

KYVADLO

NÁVRH: TRAVIS JONES ILUSTRACE: ROBERT LEASK

Když bohové na počátku stvořili svět, Dünyu, neurčili jí žádný řád. Vládlo zde násilí a jen silným se dařilo udržet si aspoň holý život. Toto byl Čas chaosu.

Časem ovládli Dünyu draci, kteří v průběhu věků vyrostli do hrozivé, nepokořitelné síly. Vtiskli světu svůj řád, přestože to byl řád utrpení a bídy. Toto byl Čas temnoty.

Roky plynuly a náklonnost Gahaela, boha ročních období a strážce času, si získal jistý muž jménem Surcil. Gahael Surcilovi propůjčil část své moci a učinil ho nesmrtelným. Surcil tak nakonec dokázal svrhnout tyranii dračích vládců. Stal se Věčným králem a vládl Dünyi po mnoho klidných staletí. Toto byl Čas řádu.

Věčný král však nyní zmizel a jeho říše se propadá do zmatku. O příčině jeho odchodu ani o jeho osudu se neví nic, přestože mezi lidem koluje mnoho pověstí. Politické šňůrky, za které tak rafinovaně celá léta tahal, se nyní rozpletly. Nastalo období vratké mocenské prázdnoty. Čas chaosu se vrátil.

Když Gahael v oněch dávných časech propůjčil Věčnému králi svou moc, vykoval také obří železné hodiny, jež umístil na Velké náměstí v Montbrielle. Gahael prohlásil, že hodiny budou měřit čas tak dlouho, dokud bude Věčný král vládnout. Po jeho zmizení se hodiny zastavily. Železné kyvadlo nyní zůstalo nehybně viset za broušeným sklem hodinové skříně. Žádná z rukou, jež se ho pokusily znovu rozhoupat, s ním nedokázala pohnout. Pověst praví, že jakmile se objeví skutečný následovník Věčného krále, přijde na Velké náměstí a kyvadlo znovu rozhoupe. Železné hodiny se pak opět rozběhnou a započnou novou epochu.

Ve hře Kyvadlo se hráči stanou mocnými šlechtici soupeřícími o trůn Věčného krále – o titul skutečného vládce Dünyi. Každý šlechtic ve hře je jedinečný. Hráči budou v reálném čase vydávat příkazy svým služebníkům, sprádat lsti a rozšiřovat své panství o nové provincie. Za získané zdroje a hlasy pak budou postupovat na čtyřech stupnicích vítězství: moci, věhlasu, popularity a legendárního úspěchu. Využijte svého času moudře, protože hráč, jenž se na závěrečné radě ukáže nejpovolanejším vladařem, bude prohlášen za nového Věčného krále!

Kyvadlo je beztahová strategie pro 1–5 hráčů, hraná v reálném čase. Čas každého z hráčů se tak stává strategickým zdrojem v souboji hráčů. Budete jej muset uvážlivě dělit mezi provádění rozmanitých akcí a pečlivou analýzu a plánování. Rychleji neznamená vždy lépe! Vítězem se stane ten, kdo si svůj čas rozvrhne a využije nejefektivněji, ne hráč s nejrychlejšími reakcemi.

Při hraní Kyvadla nejspíše zažijete jiné plynutí hry, než na které jste byli zvyklí v jiných strategických deskových hrách.

S výjimkou pravidelné fáze rady se zde neseťkáte s žádnými tahy nebo postupnými kroky, které všichni hráči provádějí společně. Jelikož si své akce každý z hráčů vybírá a vyhodnocuje dle svého uvážení, je nezbytné, aby všichni u stolu dobře znali pravidla hry. Pokud se bude partie účastnit hráč, jenž tuto hru hraje poprvé, důrazně doporučujeme odehrát přinejmenším jedno kolo bez běžících přesýpacích hodin (viz str. 20: „Hra bez přesýpacích hodin“).

OBSAH HRY

- A** 1 herní plán
- B** 1 deska rady
- C** 5 desek hráče (oboustranných)
- D** 10 žetonů s 10 hlasy (2 pro každého hráče)
- E** 1 stupnice časomíry (volitelná)

KARTY



5 přehledových karet pokročilých postav



5 karet přehledu akcí (1 pro každého hráče)



1 přehledová karta rady



56 karet provincií



10 karet úspěchu



40 karet lstí (4 pro každou postavu)



1 karta odměn rady s mocným služebníkem



25 karet odměn rady



5 karet závěrečných odměn rady

PLASTOVÉ KOMPONENTY



15 běžných služebníků (3 na hráče)



10 mocných služebníků (2 na hráče)



20 ukazatelů VB (4 na hráče)



20 šestibokých ukazatelů privilegií (1 na hráče)



5 osmibokých ukazatelů úspěchu (1 na hráče)



150 ukazatelů zdrojů (po 50 kusech, po 10 na hráče)



50 žetonů hlasu



3 ukazatele času



1 žeton legendárního úspěchu



1 žeton hodin (volitelný)
pro hru bez přesýpacích hodin

PŘESÝPACÍ HODINY



1 fialová 3minutovka



1 zelená 2minutovka



1 černá 45vteřinovka

PŘÍPRAVA HRY – SPOLEČNÁ ČÁST

- 1** Doprostřed stolu položte herní plán (**A**) stranou odpovídající počtu hráčů nahoru. Jedna strana je pro 1–3 hráče, druhá pro 4–5 hráčů.
- 2** Na stůl přidejte desku rady (**B**) spolu s přehledovou kartou rady.
- 3** Vezměte trojici přesýpacích hodin a rozstavte je na herním plánu: Hodiny barevně ladí se třemi odlišně zbarvenými oblastmi akcí na herním plánu. Postavte je na zlaté kroužky vedle horní řady každé z oblastí (fialová oblast akcí má u každé řady dva zlaté kroužky; hodiny můžete postavit na libovolný kroužek u horní řady). Poté na každý ze zbylých neobsazených zlatých kroužků fialové oblasti akcí položte 3 fialové ukazatele času.
- 4** Zamíchejte všech 10 karet úspěchu a položte je lícem dolů na vyznačené pole na herním plánu. Otočte horní kartu balíčku a do jejího středu položte žeton legendárního úspěchu.

KARTY PROVINCÍÍ

- 5** Zamíchejte karty provincií a položte je lícem dolů do oblasti provincií. Vezměte 4 karty z vrchu balíčku a připravte z nich nabídku (lícem nahoru).

KARTY LSTÍ

- 6** Každý hráč obdrží karty lstí se symbolem své postavy (symbol je vytištěn na rubu karet a v pravém dolním rohu lícových stran).

KARTY ODMĚN RADY

- 7** Najděte kartu odměn rady s mocným služebníkem (poznáte ji podle odlišného rubu) a položte ji na vyhrazené místo na desce rady.
- 8** Z balíčku oddělte všech 5 karet závěrečných odměn rady (mají červený rub a v levém horním rohu symbol poháru). Položte je lícem dolů na vyhrazené místo na desce rady, kde budou tvořit spodek balíčku (pětici karet pro poslední, čtvrtou fázi rady).

Zbylých 25 karet odměn rady zamíchejte. 10 z nich odstraňte ze hry (vraťte je do krabice). 5 z nich vyskládejte lícem nahoru na volná pole na desce rady a zbývajících 10 položte lícem dolů navrch karet závěrečných odměn rady. Balíček je tak připraven ke hře.

Pro náhradu za případné chybějící, poškozené či jinak nefunkční komponenty nám prosím napište na e-mail info@albi.cz.



Jelikož se Kyvadlo hraje v reálném čase, je důležité herní plán umístit tak, aby na něj všichni hráči pohodlně dosáhli. Rozložení na našem obrázku je ilustrační, hru samozřejmě můžete rozložit podle svých potřeb a možností. Jedinou důležitou podmínkou je snadná dosažitelnost herního plánu a své osobní desky pro každého hráče.



PŘÍPRAVA HRY – OSOBNÍ ČÁST

Každý hráč si vezme 1 kartu s přehledem akcí, dva žetony s 10 hlasy, sadu ukazatelů vítězných bodů (VB; po jednom červeném, modrém, žlutém a šedém), sadu ukazatelů zdrojů (po 10 kusech od každé barvy – červené, žluté a modré) a 10 žetonů hlasu (fialové čtverečky), ke kterým bude mít přístup pouze on (a jejich maximální počet je omezen). Veškeré zbývající žetony a ukazatele vraťte do krabice.

Každý z hráčů si náhodně vybere postavu a vezme si její desku. Desky hráčů mají 2 odlišné strany. Jedna je určena zkušeným hráčům, zatímco druhá, základní, je vhodná pro několik prvních her.

- 1 Na desce hráče najdete nad jejím názvem také symbol dané postavy. Hráči si nyní vezmou sadu 4 počátečních karet lstí své postavy, označených jejím symbolem. Počáteční karty lstí nevyužitých postav vraťte zpět do krabice.
- 2 Hráči položí své desky na stůl před sebe a připojí k nim také kartičku s přehledem akcí.
- 3 Vedle desky položí ukazatele zdrojů rozdělené do hromádek podle barev. Přidají k nim fialové žetony hlasu a oba žetony s deseti hlasy (které se používají při překročení 10/20 hlasů). Hráči se poté podívají na číslo vytištěné v pravém dolním rohu každého ze tří polí pro zdroje na své desce a přesunou na ně daný počet zdrojů. Tyto zdroje představují počáteční zdroje připravené k použití.

Hráči si zvolí barvu a vezmou si následující komponenty: 1 šestiboký ukazatel privilegií, 1 osmiboký ukazatel úspěchu, 3 běžné služebníky a 2 mocné služebníky.

Hráči umístí:

- 4 Odpovídající ukazatele VB na počátek (políčko nejvíce vlevo) každé stupnice vítězných bodů.
- 5 Ukazatel úspěchu vedle své desky hráče.
- 6 Ukazatele privilegií na stupnici privilegií na herním plánu (v náhodném pořadí - viz obrázek na str. 3).

Hra nabízí 5 základních a 5 pokročilých postav (ty mají své vlastní přehledové karty). Pokročilé postavy nedoporučujeme hráčům, kteří hrají Kyvadlo poprvé. Pokud si pokročilou postavu vyberete, nezapomeňte si před vlastním hraním pročíst její přehledovou kartu.

SLUŽEBNÍCI

- A Každý hráč položí na příslušné pole uprostřed své desky 1 běžného služebníka a 1 mocného služebníka. Tito dva služebníci jsou ve hře a mohou provádět akce.

Svého druhého mocného služebníka hráči položí vedle desky rady. (Tyto figurky se dostanou do hry pouze prostřednictvím karty odměny rady s mocným služebním, která umožňuje vyměnit běžného služebníka za mocného.)



B Svě 2 zbývající běžné služebníky hráči položí poblíž hráček desky. Tyto figurky sice nejsou ve hře, ale mohou se do ní dostat zahráním určité karty lsti.



Důležité: Hráč nikdy nemůže dohromady vlastnit více než 4 služebníky (včetně mocných služebníků).

Pokud budete hrát celou hru klasickým způsobem v reálném čase, vraťte do krabice stupnici časomíry a žeton hodin, které se používají při hře bez běžících přesýpacích hodin (více se dočtete na str. 20 v kapitole „Hra bez přesýpacích hodin“).

V případě, že se chystáte na hru 2 nebo 3 hráčů, nezapomeňte si přečíst příslušné změny v pravidlech (více se dozvíte v kapitole „Hra pro 2–3 hráče“ na str. 20).

Začínající hráč: Desková hra Kyvadlo probíhá v reálném čase, neexistují v ní tahy hráčů. Není tu tedy ani žádný začínající hráč! Doufáme, že si hru, ve které nebudete nikdy muset čekat na konec tahu protihráčů, užijete!

Poznámka: Nyní se prosím seznamte se základními principy hry (viz kapitola „Základy hry“ na následující straně) a poté se vraťte na toto místo.

ZAHÁJENÍ HRY

Jakmile jste připraveni začít, každý hráč postupně umístí 1 mocného služebníka na některé z přípustných akčních polí ve spodní řadě oblastí akcí na herním plánu. Pořadí hráčů určuje stupnice privilegií na herním plánu (viz „Královské privilegium“ na str. 7). Poté ve stejném pořadí každý hráč umístí 1 běžného služebníka. Platí přitom všechna obvyklá pravidla pro umístování (více viz kapitolu „Akce služebníků“ na str. 10). Jakmile jsou všichni připraveni, překlopte všechny 3 přesýpací hodiny do spodní řady a pusťte se do hry!

Pokud je mezi hráči nováček, doporučujeme při hře dělat časté přestávky (zastavit hodiny), nebo odehrát první kolo bez přesýpacích hodin (viz „Hra bez přesýpacích hodin“ na str. 20).

	ZÁKLADNÍ VERZE	POKROČILÁ	
GAMBAL	<p>ÚPLATKÁŘ</p>  	<p>BOUŘE</p>  	<p><i>Gambal se nenarodil do šlechtického rodu. Cestu k moci si ale dokázal prorazit s pomocí méně tradičních prostředků. Gambalova nejdelší stupnice vítězství je stupnice popularity, protože je závislý na přízni lidu více než na věhlasu nebo moci.</i></p>
BOLG	<p>ŠAMPIÓN</p>  	<p>VÁLEČNÝ ŠTVÁČ</p>  	<p><i>Před Surcilovým zmizením sloužil Bolg v armádě Věčného krále jako nejvyšší generál. Tento vážený minotaur má v plánu při své cestě na trůn využít věrnosti královských armád. Bolgovou nejdelší stupnicí vítězství je stupnice moci, protože chce-li si zajistit místo nového Věčného krále, musí využít svou sílu na bitevním poli.</i></p>
MESOAT	<p>SPRAVEDLIVÝ</p>  	<p>MÍRUMILOVNÝ</p>  	<p><i>Mesoat, jedna ze sfing nebeského města Almadinatu je současným veleknězem Gahaela. Někteří obyčejní lidé království sice za celý svůj život žádnou sfingu z masa a kostí neviděli, aristokracie však vždy držela tyto prastaré bytosti ve velké vážnosti. Mesoatova nejdelší stupnice vítězství je stupnice věhlasu, protože cesta sfingy k trůnu závisí na upevnění přízně vládnoucí šlechty.</i></p>
LICINIA	<p>NESMIŘITELNÁ</p>  	<p>ALCHYMISTKA</p>  	<p><i>Licinia je proslulá svou bezohledností a udělá cokoliv, co bude potřeba k uchopení moci. Kolují o ní zvěsti, že se snaží na trůn dostat s pomocí temných sil. Její vypočítavost jí velí, aby rozdělila svou pozornost mezi všechny stupnice vítězství rovným dílem.</i></p>
DHRENKIR	<p>PROHNANÝ</p>  	<p>TYRAN</p>  	<p><i>Dhrenkir usiluje o znovunastolení řádu, jenž panoval před příchodem Věčného krále – vlády draků. I když na tyto věky většina historiků nahlíží jako na dobu temna, mnozí vlivní i obyčejní obyvatelé země se postavili na Dhrenkirovu stranu. S tím, jaké nejisté časy Důnyu čekají, získává představa silou vynuceného řádu na přitažlivosti. Dhrenkirovou nejdelší stupnicí vítězství je popularita (či věhlas při hře za tyra), protože potřebuje podporu lidu, aby překonal hluboko zakořeněný odpor k dračí nadvládě.</i></p>

ZÁKLADY HRY

Kyvadlo se hraje ve 4 kolech probíhajících v reálném čase. Po každém z kol následuje fáze rady, jež už v reálném čase neprobíhá.

Po skončení fáze rady čtvrtého kola hra končí a na základě celkových vítězných bodů je vyhlášen vítěz (viz „Konec hry“ na str. 19).

STUPNICE VÍTĚZSTVÍ, ZDROJE A HLASY

STUPNICE VÍTĚZSTVÍ



MOC



VĚHLAS



POPULARITA

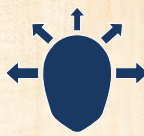


LEGENDÁRNÍ
ÚSPĚCH

ZDROJE



ARMÁDA ■



KULTURA ■



ZLATO ■

HLASY





HLASY ■

Omezení inventáře: Množství zdrojů / vítězných bodů, jež můžete vlastnit v jeden okamžik, je omezené. Pokud získáte více zdrojů, než dovoluje oněch 10 ukazatelů, ke kterým máte přístup, nebo získáte vítězné body, jež by posunuly ukazatel VB mimo stupnici vítězství, o tyto přebývající zdroje / vítězné body přijdete. Jedinou výjimku z tohoto pravidla představují hlasy. Počet hlasů, jež může hráč vlastnit, je neomezený. (Nashromáždíte-li více než 10 hlasů, použijte žeton s 10 hlasy.)

Obchodování: Zdroje, hlasy, služebníky či cokoli jiného není možné vyměňovat s ostatními hráči.

Cena za akce: Tři druhy akcí ve hře vždy vyžadují zaplacení určité ceny: akce služebníků ve fialové a zelené oblasti akcí vyžadují zlato, dobytí provincie v černé oblasti akcí vyžaduje armádu a navrácení karet lstí vyžaduje kulturu. I některé karty lstí mohou vyžadovat uhrazení nějaké ceny.

Cena je na kartách vyznačená před (nebo nad) černou šipkou. Cenu akce je vždy nezbytné zaplatit před získáním odměny. Zaplatit cenu a získat odměnu můžete vždy pouze jedenkrát. Pokud například zahrajete kartu lstí na obrázku vpravo, nemůžete se rozhodnout zaplatit 6  a získat 4 .



Osobní zásoba versus deska hráče: 10 kusů zdrojů od každého druhu, jež máte k dispozici, považujte za svou osobní zásobu. Zdroje a hlasy, jež získáte, budete přesouvat z vaší zásoby na hráčskou desku. Utrácet můžete pouze zdroje a hlasy na své desce hráče. Během získávání a placení či odhazování se tak zdroje budou pohybovat mezi vaší deskou hráče a vaší osobní zásobou.

Nemáte k dispozici žádné jiné zdroje, ani nemůžete vlastnit víc než 10 kusů od každého zdroje. Hlasy jsou neomezené a nepovažují se za zdroj.

Hodnoty hlasů, které překročí 10, si zaznamenejte s pomocí žetonu s 10 hlasy.






**Mocný
služebník**



**Běžný
služebník**



**Libovolný
služebník**

Služebníci: Hra nabízí 2 druhy služebníků – běžné služebníky  a mocné služebníky . Symbol  označuje jak běžného, tak mocného služebníka. Mocní služebníci fungují stejně jako ti běžní, s jedním rozdílem: mohou být umístěni do horního zlatého rámečku akčního pole, i když se tam již nacházejí jiní služebníci.



Produkce: Některé akce vám poskytnou odměny v podobě produkce. Symbol produkce znamená, že získáte veškeré zdroje a hlasy vyobrazené na daném symbolu na vaší desce hráče, a také na kartách provincií, jež budete mít k tomuto symbolu přiřazené.





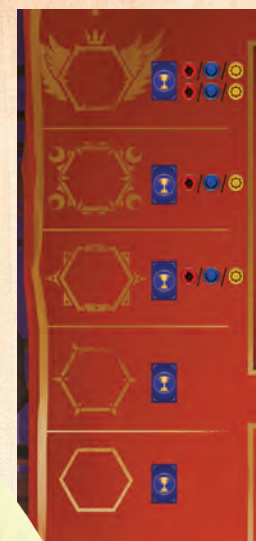
**Fialové
ukazatele času**



Odměny rady

Fáze rady: Přestože většina hry Kyvadlo probíhá v reálném čase, hráčská aktivita ustává, jakmile je svolána rada. Během fáze rady se nepřeklápějí žádné přesýpací hodiny a hra v reálném čase se pozastaví. Rada se svolá, jakmile je z herního plánu (ze zlatých kroužků fialové oblasti) vystrčen poslední žeton fialového ukazatele času. Po skončení fáze rady 4. kola hra končí.

Královské privilegium: Stupnice privilegií je v pravidlech označována symbolem . Kdykoli narazíte na zmínku o „pořadí “, má se tím na mysli aktuální pořadí hráčů na stupnici privilegií s tím, že 1. místo patří nejvýše postavenému hráči. Toto pořadí se přehodnocuje během každé rady na základě počtu hlasů.



PŘESÝPACÍ HODINY, ŘADY A AKČNÍ POLE

Na herním plánu naleznete tři různé oblasti akcí: fialovou, zelenou a černou.

Každá z oblastí nabízí svůj vlastní soubor akčních polí a vlastní přesýpací hodiny, které řídí vykonávání akcí.

Každé akční pole je tvořeno zlatým rámečkem nahoře, na nějž se umísťuje služebník, a dolním políčkem udávajícím odměny za vykonání dané akce.

Každá oblast akcí se skládá ze 2 shodných řad akčních polí. Na obou řadách mohou vykonávat akce všichni hráči.

Zacházením se služebníky se budeme podrobněji věnovat dále v pravidlech (viz „Akce služebníků“). Prozatím jen stručně shrneme způsob jejich použití: Každou akci si nejprve naplánujete tím, že umístíte služebníka do řady bez přesýpacích hodin. Jakmile se později k této řadě hodiny přesunou, můžete akci vykonat. Celý postup se řídí 2 jednoduchými pravidly:

- Služebníky můžete přesouvat z akčních polí a nebo na ně jen v řadě, ve které se NENACHÁZÍ přesýpací hodiny.
- Akce mohou vykonávat pouze služebníci v řadě, ve které se NACHÁZÍ přesýpací hodiny.



Každá řada akčních polí má jeden nebo více zlatě orámovaných kroužků. Pokud se přesýpací hodiny nachází na jednom z těchto zlatých kroužků, znamená to, že se nachází v této řadě. Nezáleží na tom, zda se písek v hodinách stále přesýpá, či ne. Podstatné je to, v které řadě se hodiny nachází.

Použití přesýpacích hodin je více popsáno dále (viz „Okamžité akce“), zde však uvedeme však několik hlavních zásad:

- Nikdy hodiny neotáčejte na místě – musí se při tom vždy přesunout z jedné řady dané oblasti do druhé (v pravidlech používáme pojem „překlopit“).
- Hodiny nikdy nepřeklápějte, dokud se písek přesýpá (pokud zrovna nehrajete kolo bez přesýpacích hodin).
- Překlopení hodin se považuje za okamžité. Bez ohledu na to, jak rychle dokážete přesunout služebníka nebo jak pomalu hodiny překlopíte, neexistuje žádný časový úsek, o kterém by se dalo říci, že se hodiny nenachází ani v jedné z obou řad.

Akce: Ve hře Kyvadlo nenajdete tahy. Akce, které chcete vykonat, můžete provést kdykoli. Máte tyto možnosti:

- **Akce služebníků:** Přesuňte služebníka v rámci oblastí akcí. Možnost přesunu nebo vyhodnocení akcí se řídí stavy přesýpacích hodin v tom kterém okamžiku.
- **Okamžité akce:** Provedení akce, která nezávisí na hodinách nebo služebnících.

Žádné povinné akce: Nikdy nejste nuceni nějakou akci provést. To, že se přesypaly hodiny, neznamená, že je musíte překlopit. To, že služebník stojí v řadě s hodinami, neznamená, že s ním musíte vykonat akci. To, co v každém okamžiku uděláte, závisí jen na vás

Pouze jedna akce současně: Jakmile započnete akci, musíte ji dokončit před tím, než začnete další akci. Příklad: Pustili jste se do akce „dobytí provincie“ a při zvažování, jakou kartu provincie byste chtěli získat, si vzpomenete, že jste chtěli přesunout služebníka z jednoho pole na jiné. Musíte nejprve zcela dokončit svou započatou akci „dobytí provincie“ a až poté můžete pohnout se služebníkem.

Platě předem: Kdykoli provádíte akci, jež vyžaduje platbu, musíte vždy nejprve zaplatit danou cenu a až poté akci vyhodnotit. Při hře v reálném čase je daleko snazší zapomenout na nepříjemnou část akce (placení) než na tu příjemnou (získání odměny). Proto si vždy dávejte záležet na tom, abyste platili předem!

Poznámka autora: Na rozdíl od mnoha jiných her probíhající v reálném čase zjistíte, že chvilka, kdy se snažíte závodit s pískem v hodinách, není mnoho. Díky několika oblastem akcí s hodinami v různé fázi přesýpání pro vás bude hra stále napínavá, avšak jiným způsobem než hry stresující hráče snahou „zvítězit nad hodinami“. Dokonce mohou nastat chvíle, kdy čekáte, až se hodiny přesypou, abyste mohli provést další akci. Využijte tento čas a trochu si vydechněte.

Poznámka autora: Věnujte čas také promýšlení svých dalších kroků. I když hra může tu a tam působit hekticky, nelze ji hrát bezmyšlenkovitě! Sami uvidíte, že se vám tato investice nakonec vyplatí.



AKCE SLUŽEBNÍKŮ

Pojďme se nejprve podívat na příklad toho, jak celý postup provádění akcí probíhá – prohlédněte si hnědý rámeček napravo.

Postup je řízen jen 2 základními pravidly:

- Služebníky můžete přesouvat z akčních polí a na ně jen v řadě, v níž se NENACHÁZÍ přesýpací hodiny.
- Akce mohou vykonávat služebníci v řadě, v které se NACHÁZÍ přesýpací hodiny.

Tato pravidla shrnuje také přehledová karta akcí.

Poznámka: Některé schopnosti pokročilých postav tato pravidla porušují a mají před nimi přednost.

Bílý hráč chce získat odměnu 2 popularity z akčního pole v zelené oblasti akcí.

1 Bílý hráč umístí jednoho ze svých služebníků do horního zlatého rámečku akčního pole řady, v které se nenachází přesýpací hodiny.

2 Jakmile se hodiny dosypou, překlopí je z jejich aktuální řady do druhé řady akčních polí, ve které se nachází jeho služebník.

3 Ve zvolenou chvíli, dříve než jsou hodiny překlopeny zpět do horní řady, posune bílý hráč svého služebníka ze zlatého rámečku dolů na políčko odměn, zaplatí 2 zlaté a získá odměnu 2 popularity.

4 Když se hodiny přesypou, překlopí je do druhé řady akčních polí.


5 Svého služebníka nyní z jeho současné pozice přesune jinam.



Pravidla pro „pohyb s dělníky“ a „provádění akcí“ ve hře Kyvadlo mohou být jiná, než na jaká jste u podobných strategických her zvyklí. V této hře nikdy neprovádíte danou akci ihned poté, co na její pole přesunete služebníka. Akci můžete vykonat, jen když se na jejím poli služebník již nachází a následně jsou do řady s tímto služebníkem překlopeny přesýpací hodiny. Jinými slovy: danou akci můžete provést, pouze když se do řady s vaším služebníkem přesunou přesýpací hodiny, ne když se služebník přesune na danou akci. Můžete si to představit tak, jako byste si akci nejprve naplánovali (umístění služebníka) a poté ji, jakmile se do řady přesunou hodiny, provedli.

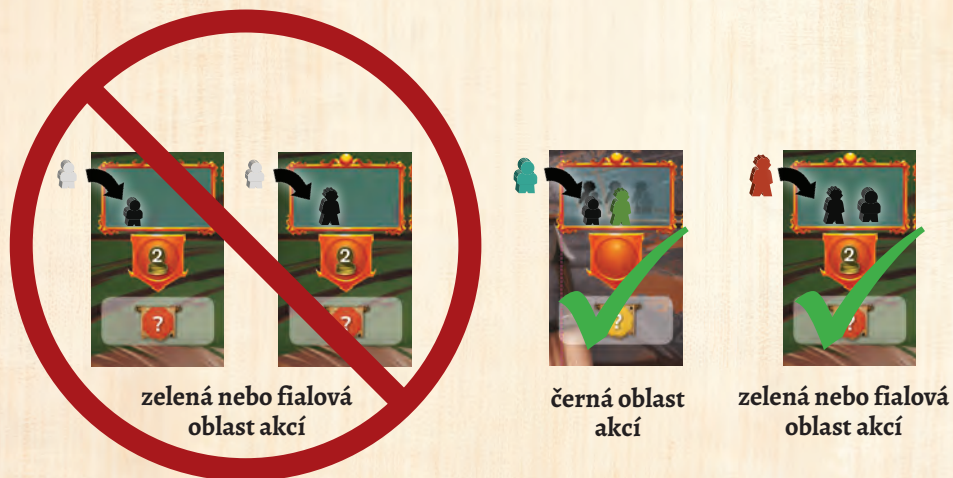
Pochopení tohoto rozdílu je nezbytnou podmínkou chápání rytmu hry Kyvadlo.

PŘESUN SLUŽEBNÍKŮ

 Služebníky můžete přesouvat z akčních polí a na ně jen v řadě, ve které se právě **nenachází** přesýpací hodiny.

Při plánování svých akcí můžete kteréhokoli svého volného služebníka přesunout do zlatého rámečku některého z akčních polí nebo na svou desku hráče, nejste-li si zatím jistí, co s ním provést. Po dobu, kdy se v řadě s daným služebníkem nenachází přesýpací hodiny, můžete kdykoli dle libosti služebníka přesunout z aktuálního akčního pole na jiné místo.

Umísťování služebníků se řídí několika důležitými pravidly.




V zelené a fialové oblasti akcí nemůžete běžného služebníka umístit do zlatého rámečku akčního pole, pokud se v něm již nachází nějaký jiný služebník. Na akčních polích černé oblasti není služebník jakýmkoli jinými služebníky blokován, což naznačují i symboly zobrazené na těchto polích.

Mocní služebníci nejsou ostatními služebníky (běžnými či mocnými) blokováni **nikdy**.



Tato pravidla se nevztahují na políčko odměn. Služebníci nejsou nikdy blokováni při přesunu ze zlatého rámečku akce na příslušné políčko odměn pod ním - i kdyby se tam nějaký jiný služebník nacházel.


PROVÁDĚNÍ AKCÍ SLUŽEBNÍKŮ

 Akce mohou vykonávat pouze služebníci v řadě, ve které se nachází přesýpací hodiny.

Jestliže se hodiny nachází v určité řadě, mohou služebníci v této řadě provést své akce.

Přesuňte služebníka ze zlatého rámečku dolů na políčko odměn, zaplatte případnou cenu uvedenou mezi nimi a poté si vezměte danou odměnu.

• Akce v zelené a fialové oblasti stojí 2 . Tuto cenu musíte zaplatit dříve, než si vezmete uvedenou odměnu. 

• Akční pole v černé oblasti nestojí žádné zlaté. Nachází se zde však jedna zvláštní akce „dobýt provincii“, která stojí 4 .

• Pokud danou akci již nechcete vykonat nebo nemáte na její zaplacení, můžete se jejího provedení vzdát. Protože však služebníky můžete z akčního pole přesouvat, jen když se v dané řadě nenachází přesýpací hodiny, musíte vyčkat, dokud se hodiny nepřeklopí do druhé řady. Teprve poté můžete svého služebníka přemístit jinam.

Pamatujte, že služebníky můžete z akčního pole odebrat pouze ve chvíli, kdy se v dané řadě nenachází přesýpací hodiny. Z toho vyplývá, že po provedení akce nemůžete daného služebníka přesunout jinam dříve, než jsou hodiny překlopeny do druhé řady. Takový služebník je tak až do překlopení hodin „zaseknutý“ na políčko odměn. Toto zdržení představuje čas, který služebník strávil vykonáváním vašich příkazů.

Přítomnost hodin v dané řadě podmiňuje pouze zahájení akce vašeho služebníka, ne její dokončení. Jakmile jste svého služebníka přesunuli dolů na políčko odměn, abyste akci zahájili (a následně okamžitě uhradili její cenu), můžete ji dokončit (získat odpovídající odměny) i v případě, že hodiny z dané řady zmizí dříve, než jste hotovi.

Poznámka autora: Až za sebou budete mít několik partií Kyvadla, podívejte se na pokročilou variantu, jež zavádí několik jednoduchých úprav pravidel pro umísťování služebníků zvyšujících obtížnost hry.

ZAPOMÍNÁNÍ NA SLUŽEBNÍKY

Během hraní se vám nevyhnutelně stane, že s některým ze svých služebníků zapomenete provést nějaký úkon dříve, než se hodiny překloupí do druhé řady. Nedělejte si s tím žádné velké starosti – odehrát Kyvadlo naprosto bezchybně je téměř nemožné. Taková opomenutí tvoří nedílnou součást hry. Vítězem se nestane hráč, který nikdy neudělá chybu, ale ten, který se s chybami vyrovná lépe než jeho protihráči.

Pokud zapomenete služebníka přesunout nebo s ním provést akci, neznamená to žádné „porušení pravidel“. Pravidla s touto situací počítají. Jestliže například zapomenete přesunout služebníka z políčka odměn některého z akčních polí dříve, než se do dané řady vrátí hodiny, je váš služebník nyní na políčku odměn „zaseknutý“ a nelze s ním pohnout, dokud hodiny z jeho řady nezmizí.

Ke správnému hraní podle pravidel si nemusíte pamatovat, co jste se služebníkem zamýšleli. Existují pouze čtyři stavy, ve kterých se může služebník nacházet. Ty platí bez ohledu na to, zda jste na daném místě měli, či neměli v úmyslu skončit:

V řadě, ve které se **nenachází** hodiny:

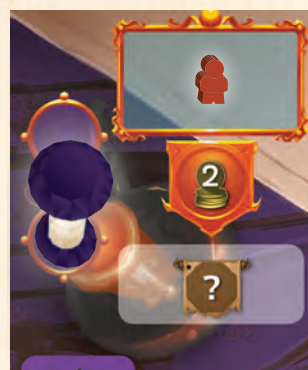


Ve zlatém rámečku: Tento služebník se může přesunout kamkoli jinam, nebo může později (jakmile se do jeho řady překloupí hodiny) provést danou akci.



Na políčku odměn: Tento služebník se může přesunout kamkoli jinam.

V řadě, ve které se **nachází** hodiny:



Ve zlatém rámečku: Tento služebník může provést akci, na které stojí.



Na políčku odměn: Tento služebník nemůže dělat nic. „Zasekl“ se zde do chvíle, než z jeho řady zmizí hodiny.

Problémy mohou nastat pouze ve chvíli, kdy během hraní zapomenete provést některý nezbytný krok – například zapomenete zaplatit za akci nebo si za ni vzít odměnu. Pokud se tak stane, zachovejte klid. Hrajete přece především pro zábavu! Udělejte to nejlepší pro nápravu chyby a pokračujte v hraní.

Pokud byste někdy potřebovali hru pozastavit – kvůli nějaké neodkladné záležitosti nebo vyhledání nejasného pravidla, které je příliš zásadní, než abyste ho dočasně vyřešili pomocí uplatnění privilegií, rychle položte všechny troje přesýpací hodiny na bok. Pokládejte všechny hodiny stejným způsobem, abyste později věděli, který konec byl nahoře. Tím hru velice jednoduše pozastavíte a můžete nastalý problém v klidu vyřešit. Až budete připraveni pokračovat ve hře, opět všechny hodiny (současně) postavte.

DOBYTÍ PROVINCIIE

Odměnou za některé akce, jako v případě akcí černé oblasti, je dobytá provincie. Získáte-li tuto odměnu, vezměte si jednu z karet provincií ležících lícem nahoru v oblasti provincií nebo náhodnou kartu z vrchu balíčku provincií. Pokud máte velkomyslnou náladu, můžete ihned táhnout novou kartu provincie a doplnit s ní prázdné místo po kartě, již jste si vzali. Není to ale povinností (viz „Obnovení nabídky provincií“ na str. 15).

Získanou kartu provincie poté zasuňte pod libovolné ze čtyř polí produkce podél spodního okraje své hráčské desky. Kartu natočte tak, aby zůstal viditelný symbol produkce s barvou odpovídající barvě pole, pod které jste ji zasunuli. Povšimněte si, že na kartě může být vyobrazený jiný symbol zdroje nebo symbol hlasu. Podstatná je však barva samotného symbolu produkce (jeho pozadí), jež se musí shodovat s polem produkce na hráčské desce. Pokud již máte pod vybraným polem zasunuté karty z dřívějška, zasuňte novou kartu provincie pod ně. Jakmile takto kartu provincie umístíte, nesmíte ji již později přesunout nebo „nově přiřadit“.

Každému z vyhrazených polí produkce můžete takto přiřadit neomezený počet karet provincií. Během každé fáze rady však budete muset odhodit všechny přebytečné karty tak, aby u každého z polí zůstaly nanejvýše 2.



Povšimněte si, že i když má karta uvnitř žlutého pole odlišný symbol zdroje/hlasu, je toto umístění zcela přípustné. Podstatné je, že byla karta natočena tak, aby zůstal viditelný symbol se žlutým pozadím.

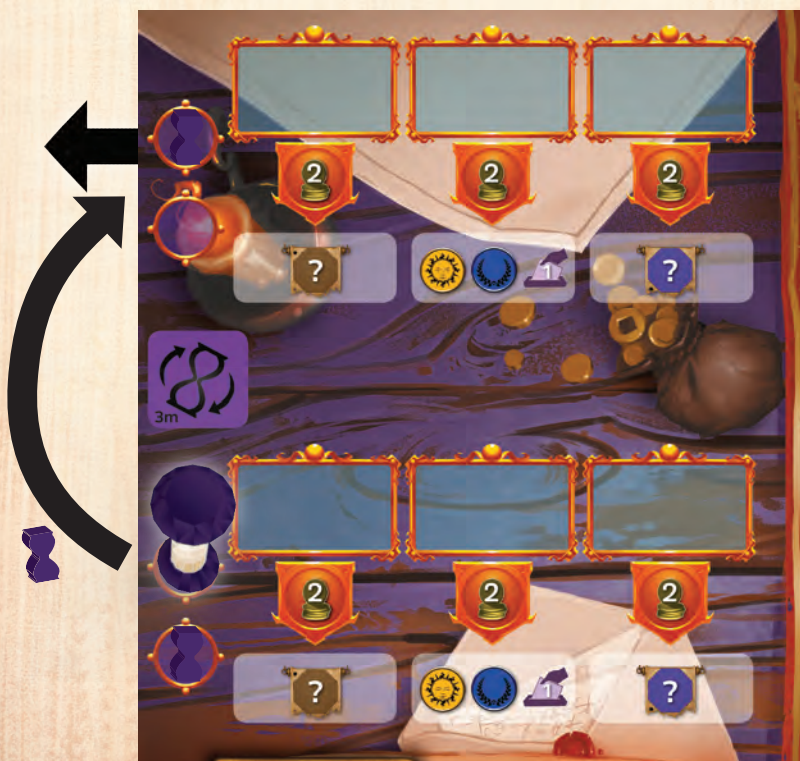
OKAMŽITÉ AKCE

Okamžité akce nevyžadují služebníka ani nejsou nijak řízené přesýpacími hodinami. Hráči je mohou vykonat kdykoli během kola.

PŘEKLOPENÍ HODIN

Každá oblast akcí nabízí 2 řady akčních polí s jedním nebo více zlatě orámovanými kroužky pro umístění příslušných přesýpacích hodin. Jakmile se některé z hodin přesypou, může je libovolný hráč překlápět (otočit a přemístit) do druhé řady (hodiny se nikdy neotáčejí na stejném místě). Překlopení hodin se nijak neoznamuje ani nekoordinuje s ostatními hráči a je zcela v pořádku, pokud přesypané hodiny zůstanou stát na místě, dokud se je někdo nerozhodne překlápět. Při překlápění hodin nelze služebníka přemístit z jedné řady dané oblasti akcí do druhé řady stejné oblasti (počítá se, jako by hodiny v jednu chvíli blokovaly pohyb v jedné, a okamžitě poté v druhé řadě).


Fialová oblast akcí má u každé řady akčních polí 2 zlaté kroužky (na které jste umístili fialové žetony ukazatelů času). Při překlápění přesýpacích hodin musíte žeton ukazatele času fyzicky vystrčit z herního plánu a hodiny postavit na nově uvolněný zlatý kroužek. Pokud se poté ani v jedné z řad fialové oblasti akcí nenachází žeton ukazatele času, musíte „svolat radu“ (viz „Svolání rady“ na str. 16).



ZAHRÁNÍ KARTY LSTI

Každý hráč má v ruce k dispozici několik karet lsti, jež může kdykoliv zahrát. Kartu stačí jednoduše položit na pole vyhrazené pro „odhozené lsti“ na desce hráče. Pokud karta vyžaduje uhrazení ceny, nejprve zaplaťte a teprve poté si vezměte uvedenou odměnu. Tuto kartu nelze znovu zahrát, dokud se hráči nevrátí zpět do ruky (prostřednictvím akce „navrácení karet lsti“).

NAVRÁCENÍ KARET LSTI

Tato akce stojí 5 . Po uhrazení požadovaného počtu jednotek kultury si vezměte zpět do ruky všechny své odhozené lsti. Tuto akci můžete vykonat i před odehráním všech svých karet lsti.

Poznámka autora: Jak sami zjistíte, díky tomu, že hráči musí kvůli zahájení či dokončení akce ve druhé řadě překlápět hodiny, začnou se hodiny postupně samy účinně regulovat. Hra neobsahuje žádné pravidlo, které by vyžadovalo, aby se hodiny překlápěly. Vždy se však najde hráč, který nedočkavě čeká, až se hodiny přesypou, aby je mohl překlápět.

DOSAŽENÍ ÚSPĚCHU

Kdykoli během hry nashromáždíte zdroje a hlasy v počtu, jenž se rovná nebo převyšuje počty vyznačené v horní polovině aktuální karty úspěchu, můžete zaznamenat dosažení tohoto úspěchu. Uvedené zdroje a hlasy neztrácíte.

Na jedno z volných políček na kartě úspěchu položte svůj osmiboký ukazatel úspěchu. Pokud na kartě stále ještě leží žeton legendárního úspěchu a v předchozích kolech jste si ho nevzali, můžete si ho vzít, abyste získali svůj vítězný bod za legendární úspěch. **Toto je jediný způsob, jak získat vítězný bod za legendární úspěch** (kromě získání jedné konkrétní karty závěrečných odměn rady), který je potřeba pro vítězství. Pokud již žeton legendárního úspěchu někdo toto kolo vzal nebo pokud se rozhodnete si ho nevzít, získáváte celou odměnu uvedenou na hnědém svitku v dolní části karty. **Musíte si vybrat jednu z těchto možností; nelze současně získat žeton legendárního úspěchu i odměnu z dolní části karty.**

Svůj osmiboký ukazatel úspěchu ponechte na kartě – úspěchu můžete dosáhnout jen jednou za kolo. Ukazatel získáte zpět během fáze rady.

OBNOVENÍ NABÍDKY PROVINCÍ

Pokud jsou některá pole v nabídce provincií na herním plánu volná, může je libovolný hráč kdykoli doplnit novými kartami z vrchu balíčku provincií. Tuto akci je možné provést také během fáze rady.

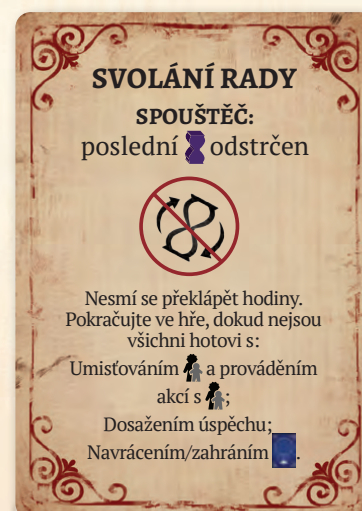
SVOLÁNÍ RADY

Po zmizení Věčného krále se začali zbylí aristokraté scházet na velké radě konající se s příchodem každého ročního období, aby uspořádali záležitosti království.

Jakmile některý z hráčů překlápí fialové přesýpací hodiny a vystrčí poslední fialový žeton ukazatele času z jeho zlatého kroužku, musí hráči ihned „svolat radu“.

Po svolání rady mohou hráči nadále provádět akce. Neomezuje je žádný časový limit, ale nesmí se

překlápět žádné přesýpací hodiny. Hráči tak pokračují ve vykonávání akcí, dokud se všichni neshodnou, že jsou hotovi. Pro provádění akcí přitom stále platí všechna obvyklá pravidla. Pokud si více hráčů přeje provést akci jako poslední, vyřešte spor „uplatněním privilegií“ (viz „Uplatnění privilegií“ na str. 18). Jakmile všichni hráči dokončí své akce, nehýbejte se služebníky – místo toho prostě přejděte k fázi rady.



FÁZE RADY

Jakmile jste svolali radu a všichni hráči ukončili provádění svých akcí, přejděte k fázi rady. Kroky, jež je nutné vykonat, shrnuje na straně „Fáze rady“ přehledová karta rady. Jakmile je fáze rady zahájena, **nemohou hráči provádět žádné akce**, včetně hraní karet lsti nebo přesunu služebníků (není-li řečeno jinak), dokud tato fáze neskončí a hra znovu nezačne. Toto pravidlo má jedinou výjimku – hráči mohou během fáze rady vyložit nové karty provincií.



1. Hráči uspořádají své šestiboké ukazatele privilegií na stupnici privilegií podle počtu hlasů (1. místo patří hráči s nejvíce hlasy, poslední tomu s nejméně hlasy). Případnou rovnost rozhodnete v opačném pořadí (hráč, který je aktuálně nejnižší v pořadí, postoupí nahoru). **Poté všichni hráči odhodí všechny žetony hlasů.**
2. Všichni hráči získají své odměny v pořadí tak, jak je uvedeno na stupnici privilegií: Všichni hráči získají kartu odměn rady. **Karty po jejich převzetí hráči nedoplňujte.** 1. místo navíc získá 2 vítězné body (vyjma vítězného bodu za legendární úspěch) dle svého výběru (nemusí být stejné). 2. a 3. místo (při hře 2–3 hráčů pouze 2.) navíc získá 1 vítězný bod (vyjma vítězného bodu za legendární úspěch) dle svého výběru.

- Odměna v levém dolním rohu desky rady je vždy přístupná všem hráčům (i pokud si ji v této fázi rady již někdo vybral). Získáváte jeden vítězný bod dle svého výběru (vyjma legendárního úspěchu).
- Pokud si vyberete odměnu s mocným služebníkem (se symbolem v levém horním rohu), její efekt působí okamžitě a karta se následně otočí. V aktuální fázi rady není možné tuto kartu znovu zvolit. Po skončení fáze rady se karta otáčí zpět.
- Karty se symbolem v levém horním rohu (a s červeným orámováním) působí okamžitě a následně jsou odstraněny ze hry.



- Karty se symbolem v levém horním rohu (a s modrým orámováním) představují trvalé karty lsti. Přidejte si kartu do ruky ke svým kartám lsti (ne na svou odkládací hromádku). Tato karta funguje stejně jako ostatní lsti – jakmile se hra znovu rozběhne, můžete ji kdykoliv zahrát. Do ruky ji můžete navrátit akcí „navrácení karet lsti“.
 - Ve 4. fázi rady se v nabídce objeví karty závěrečných odměn rady (se symbolem v levém horním rohu). Jakmile si jednu z nich zvolíte, zaplatte případnou cenu a získajte odměnu uvedenou na kartě. Poté kartu odstraňte ze hry. Pokud nemáte na zaplacení požadované ceny, kartu si nemůžete zvolit.
- Pokud již máte svůj vítězný bod za legendární úspěch, nemůžete si zvolit kartu, jež přináší legendární úspěch.
- Na str. 22 v kapitole „Vysvětlivky k akčním polím a kartám“ naleznete podrobnější informace o těchto kartách.



FÁZE RADY

1. Určete pořadí (odhodte všechny).
2. Získejte odměny.
3. Zkontrolujte limit:
4. Příprava kola:
5. Umístěte a/nebo přesuňte (volitelné).

Překlopte všechny hodiny, pokračujte ve hře.

Poznámka autora: Časem zjistíte, že jsou některé karty odměn rady obecně lepší než jiné. Karty jsou tak navrženy záměrně, protože jednou z výhod plynoucích z vlastnictví více hlasů je privilegium vybrat si odměny jako první.



3. Zkontrolujte každé ze čtyř polí produkce u spodního okraje své desky hráče – pod každým z nich mohou být zasunuty nanejvýš 2 karty. Pokud některé z polí tento limit přesáhne, odstraňte ze hry karty dle svého výběru tak, aby byl limit 2 karet dodržen.
4. Pokud se nalézáte ve 4. fázi rady, hra končí (viz „Konec hry“ na str. 19). 4. fázi rady poznáte jednoduše tak, že už v balíčku odměn rady nejsou žádné karty k vyložení.

Pokud hra ještě není u konce, připravte nyní další kolo:

- Pokud si někdo zvolil kartu odměn rady s mocným služebníkem, otočte ji zpět lícovou stranou nahoru.
 - Odstraňte ze hry všechny nevybrané karty odměn rady (vyjma karty s mocným služebníkem) a vyložte novou sadu 5 karet.
 - Odstraňte ze hry karty v oblasti provincií, jež leží lícem nahoru, a vyložte 4 nové karty.
 - Všichni hráči si vezmou zpět svůj osmiboký ukazatel úspěchu, pokud ho v uplynulém kole využili. Odstraňte ze hry starou kartu úspěchu, vyložte novou a položte na ni žeton legendárního úspěchu (ať už ho některý z hráčů v předchozím kole získal, či ne).
 - Umístěte všechny fialové žetony ukazatelů času zpět na volné zlaté kroužky fialové oblasti akcí.
5. V tuto chvíli můžete přesunout nebo umístit libovolné služebníky. Jakékoliv konflikty vyřešte podle pořadí ☹. Stále platí veškerá pravidla pro umísťování (služebníky nelze odstraňovat z nebo umísťovat do řady, ve které se nachází přesýpací hodiny). V tuto chvíli stále platí zákaz provádět jakékoli jiné akce (to jest nesmíte provádět akce se služebníky nebo zahrát kartu).
 6. Pokud se nyní některé hodiny stále ještě přesypávají, počkejte, až se dosypou. Jakmile jsou všichni hráči připraveni, překlopte všechny troje hodiny (dle obvyklých pravidel – otočte je z jejich aktuální řady do druhé řady dané oblasti). Pokračujte ve hře.

Jelikož druhá část hry probíhá v reálném čase, měli by hráči využít přestávky během fáze rady k tomu, aby si odskočili, nebo naplnili jiné osobní potřeby.

UPLATNĚNÍ PRIVILEGIÍ

Jelikož se Kyvadlo hraje v reálném čase, existuje možnost, že se o stejnou akci pokusí současně dva hráči a nastane neshoda. Nebylo by vhodné, aby se situace zvrhla v pěstní souboj, proto se všechny konflikty při hře řeší čistě a zdvořile. Dojde-li k nejasnostem o tom, kdo „tam byl první“, dotčení hráči spor vyřeší s pomocí stupnice privilegií. Hráč, jenž má vyšší postavení v pořadí ☹, „uplatní své privilegium“ a vyřeší spor ve svůj prospěch.

Aby se dvě akce daly považovat za „současné“, nemusí proběhnout doslova ve stejný okamžik. Doporučujeme při posuzování současnosti akcí uplatnit přibližně jednovteřinovou toleranci. Tento interval má předejít tomu, aby se hráči snažili figurky po plánu přemísťovat co nejrychleji, a zajišťuje uvolněnější atmosféru. Hra Kyvadlo se vyhrává díky chytrému plánování a rozhodování, ne s pomocí bleskurychlých reflexů. Má-li však vaše herní skupina v oblíbě intenzivnější styl hry, můžete toto pravidlo samozřejmě vynechat.

Toto mohou být některé z možných konfliktních situací:

- Dobytí stejné provincie ve stejnou chvíli.
- Získání žetonu legendárního úspěchu ve stejnou chvíli.
- Umístění běžného služebníka do zlatého rámečku akčního pole v zelené nebo fialové oblasti akcí ve stejnou chvíli.
- Přesunutí služebníka na akční pole ve stejnou chvíli, kdy jiný hráč do dané řady překlopí hodiny.


Odlišně se privilegia uplatňují (v opačném pořadí ☹) při řešení nerozhodného počtu hlasů během fáze rady.

Toto není vyčerpávající seznam. Hráči mohou uplatnit privilegia při řešení jiných sporných záležitostí, které nemají čas řešit během hry. Většinou je zábavnější nechat hru běžet než ji zastavovat a řešit detaily nějakého sporu. O tom si však hráči samozřejmě mohou rozhodnout sami.

Poznámka autora: Každá partie je jiná. Většinou však situace vyžadující uplatnění privilegií vystane pouze jednou či dvakrát za hru. V mnoha případech na ně nedojde vůbec. Tak jako tak je ale samozřejmě nezbytné, aby existovalo pravidlo, které případné spory při hře v reálném čase rychle vyřeší.




KONEC HRY

Hra končí uzavřením fáze rady 4. kola. Pokud některý z hráčů postoupil na všech svých stupnicích vítězství do oblasti svitku v pravé části stupnic, je prohlášen vítězem a novým Věčným panovníkem. Pokud je aspirantů na vítěze více, rozhodne o něm nejvyšší počet vítězných bodů nacházejících se na svitku (například na obrázku níže má hráč 5 takových bodů). Je-li situace stále nerozhodná, vítězem se stává hráč, který je výše v pořadí .

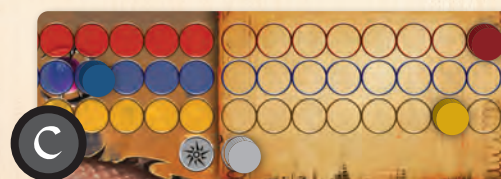
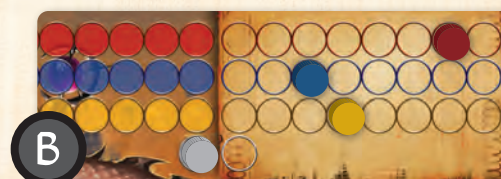
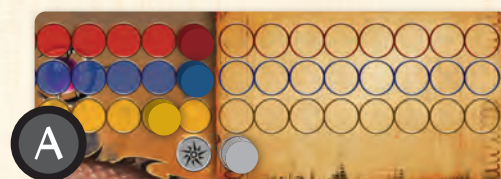


Poznámka autora: Ve většině případů platí, že ke každé stupnici vítězství přináleží jeden zdroj, který usnadňuje postup. Armáda podporuje moc (většina provincií poskytuje moc), kultura podporuje věhlas (prostřednictvím lsti, která poskytuje věhlas) a zlato podporuje popularitu (díky akčním polím, jež poskytují popularitu). Stupnice jsou barevně odlišené tak, aby tyto vazby hráčům při hře připomínaly (symboly pro armádu a moc jsou například oba červené).

Pokud neexistuje hráč, jenž by do oblasti svitku v pravé části stupnic VB postoupil se všemi svými ukazateli vítězných bodů, vítězem se stává jeden z hráčů, kteří vlastní vítězný bod za legendární úspěch. Podívejte se u každého z těchto hráčů na stupnici s nejméně vítěznými body (to jest na stupnici nejvíce vzdálenou od svitku). Vítězem se stává hráč, jehož umístění na stupnici s nejméně vítěznými body dosahuje nejbliže ke svitku. V případě nerozhodné situace porovnejte následující stupnici vítězných bodů a tak dále. Pokud není o vítězi rozhodnuto ani poté, stává se vítězem hráč, umístěný výše v pořadí .

Pokud žádný z hráčů nezískal vítězný bod za legendární úspěch, nikdo nevyhrává a království na celý jeden věk pohltí občanská válka.

V ilustračním příkladu se vítězem stává hráč A, protože hráč B nezískal vítězný bod za legendární úspěch a hráč C se na stupnici s nejméně vítěznými body umístil dál od svitku, než hráč A.



HRA 2-3 HRÁČŮ

Použijte stranu herního plánu určenou pro 1–3 hráče. Počet je vyznačen v levém horním a pravém dolním rohu desky.

Na začátku hry položte žeton legendárního úspěchu na balíček odměn rady, ne na první kartu úspěchu. Žeton legendárního úspěchu není v prvním kole k dispozici. Hráči stále mohou daného úspěchu dosáhnout, získají z něj však pouze odměnu z dolní poloviny karty. Během první fáze rady pak žeton legendárního úspěchu vraťte do hry tak jako obvykle.

Pouze pro hru 2 hráčů: Vyberte si barvu, kterou nepoužívá žádný z hráčů. Bude představovat neutrálního hráče pro tuto partii. Během přípravy umístěte 1 neutrálního služebníka na každé ze 4 menších, samostatných akčních polí zbývajících v zelené a fialové oblasti (viz obrázek níže). Tito služebníci zde zůstanou po celou partii a budou blokovat přístup na tato akční pole běžným služebníkům.

Zároveň na poslední pozici stupnice privilegií umístěte neutrální ukazatel privilegií. Neutrální hráč bude během každé fáze rady soutěžit na stupnici privilegií se 3 svými hlasy. Položte k jeho ukazateli privilegií pro připomenutí 3 žetony hlasu. Pokud dojde ke shodě v počtu hlasů, vyřešte ji jako obvykle (hráč, který je aktuálně níže v pořadí, postoupí nahoru).

Při hře ve 2 hráčích se může čekání mezi akcemi zdát delší a méně napínavé, protože nebudete muset sledovat tolik hráčů. Pokud je toto váš případ, zkuste přejít ke hře bez hodin (viz „Hra bez přesýpacích hodin“).



HRA BEZ PŘESÝPACÍCH HODIN

Vždy máte možnost libovolné kolo Kyvadla odehrát bez přesýpacích hodin (to jest ne v reálném čase). Hodiny jsou nadále ve hře, nebere se však zřetel na přesýpání písku. Je docela možné, že někteří hráči budou Kyvadlo hrát raději v tomto režimu. **Pokud se partie účastní nový hráč, doporučujeme odehrát alespoň první kolo bez hodin.**

Na stůl položte stupnici časomíry spolu s žetonem hodin. Zahajte hru – položte žeton hodin na první pole stupnice časomíry a překlopte vyznačené přesýpací hodiny tak jako obvykle. Všichni hráči současně nyní v reálném čase provádí své akce podle všech obvyklých pravidel. Jedinou výjimkou je nepřítomnost časového limitu a zákaz překlápění hodin. Hráči tak mají veškerý čas, který potřebují, na plánování svých akcí, přesun služebníků, hraní karet, doptávání se na pravidla atd. Jakmile jsou všichni hráči hotovi, přesuňte žeton hodin na následující pole a překlopte pouze vyznačené přesýpací hodiny. Hráči opět všichni současně provedou své akce a poté se hra posune na další pole na stupnici časomíry. Jakmile dosáhnete konce stupnice časomíry, svolte radu. Po skončení fáze rady položte žeton hodin opět na první pole stupnice, přejete-li si pokračovat v tomto herním režimu. Překlopte hodiny na druhou řadu jejich oblasti a pokračujte.

Pokud chcete, můžete tímto způsobem odehrát celou partii Kyvadla. Oba herní režimy (s hodinami a bez nich) můžete prostrídat i během jedné partie. Stačí se na konci každé fáze rady dohodnout, zda budete následující kolo hrát s hodinami, anebo bez nich.

Jelikož akce probíhají současně, jakékoliv případné konflikty vyřešte uplatněním privilegií.



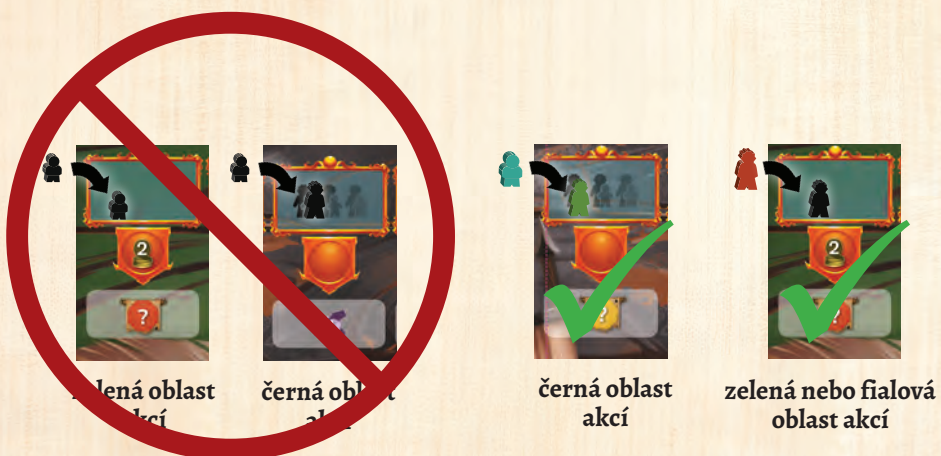
VARIANTA PRO POKROČILÉ

Časem se můžete ve hře Kyvadlo stát tak dovednými, že se vám podaří dosáhnout konců všech čtyř stupnic vítězství ještě před poslední fází rady. V takovém případě můžete sáhnout po těchto pokročilých pravidlech, jež hru ztíží a nabídnou vám další možnosti bodování.

Hra se stane komplexnější, není proto vhodná pro čerstvé hráče. Pokročilá pravidla nemusí používat všichni hráči v dané partii. Mohou tak posloužit jako užitečná pomůcka k vyrovnání šancí při hře zkušenějších hráčů s nováčky. Při hře s pokročilou variantou byste měli používat obě nová pravidla. Pokud se však nemůžete obejít bez původních pravidel umístování služebníků, použijte původní pravidla a přidejte k nim pouze variantu s body slávy.

UMISŤOVÁNÍ SLUŽEBNÍKŮ

Hráč, který používá pokročilá pravidla, nemůže nikdy do stejného zlatého rámečku akčního pole umístit více než jednoho svého služebníka. To platí jak pro mocného, tak pro běžného služebníka. Ostatní pravidla umístování se nemění: Mocné služebníky je možné umístit na akční pole, na kterých se již nachází služebníci ostatních hráčů, a na akční pole v černé oblasti je možné umístit běžné služebníky, i když na nich již jsou služebníci ostatních hráčů.



Toto pravidlo se nevztahuje na políčko odměn. Služebníci nemohou být nikdy blokováni při vstupu na políčko odměn ze zlatého rámečku akčního pole (to platí i při použití vyobrazené karty lsti pokročilé postavy Gambala Bouře).



SLÁVA

Používáte-li pokročilá pravidla a získáte vítězné body na stupnici, na níž jste již na samém konci (to jest nemůžete již na ní získat další vítězné body), **můžete místo toho za každý vítězný bod přesahující svou stupnici získat 1 bod slávy**. Body slávy si zaznamenejte pomocí zdroje odpovídající barvy, který vezmete buď ze své osobní zásoby, nebo ze své desky hráče, a který umístíte na danou pozici na stupnici vítězných bodů. Pokud jste kupříkladu dosáhli konce stupnice moci a poté získáte další 3 jednotky moci, můžete vzít 3 ze svých červených ukazatelů zdrojů (které představují vaše vojenské síly) a položit je na stupnici vítězných bodů moci.



Tím se zároveň trvale sníží vaše zásoba ukazatelů pro tento zdroj, a tím i maximální množství, jež můžete vlastnit. Ukazatel, který jste jednou přeměnili na slávu, nelze přeměnit zpět. Sláva není totéž jako vítězné body. Při provádění akce vyžadující uhrazení vítězných bodů nelze platit slávou. Zaplacení vítězných bodů na stupnici, na které máte slávu, nijak nesníží nebo neovlivní slávu získanou na této stupnici. Na stupnici vítězných bodů za legendární úspěch nelze získávat slávu.

Pokud při určování vítěze na konci hry nastane nerozhodný výsledek v počtu vítězných bodů, tím, co jako první rozhodne o vítězi, je sláva. Pokud je i poté stav nerozhodný, rozhoduje pořadí (ostatní způsoby rozřešení rovnosti se přeskakují).

VYSVĚTLIVKY K AKČNÍM POLÍM A KARTÁM

CENY



Některé akce ve hře Kyvadlo vyžadují uhrazení ceny ve formě „univerzálního“ zdroje. Takovou cenu můžete splatit libovolnou kombinací armády, zlata a kultury, jež v součtu odpovídá uvedenému číslu. Hlasy se nepočítají mezi zdroje, a nelze jimi tedy tuto cenu uhradit.

ODMĚNY

Odměny lze získat na různých místech, včetně akčních polí služebníků, karet lsti nebo karet úspěchu. Odměny fungují vždy stejně, bez ohledu na to, odkud je získáte. Když jsou odměnou vítězné body, zdroje nebo hlasy, prostě si jich vezměte uvedený počet. Ostatní odměny vám budou vysvětleny v textu níže.



Tato odměna představuje určitý počet „univerzálních“ zdrojů. Vezměte si v tomto případě libovolnou kombinaci armády, zlata a kultury. Hlasy tímto způsobem není možné získat.



Získáte-li tuto odměnu, můžete dobýt 1 provincii (viz „Dobytí provincie“ na str. 13).



Vezměte si zpět do ruky všechny své odhozené karty lsti.



Odstraňte 1 ze svých služebníků z řady, ve které se nachází přesýpací hodiny (buď ze zlatého rámečku, nebo z políčka odměny). Poté ho lze okamžitě znovu použít.

Získáváte všechny zdroje a hlasy uvedené na odpovídajícím symbolu produkce na vaší desce hráče a na všech kartách provincií přiřazených tomuto symbolu. Pokud tedy hráč na ilustračním obrázku získal odměnu ve formě červeného symbolu produkce, obdrží 6 jednotek armády, 2 jednotky kultury a 1 vítězný bod moci. Limit 2 karet provincií se kontroluje pouze na konci fáze rady, nemá tedy dopad na to, co můžete získat do té doby.

Poznámka autora: Všimněte si, že přesýpací hodiny měří různé intervaly. Zelené a fialové oblasti nabízejí větší odměny, zabere vám to však místo 45 vteřin 2 nebo 3 minuty. Doporučujeme proto, abyste neumísťovali všechny své služebníky do jediné řady ve fialové oblasti. Připravili byste se tak na dlouhý čas o všechny své možnosti! Pokud si ale jste jistí, že jde o ten nejlepší tah, nic vám nebrání tuto akci provést.

KARTY LSTI A KARTY ODMĚN RADY

Vysvětlivky ke kartám lsti pokročilých postav naleznete na jejich přehledových kartách.




Ihned vyměňte 1 svého běžného služebníka za mocného služebníka (vezměte si svého mocného služebníka ležícího na hromádce vedle desky rady). Nového mocného služebníka postavte na místo vyměněného běžného služebníka. Vyměněného běžného služebníka odstraňte ze hry (nelze ho vrátit do hry; součet vašich běžných a mocných služebníků nikdy nesmí přesáhnout 4). Pokud již máte 2 mocné služebníky, nemůžete si tuto kartu zvolit.



Tyto lsti jsou jedinečné pro každou z postav. Umožňují vám po uhrazení uvedené ceny získat dodatečného běžného služebníka. S těmito kartami nelze získat mocného služebníka. Získaný služebník je ihned ve hře a lze ho umístit dle obvyklých pravidel. Nikdy nemůžete celkem vlastnit více než 4 služebníky (včetně mocných služebníků).





Přestože se jedná o kartu s , neodstraňujte ji ze hry. Místo toho si ji odložte vedle své desky hráče. Během fáze rady (včetně fáze, kdy si tuto odměnu vyberete) je váš limit karet provincií pod každým ze čtyř polí vaší hráčské desky 3 namísto obvyklých 2. Pokud jednu z těchto karet vlastníte, nemůžete tu samou odměnu získat v příštích fázích rady, a pokud byste tak učinili, již si tím maximální počet provincií nezvýšíte.



Převeďte přesně 1 vítězný bod dle svého výběru (vyjma legendárního úspěchu) na 1 odlišný vítězný bod dle svého výběru (vyjma legendárního úspěchu).



Tuto kartu zahrajte při provádění akce služebníka v zelené nebo fialové oblasti. Za tuto akci neplaťte 2 . Tuto kartu nelze použít v černé oblasti, a vyhnout se tak zaplacení 4  za akci „dobytí provincie“.



Zaplaťte libovolnou kombinaci 10 zdrojů, a získáte tak svůj vítězný bod za legendární úspěch. Pokud již svůj vítězný bod za legendární úspěch vlastníte, nemůžete si tuto kartu zvolit.

KARTY PROVINCÍÍ



Některé karty provincií mají odlišné zbarvení. Naznačují tím, že všechny její symboly produkce nabízejí stejný druh odměny (to jest červené karty: armáda, modré karty: kultura, žluté karty: zlato, fialové karty: hlasy).

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Je možné mocného služebníka umístit do černé oblasti akcí?

Ano. Pro umístování mocného služebníka neexistují žádná omezení (vyjma pokročilé varianty).

Mohu služebníka přesunout z políčka odměn akčního pole zpět na zlatý rámeček toho samého akčního pole?

Ne, dokud se v dané řadě nachází přesýpací hodiny. Jakmile hodiny z této řady zmizí, můžete daného služebníka přesunout na jakékoli přípustné místo, včetně zlatého rámečku stejného akčního pole.

Je přípustné přesunout služebníka z jedné řady oblasti do druhé řady té samé oblasti tak, že s ním velmi rychle pohnu, zatímco jsou hodiny během překlápění „ve vzduchu“?

Ne, překlopení hodin do druhé řady se pokládá za okamžité.

Mohu umístit běžného služebníka na akční pole v zelené a fialové oblasti akcí, na které stojí jen mocný služebník?

Ne. Mocní služebníci mohou porušit pravidla pro umístování, a mohou být na akční pole umístěni vždy. Běžné služebníky však není možné na akční pole umístit, pokud se na něm nachází jiní služebníci (s výjimkou černé oblasti).

Když se rozhodnu, že některou akci už nechci vykonat, mohu si prostě svého služebníka z akčního pole vzít?

Pokud se v dané řadě nenachází hodiny, tak ano – můžete svého služebníka přesunout. Pokud se v dané řadě hodiny nachází, pak ne – služebníka nemůžete z akčního pole přesunout. I když akci neprovedete, musíte počkat, až z dané řady hodiny zmizí.

Když dobudu provincii, mohu si vzít kartu přímo z vrchu balíčku, aniž bych před tím doplnil nabídku provincií?

Ano.

Co v situaci, kdy hráči po svolání rady odmítnou prohlásit, že jsou hotovi se svými akcemi, a není možné se přesunout do fáze rady, protože vícero hráčů čeká, že ostatní ohlásí, že jsou hotovi, dříve než oni?

Stává se to velice zřídka, ale je možné, že se hráči zaseknou ve strategické smyčce, kdy chtějí svými služebníky reagovat jeden na druhého. Pokud k tomu dojde, ukončete tuto patovou situaci uplatněním privilegií (to jest poslední bude hrát ten, kdo má vyšší pozici).

Svolává se rada ve chvíli, kdy se přesypou fialové hodiny?

Ne, svolání rady se neřídí přesýpacím fialových hodin, ale vystrčením posledního fialového žetonu ukazatele času z herního plánu.

Máme po fázi rady stáhnout z desek hodiny a služebníky a vrátit je do výchozího stavu?

Ne. Služebníky ani hodiny během fáze rady nikam „nevracejte“.

Fáze rady hru v podstatě pouze pozastaví. Ponechte tedy všechny hodiny a služebníky tam, kde jsou. Po svolání rady však ještě můžete nadále služebníky přesouvat a provádět akce (s výjimkou překlápění hodin). Akce jsou zakázané až poté, co se všichni hráči dohodnou, že zahájí samotnou fázi rady.

Jak po skončení fáze rady zahájit další kolo hry?

Pro pokračování ve hře nepotřebujete provádět žádné další kroky. Jakmile dokončíte všechny kroky fáze rady a jakmile jsou všichni hráči připraveni, jednoduše překloupte všechny tři hodiny a pokračujte ve hře. Tak jako vždy, když překlápíte hodiny, překloupte je z aktuální řady dané oblasti do druhé řady.

Mohu k jedné akci služebníka zahrát více karet lsti, které tuto akci upravují?

Ano. Pokud například hraje za Bolga Válečného štváče, můžete zahrát jeho kartu lsti umožňující vykonat sousedící akci a zároveň zahrát lest, díky které se vyhnete placení zlata. Ta by vám ovšem ušetřila placení pouze u jedné z akcí; cenu druhé byste stále museli uhradit.

Mohu do zlatého rámečku jediného akčního pole umístit dva své služebníky?

Ano. Pokud dodržíte pravidla pro umístování, je povoleno na stejné akční pole umístit více než jednoho svého služebníka (toto neplatí pro pokročilou variantu).

STONEMAIER
GAMES