pro vás nepřátelská, musíte použít jeden  navíc.

c) **Pomoc nepřátelským frakcím.** Není možné přesunout žeton vztahu z místa Nepřátelský provedením akce Pomoc. Můžete však tuto akci vůči nepřátelským frakcím provádět a získat tak jimi vyrobené předměty.





d) **Koalice s nepřátelskou frakcí.** S nepřátelskou frakcí můžete vytvořit koalici (9.2.8). Pokud to uděláte, přesuňte její žeton vztahu na stupnici vztahů na pole Lhostejný.




## 9.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

9.3.1 **Krok 1: Vyberte si postavu.** Vyberte si kartu postavy a položte ji na místo pro kartu postavy.

9.3.2 **Krok 2: Umístěte figuru.** Položte svou figuru Tuláka do libovolného lesa.

9.3.3 **Krok 3: Získejte úkoly.** Zamíchejte svůj balíček karet úkolů, doberte si z něj 3 karty a položte je lícem nahoru do svého herního prostoru.


9.3.4 **Krok 4: Osídlete ruiny.** Seberte 4 ruiny z mapy a vezměte předměty , ,  a  označené písmenem „R“. Položte jeden z těchto předmětů pod každou ruinu a poté zamíchejte všechny hromádky ruin. Nakonec vraťte každou hromádku na volné místo pro ruiny na mapě.


9.3.5 **Krok 5: Vezměte si počáteční předměty.** Vezměte si předměty označené „S“, uvedené na své kartě postavy. Jakékoli zmíněné předměty typu ,  a  položte na odpovídající stupnice na své herní desce. Všechny ostatní uvedené předměty umístěte lícem nahoru do své brašny. Zbylé předměty označené „S“ vraťte do krabice – pro hru už nebudou potřeba.

9.3.6 **Krok 6: Nastavení vztahů.** Vezměte žetony vztahů všech hrajících frakcí (mimo Tuláka) a položte je na pole Lhostejný na stupnici vztahů.

## 9.4 ROZBŘESK



Váš Rozbřesk se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:





















9.4.1 **Obnovení.** Otočte dva použité předměty zpět lícem nahoru za každý , který máte otočený lícem nahoru na začátku Rozbřesku. Poté otočte až tři další použité předměty.

9.4.2 **Prosmyknutí.** Můžete se přesunout na sousední mýtinu nebo do sousedního lesa bez nutnosti použít , a to i v případě, že se takto přesunete na nepřátelskou mýtinu (9.2.9.IIIb).



## 9.5 BÍLÝ DEN

Můžete použít předměty a provádět tak následující akce v libovolném pořadí a kombinaci. Pokud použijete  nebo  na stupnici, přesuňte tyto předměty do brašny.



- 9.5.1 **Pohyb.** Pro pohyb použijte jeden  a k tomu jeden další , pokud se na cílové mýtině nacházejí nepřátelští bojovníci. Můžete pohybovat spojeneckými bojovníky (9.2.9.IIb). Nesmíte se přesunout do lesa. Pokud jste v lese, můžete se přesunout pouze na sousední mýtinu.
- 9.5.2 **Bitva.** Pro zahájení bitvy použijte jeden . Můžete bojovat po boku spojeneckých bojovníků (9.2.9.IIc). *(Případně upravte svůj vztah s obráncem.)*
- 9.5.3 **Průzkum.** Použijte jeden  a vezměte si jeden předmět zpod žetonu ruin na mýtině, kde se právě nachází figura Tuláka. Předmět položte lícem nahoru do své brašny nebo na odpovídající stupnici. Zároveň získáte jeden vítězný bod. Jakmile odstraníte poslední předmět z ruiny, odstraňte žeton ruiny z mapy.
- 9.5.4 **Pomoc.** Použijte jeden libovolný předmět a předejte jednu svou kartu, jejíž symbol odpovídá symbolu mýtiny, na které se právě nachází figura Tuláka, jinému hráči, který má na této mýtině nějakou svou komponentu (*i nepříteli*). Poté si můžete vzít jeden předmět z místa vyrobených předmětů tohoto hráče a položit jej lícem nahoru do své brašny nebo na odpovídající stupnici. *(Případně upravte vztah s tímto hráčem.)*
- 9.5.5 **Úkol.** Vyberte si úkol, jehož symbol odpovídá symbolu mýtiny, na které se nachází figura Tuláka, a použijte dva předměty uvedené na kartě úkolu, abyste jej splnili. Položte kartu splněného úkolu do svého herního prostoru, doberte si novou kartu úkolu a vyložte ji poblíž mapy. Za splnění úkolu získáte buď jeden vítězný bod za každý splněný úkol stejného symbolu (*včetně právě splněného*), NEBO si můžete dobrat dvě karty z balíčku.
- 9.5.6 **Střela.** Použijte jeden  a odstraňte bojovníka z mýtiny, kde se právě nachází figura Tuláka. Pokud hráč na mýtině nemá bojovníka, můžete místo toho odstranit jednu stavbu nebo žeton tohoto hráče. *(Případně upravte vztah s tímto hráčem.)* Pozor, nejedná se o bitvu.
- 9.5.7 **Oprava.** Použijte jeden  a přesuňte jeden poškozený předmět na jeho odpovídající stupnici (pro lícem nahoru otočený , , ) nebo do brašny (pro , ,  nebo  a lícem dolů otočený , , ). Žeton předmětu ponechte otočený tak, jak byl.
- 9.5.8 **Výroba.** Zahrajte kartu ze své ruky a použijte tolik , kolik je výrobní cena karty. Všechny vaše  mají stejný symbol jako mýtina, na které se právě nachází figura Tuláka. Pokud karta vyžaduje více symbolů jednoho druhu, musíte použít požadovaný počet . Pokud vyrábíte předmět, můžete jej poté rovnou umístit do brašny nebo na odpovídající stupnici.
- 9.5.9 **Zvláštní akce.** Použijte jednu  a proveďte akci uvedenou na své kartě postavy.

## 9.6 VEČER





Váš Večer se skládá ze čtyř následujících kroků:

- 9.6.1 **Večerní odpočinek.** Pokud se figura Tuláka právě





nachází v lese, přesuňte všechny předměty z místa poškozených předmětů do své brašny nebo na odpovídající stupnice a otočte je lícem nahoru.

- 9.6.2 **Dobráni karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý lícem nahoru otočený , který se nachází na odpovídající stupnici.
- 9.6.3 **Odhození karet.** Pokud máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zbylo pět.
- 9.6.4 **Kontrola limitu předmětů.** Pokud máte v brašně a v místě poškozených předmětů dohromady více předmětů, než je váš limit (šest plus dva za každý  otočený lícem nahoru na odpovídající stupnici), odstraňte tolik předmětů z brašny/místa poškozených předmětů, abyste se vešli do limitu. Odstraněné předměty vraťte do krabice, ve hře se již nepoužijí.





## 9.7 DETAILS KARET POSTAV

- 9.7.1 **Zloděj.** Začíná s , ,  a .

**Zvláštní akce: Krádež.** Vezměte si náhodnou kartu od hráče, který se nachází na stejné mýtině jako figura Tuláka.

- 9.7.2 **Kutil.** Začíná s , ,  a .


**Zvláštní akce: Nádeničení.** Vezměte si kartu z odhazovacího balíčku. Symbol karty musí odpovídat symbolu mýtiny, kde se právě nachází figura Tuláka ( *lze si pokaždé vzít i ptačí kartu*).

- 9.7.3 **Zálesák.** Začíná s , ,  a .

**Zvláštní akce: Skryš.** Opravte tři předměty, poté okamžitě ukončete fázi Bílého dne.

## 9.8 HRA SE DVĚMA TULÁKY

Pokud vlastníte rozšíření Říčního lidu, můžete hrát hru se dvěma Tuláky s použitím následujících pravidel:

- 9.8.1 **Přidejte předměty navíc do ruin.** Během přípravy hry použijte obě sady předmětů označených „R“ a položte na každé místo s ruinami dva tyto předměty. Jakmile Tulák prozkoumá ruinu se dvěma předměty, může se na ně podívat a vybrat si jeden z nich podle svého uvážení. *(Použitím dvou akcí průzkumu může Tulák získat oba předměty z jedné ruiny.)* Sebraný předmět se nesmí shodovat s jiným předmětem označeným „R“, který už má Tulák na své desce frakce. Pokud Tulák prozkoumává, ale nebere si předmět, nezíská vítězný bod, ale  i tak použije.
- 9.8.2 **Náhodné pořadí.** Náhodně určete, který z hráčů provede svou přípravu hry jako první.
- 9.8.3 **Sdílené úkoly.** Kterýkoli Tulák může splnit libovolný ze tří vyložených úkolů. Během přípravy hry nepřidávejte žádné vyložené karty úkolů navíc.

*Poslední dvě kapitoly se týkají frakcí dostupných v Rozšíření Říčního lidu.*



## 10. Ještěří kult

### 10.1 PŘEDSTAVENÍ

Povzbuzován stvořeními, která byla zavržena ostatními frakcemi, se Ještěří kult snaží svrhnout své odpůrce. Kult spoléhá na slovo, jehož prostřednictvím šíří své učení. Na mýtinách, kde vládne Kult, se staví zahrady radikalizující zvířata, která zde žijí. Zatímco ostatní frakce hrají karty, aby dosáhly svých cílů, Kult koná hlavně prostřednictvím odhalování karet a postupného nabírání ideální skupiny následovníků. Pokud nejsou karty Kultu použity pro získání bodů, vracejí se hráči Kultu zpět do ruky ve fázi Večera. Opatrný přístup Kultu mu však znesnadňuje pohyb a bojové operace – tyto akce mohou být prováděny pouze těmi nejradikalizovanějšími členy Kultu.

### 10.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 10.2.1 **Výroba.** Kult vyrábí během fáze Večera aktivaci zahrady, které se shodují se symbolem Odpadlíka (10.4.1).
- 10.2.2 **Nesnášenlivost s ptáky.** Ptačí karty nejsou pro rituály Kultu považovány za žolíkové.
- 10.2.3 **Pomsta.** Kdykoli je bojovník Kultu odstraněn při obraně v bitvě, je umístěn na pozici kultisty na desce frakce namísto do zásoby bojovníků Kultu.
- 10.2.4 **Poutníci.** Kult ovládá jakoukoli mýtinu, kde se nachází zahrada. Toto pravidlo má přednost před Orlími Pány lesa (7.2.2).
- 10.2.5 **Strach pravověrných.** Kdykoli je z mapy odstraněna zahrada, musí Kult z ruky odhodit náhodnou kartu.
- 10.2.6 **Balíček Ztracených duší.** Kdykoli kdokoli použije nebo odhodí (*platí i pro karty dominance*) kartu, položte ji do balíčku Ztracených duší namísto do odhazovacího balíčku. Balíček Ztracených duší si může kdykoli prohlédnout libovolný hráč.

### 10.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 10.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte u sebe zásobu 25 bojovníků.
- 10.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Na rohovou mýtinu naproti pevnosti Markýzy nebo počátečním hřadům Orlů umístěte 4 bojovníky a 1 zahradu odpovídajícího symbolu mýtiny. Pokud je ve hře jak Markýza, tak Orlí, umístěte vše na mýtinu do jakéhokoli jiného rohu. Poté položte jednoho bojovníka na každou mýtinu sousedící s dříve obsazenou mýtinou.
- 10.3.3 **Krok 3: Vyberte Odpadlíka.** Položte žeton Odpadlíka na libovolný symbol na ukazateli Odpadlíka. Tento symbol se nazývá **ODPADLÍK**.
- 10.3.4 **Krok 4: Zaplňte stupnice zahrad.** Položte svých 14 zbylých zahrad na odpovídající pole na stupnici zahrady v pořadí zprava doleva.

### 10.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 10.4.1 **Upravte Odpadlíka.** Podívejte se na karty v balíčku Ztracených duší a ignorujte karty se symbolem ptáku. Symbol na největším počtu karet se stává novým Odpadlíkem – přesuňte žeton Odpadlíka (stranou „Odpadlík“ nahoru) na příslušný symbol. Pokud se žeton již nacházel na tomto symbolu, otočte žeton na druhou stranu na „Nenáviděný“. Pokud není žádný ze symbolů v balíčku Ztracených duší většinou zastoupen, žeton se nikam nepřesouvá, ale pokud je otočen na stranu „Odpadlík“, otočte ho na „Nenáviděný“.

10.4.2 **Odhoďte Ztracené duše.** Odhoďte všechny karty z balíčku Ztracených duší do odhazovacího balíčku. (*Karty dominance se v tuto chvíli zpřístupní pro všechny hráče.*)

10.4.3 **Proveďte spiknutí.** V libovolném pořadí a kombinaci můžete použít kultisty (vrátit do společné zásoby) a provést spiknutí na mýtinách se symbolem Odpadlíka podle následujících pravidel. Pokud je Odpadlík nenáviděný, stojí spiknutí o jednoho kultistu méně. Pokud provádíte Konvertování nebo Posvěcení, musíte každou část spiknutí dokončit.

I. **Křížová výprava.** Použijte dva kultisty a zahajte bitvu na mýtině se symbolem Odpadlíka nebo přesuňte alespoň jednoho svého bojovníka z mýtiny se symbolem Odpadlíka a poté, pokud chcete, zahajte bitvu na mýtině, kam byl proveden přesun.

II. **Konvertování.** Použijte dva kultisty, odstraňte soupeřova bojovníka z mýtiny se symbolem Odpadlíka a na stejnou mýtinu poté položte jednoho bojovníka Kultu.

III. **Posvěcení.** Použijte tři kultisty a odstraňte soupeřovu stavbu z mýtiny se symbolem Odpadlíka. Poté na stejnou mýtinu položte zahradu s odpovídajícím symbolem.

### 10.5 BÍLÝ DEN

Můžete odhalit libovolný počet karet ze své ruky, vyložit je lícem nahoru před sebe a provést jeden rituál za každou takto odhalenou kartu v libovolném pořadí a kombinaci. Odhalené karty nemohou být během fáze Bílého dne použity žádným jiným způsobem.

10.5.1 **Stavba.** Na mýtinu, kterou ovládáte a která má symbol shodný s odhalenou kartou, položte shodnou zahradu.

10.5.2 **Verbování.** Na mýtinu se symbolem shodným s odhalenou kartou položte jednoho bojovníka.

10.5.3 **Bodování.** Odhalte a použijte kartu (*položte ji do balíčku Ztracených duší*) – získáte tolik bodů, kolik ukazuje údaj nad posledním odkrytým políčkem zahrady se symbolem odpovídajícím symbolu na použité kartě. Tento rituál můžete provést pro každý symbol nejvýše jedenkrát za tah.

10.5.4 **Obětování.** Umístěte svého bojovníka na místo pro kultisty. K tomu musíte odhalit kartu ptáka.

### 10.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

10.6.1 **Vrácení karet.** Vraťte si do ruky všechny karty, odhalené ve fázi Bílého dne.

10.6.2 **Výroba.** Můžete vyrábět aktivaci zahrad, které mají symbol Odpadlíka.

10.6.3 **Dobráni a odhození karet.** Doberte si jednu kartu a k tomu jednu kartu navíc za každý odkrytý symbol karty navíc na stupnici zahrad. Pokud poté máte v ruce víc než pět karet, odhoďte karty dle své volby tak, aby vám jich zbylo v ruce pět.

# 11. Společnost Říčního lidu

## 11.1 PŘEDSTAVENÍ

Když se objevily první zvěsti o tom, že Lesní říše na břehu Velkého jezera se rítí do otevřené války, Společnost Říčního lidu okamžitě vyslala své úředníky, aby na místě zajistili obchod. Pokud si u ní budou ostatní frakce nakupovat služby, bude Říční lid schopen prohlubovat své obchodní zájmy stavbou obchodních stanovišť po celém Lese. Stavba těchto stanovišť je důležitým zdrojem příjmu vítězných bodů, tím ale může být také prosté hromadění bohatství. Plná pokladnice je však mimo jiné snadným cílem a Říční lid tak musí vyvážit financování ochrany své plnicí se pokladnice a rozšiřování svých operací na nebezpečnější mýtiny v Lese.

## 11.2 PRAVIDLA FRAKCE A JEJÍ SCHOPNOSTI

- 11.2.1 **Výroba.** Říční lid vyrábí během Bílého dne vyhrazením zdrojů na prázdná místa na stupnicích obchodních stanovišť na desce frakce.
- 11.2.2 **Plavci.** Pro Říční lid jsou řeky cestami a může se pohybovat podél řek neohledně na to, kdo ovládá mýtinu a odkud/kam se přesouvá. *(Kromě toho se Říční lidé mohou pohybovat běžným způsobem po cestách.)*
- 11.2.3 **Veřejné karty v ruce.** Říční lid má karty v ruce vyložené nad svou deskou frakce. Pokud si má některý hráč vzít kartu z ruky Říčního lidu náhodně, jsou karty zamíchané lícem dolů, karta je vybrána a poté jsou zbylé karty opět vyloženy lícem nahoru.
- 11.2.4 **Zdroje.** Pro provádění svých akcí musí Říční lid vyhradit a používat ZDROJE, tj. bojovníky na místě zdrojů na desce frakce.
- 11.2.5 **Obchodní stanoviště.** Říční lid získává vítězné body stavbou obchodních stanovišť.
1. **Přerušování obchodu.** Kdykoli je odstraněno obchodní stanoviště, musí Říční lid odstranit polovinu svých zdrojů (zaokrouhlenou nahoru) a vrátit žeton obchodního stanoviště do krabice.
- 11.2.6 **Nákup služeb.** Na začátku Rozbřesku libovolného hráče smí tento hráč nakupovat u Říčního lidu služby.
1. **Cena.** Kupec musí ze své zásoby umístit na místo pro platby Říčního lidu tolik svých bojovníků, kolik je uvedeno na stupnici služeb Říčního lidu pro danou službu.
  2. **Počet služeb.** V každém tahu smí hráč nakoupit jednu službu a k tomu jednu službu navíc za každou mýtinu, kde se nachází jak obchodní stanoviště, tak komponenty dotyčného hráče.
  3. **Zdroje Tuláka.** Tulák za služby platí použitím předmětů – za každý předmět, který použije, umístí Říční lid jednoho svého bojovníka na místo pro platby.
- 11.2.7 **Služby Říčního lidu.** Říční lid nabízí následující tři služby:
1. **Karta z ruky.** Kupec si vezme libovolnou kartu z ruky Říčního lidu a přidá ji ke kartám ve své ruce. *(Kupec může tuto službu využít i vícekrát, pokud má přístup k dostatečnému počtu obchodních stanovišť.)*

2. **Říční čluny.** Pro kupce jsou do konce jeho tahu řeky cestami.
3. **Žoldáci.** Během Bílého dne a Večera tohoto tahu považuje kupec bojovníky Říčního lidu za své pro účely ovládnutí a v bitvách proti jiné frakci než Říčnímu lidu. *(Kupec však nesmí těmito bojovníky pohybovat, počítat je pro účel karty dominance ani je odstraňovat s výjimkou udělování zásahů.)*
  - a) **Udělování zásahů.** Kupec musí rovnoměrně rozdělit utržené zásahy mezi své bojovníky a bojovníky Říčního lidu, přičemž liché zásahy utrpí kupcovi bojovníci.
  - b) **Žoldáci a Tulák.** Tulák si nesmí koupit žoldáky Říčního lidu.

## 11.3 PŘÍPRAVA HRY PRO FRAKCI

- 11.3.1 **Krok 1: Shromážděte bojovníky.** Vytvořte u sebe zásobu 15 bojovníků.
- 11.3.2 **Krok 2: Umístěte bojovníky.** Položte celkem 4 bojovníky na jednu či více mýtin, které jsou na řece.
- 11.3.3 **Krok 3: Naplňte stupnice Obchodních stanovišť.** Položte 9 obchodních stanovišť na odpovídající místa na stupnicích obchodních stanovišť na desce frakce.
- 11.3.4 **Krok 4: Získejte počáteční zdroje.** Položte tři své bojovníky na místo pro platby.
- 11.3.5 **Krok 5: Nastavte počáteční ceny.** Položte žeton služeb na jedno místo na každé stupnici služeb.

## 11.4 ROZBŘESK

Váš Rozbřesk se skládá ze tří kroků v následujícím pořadí:

- 11.4.1 **Ochranářství.** Pokud je místo pro platby na desce frakce prázdné, položte do něj dva své bojovníky.
- 11.4.2 **Zisk dividend.** Pokud jsou na mapě nějaká obchodní stanoviště, získáte jeden bod za každé dva zdroje. *(Nezískáváte body za bojovníky ani na místě plateb, ani na vyhrazených zdrojích.)*
- 11.4.3 **Shromáždění zdrojů.** Přesuňte všechny bojovníky ze své desky frakce na místo pro zdroje.

## 11.5 BÍLÝ DEN

Můžete vyhradit a použít zdroje na to, abyste provedli akce v libovolném pořadí a kombinaci podle níže uvedených pravidel. Když potřebujete **vyhradit** zdroj, přesuňte bojovníka na místo vyhrazených zdrojů. Když **používáte** zdroj, vraťte bojovníka do zásoby jeho majitele.

- 11.5.1 **Pohyb.** Vyhradte jeden zdroj a proveďte pohyb.
- 11.5.2 **Bitva.** Vyhradte jeden zdroj a vyvolejte bitvu.
- 11.5.3 **Výroba.** Vyhradte zdroje k výrobě karty ze své ruky. Namísto přesunu bojovníků na místo vyhrazených zdrojů je musíte umístit na prázdná místa stupnic obchodních stanovišť tak, aby se shodovaly symboly uvedené jako cena za výrobu karty.
1. **Vývoz.** Můžete ignorovat uvedenou odměnu za výrobu karty a kartu odhodit. Místo toho můžete položit jednoho svého bojovníka na místo pro platby. Pomocí vývozu však nesmíte vyrobit kartu, která by běžně nešla vyrobit – např. před-

mět, který není v zásobě (4.1.2), nebo kartu s duplicitním trvalým efektem (4.1.4).

- 11.5.4 **Dobráni karty.** Vyhradte jeden zdroj a doberte si jednu kartu do ruky.
- 11.5.5 **Verbování.** Použijte jeden zdroj a položte jednoho svého bojovníka na libovolnou mýtinu s řekou.
- 11.5.6 **Zřízení obchodního stanoviště s posádkou.** Použijte dva zdroje a položte na mapu obchodní stanoviště a bojovníka.
- I. **Vyberte mýtinu.** Vyberte libovolnou mýtinu bez obchodního stanoviště, kterou ovládá libovolný hráč.
  - II. **Použijte zdroje.** Použijte dva zdroje patřící hráči, který ovládá vybranou mýtinu.
  - III. **Položte obchodní stanoviště a bojovníka a získajte vítězné body.** Položte na vybranou mýtinu odpovídající obchodní stanoviště (se stejným symbolem) a jednoho bojovníka. Poté získáte tolik vítězných bodů, kolik ukazuje právě odkryté místo na vaší desce frakce.

## 11.6 VEČER

Váš Večer se skládá ze dvou kroků v následujícím pořadí:

- 11.6.1 **Odhození karet.** Pokud máte v ruce více než pět karet, odhodte tolik karet, aby vám jich v ruce zůstalo pět.
- 11.6.2 **Nastavení cen.** Můžete přesunout každý žeton ceny služby na libovolné pole na jeho stupnici a nastavit tak novou cenu odpovídající služby.

*Cole věnuje tuto hru svým mladším bratrům a sestřím, díky nimž nikdy nezapomněl, jak si hrát.*

*Kyle věnuje tuto hru svým dětem, které po něm pořád chtěly roztomilé kresby zvířátek.*

## AUTOŘI

Design hry: Cole Wehrle

Ilustrace: Kyle Ferrin

Úprava: Joshua Yearsley

Založeno na konceptu Patricka Ledera.

Vývoj: Zaměstnanci Leder Games v St. Paul (Patrick Leder, Cole Wehrle, Jake Tonding, Clayton Capra a Nick Brachmann) a neohrožený Joshua Yearsley.

Grafický design a layout: Cole Wehrle, Kyle Ferrin, Nick Brachmann a Jaime Willems.

Playtesting: Grayson Page a jeho úžasný tým (Martin, Jared, Richard, Tony, Harvey a další), Chas Threlkeld, Drew Wehrle, Blake Wehrle, Corey Porter, Kyle Kirk, Matthew Root, Mark von Minden, Davey Janik-Jones, oddaní hráči z First Minnesota, Jim Bolland, Melissa Lewis-Gentry a Modern Myths, Jennifer Gutterman a Hampshire College, Matthew Snow, Justin Dowd a Brass Cat, skupina Owl & Raven, Josh Houser, Brian Peterson, Ethan Zimmerman, Brandi Leder, Heather Brian a spousta dalších, kteří hráli Root během jeho vývoje.

Vydání české verze: **Fox in the Box**, 2019


Překlad: David Hanáček, Ondřej Kurka

Faktické korektury: Jan Jedlička

12 Jazykové korektury: Kateřina Kadlecová

# Shrnutí klíčových pojmů

## Výroba (4.1)

Zahrajte kartu a aktivujte výrobní prostředky se symboly uvedenými v levém dolním rohu karty. (*Tulák musí použít* ) Symbol výrobního prostředku odpovídá mýtině, na které je tento prostředek umístěn, a každý výrobní prostředek může být aktivován nejvýše jednou za tah.

Pokud vyrobíte OKAMŽITÝ EFEKT, vyhodnoťte jej a kartu odhodte. Tyto efekty vám často umožní vzít si předmět ze zásoby a získat vítězné body. Pokud v zásobě na mapě není uvedený předmět, nemůžete kartu vyrobit.

Pokud vyrobíte TRVALÝ EFEKT, položte kartu do svého herního prostoru. Můžete využívat tento efekt. Nemůžete vyrobit kartu s trvalým efektem, pokud již máte aktivní efekt se stejným jménem.

## POHYB (4.2)

Vezměte libovolný počet svých bojovníků (nebo svou figuru) z jedné mýtiny a přesuňte je na jednu sousedící mýtinu.

Musíte ovládat mýtinu, odkud se pohybujete, nebo kam se pohybujete, nebo obě. Jedna herní komponenta se může pohybovat i vícekrát za tah.

## BITVA (4.3)

Můžete vyvolat bitvu na mýtině, kde se nacházejí vaši bojovníci nebo vaše figura.

**Krok 1: Obránce může podniknout přepadení.** Útočník může zrušit obráncovo přepadení tím, že sám zahraje vhodnou kartu přepadení.

**Krok 2: Hoďte kostkami a přičtěte dodatečné zásahy.** Útočník udělí zásahy podle vyššího hozeného čísla, obránce podle nižšího hozeného čísla.

Nejvyšší počet udělených zásahů je roven počtu hráčových bojovníků na bitevní mýtině.

DODATEČNÉ ZÁSAHY nejsou omezeny počtem bojovníků. Pokud obránce na mýtině nemá žádného bojovníka, udělí útočník jeden zásah navíc.

**Krok 3: Současně udělte zásahy.** Každý zásah odstraní jednu herní komponentu – nejprve bojovníky a poté stavby a žetony podle rozhodnutí hráče, který zásahy dostal.

**Nezapomeňte: Pokaždé, když odstraníte soupeřovu stavbu nebo žeton, získáte vítězný bod.**

## PŘÍPRAVA HRÝ (5.1)

**Krok 1: Rozdělte frakce,** poté náhodně určete začínajícího hráče a rozsazení hráčů. Rozdejte hráčům frakční desky a komponenty frakcí.

**Krok 2: Položte bodovací žetony** na pole „o“.

**Krok 3: Rozdejte tři karty** každému hráči.

**Krok 4: Umístěte ruiny** na čtyři místa na mapě označená „R“.

**Krok 5: Vytvořte zásobu předmětů** poblíž horního okraje mapy.

**Krok 6: Rozdejte přehledové karty** a připravte obě kostky.

**Krok 7: Připravte jednotlivé frakce** v pořadí přípravy hry (A, B, C atd.).